

Истории необыкновенных
путешествий

УТРО НА
СОСЕДНЕЙ
УЛИЦЕ



Тейт Спарроу

Тейт Спарроу Утро на соседней улице. Истории необыкновенных путешествий

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=23685737
ISBN 9785448503351*

Аннотация

Что мы ищем, отправляясь в путешествие? Пусть это будет перемещение в виртуальную реальность, полет в далекую галактику или просто поход на соседнюю улицу. Мы ищем отдыха, знаний, приключений или даже новой жизни? Что ждет нас там, на неизведанных территориях? Сборник «Утро на соседней улице» включает повести и рассказы о необычных путешествиях. Встречаясь с неизвестным, героям порой предстоит сделать нелегкий выбор. В одном они, однако, могут быть уверены: жизнь никогда не будет прежней.

Содержание

Лучшая жизнь	5
Конец ознакомительного фрагмента.	41

Утро на соседней улице Истории необыкновенных путешествий

Тейт Спарроу

Редактор и вдохновитель Елена М

© Тейт Спарроу, 2017

ISBN 978-5-4485-0335-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Лучшая жизнь

– А в чем суть?

– Надо вести обычную жизнь. Ты работаешь, заводишь семью, делаешь покупки. Можешь сходить в кино или принять ванну...

– А кем работать?

– Сама решай.

– А где я буду жить?

– Можешь построить такой дом, какой захочешь, или купить квартиру. Но поначалу это будет скромное жилье.

– А друзья у меня будут?

– Конечно. Ходи, знакомься, общайся, встречайся.

– А если я захочу уехать?

– Уезжай.

– Не понимаю, а в чем суть?

– Тебе надо стать счастливой. Да, здесь все как в повседневной жизни: нужно спать, кушать, заниматься спортом, зарабатывать на жизнь. Но ты можешь построить такую жизнь, какую захочешь, и всегда есть возможность начать все сначала. Твоя задача сделать все так, чтобы тебе действительно нравилось жить, чтобы ты получала удовольствие от каждого дня.

– И что же здесь сложного? Если все можно выбрать, ты можешь просто выбрать все самое классное и будешь хорошо

и весело жить.

– Это не так просто, как кажется. Далеко не все знают, чего хотят. А те, кто знает, получая желаемое, тоже не всегда удовлетворены, потому что, оказывается, им нужно было что-то другое. Найти и выстроить свою идеальную жизнь – сложная задача. К тому же повседневная рутина ни куда не денется, останутся неудачи и трудности. Но при всем этом, можно жить вдохновенно и с радостью встречать каждый день.

– Как ты это сказал хорошо.

– Если у тебя все получится легко, то просто наслаждайся, все равно будет интересно.

– Мне кажется, я и так хорошо живу, разве нет?

– Может быть. Сымитируй свою жизнь и посмотри на результат.

– А как измеряется счастье?

– Компьютер считывает импульсы мозга и понимает твоё настроение и твои чувства, передавая их персонажу в игре. Когда персонаж в хорошем настроении и испытывает радость, ты увидишь здесь «смайлик». Когда твой герой станет счастливым, загорится вот этот зелёный кружок, пока он жёлтый – в нейтральной зоне. После этого можно остановить игру или остаться в ней и наслаждаться идеальной жизнью.

– Но только наслаждаться будет он, а не я?

– Ты можешь радоваться за него. К тому же ты увидишь картину своего идеального существования, и можно перени-

мать опыт в реальности, если вдруг захочешь практического использования результатов игры.

– А можно это будет девочка?

– Можно. Ты даже можешь выбрать прическу и платице.

– И туфли?

– Любые. Даже на каблуке. Кстати, играть можно от первого лица – в этом случае лучше вживаешься в новую реальность.

– Может, на самом деле на надо тратить время на игру, и просто строить хорошую жизнь в реальности?

– В симуляторе все быстрее, ты запросто можешь перемотать за полчаса год жизни. Можно посмотреть много разных вариантов, больше вещей попробовать. Ты можешь переменить пять профессий за неделю. Правда, это не способствует успешной карьере... Вообще, это просто интересная игра и хорошее времяпрепровождение, так что можешь попробовать.

– А замуж можно быстро выскочить и не думать ни о чем?

– Можно. Все в твоих руках.

– Боюсь представить, что тут еще можно.

– Все можно. Делай, что хочешь, а мне пора идти.

– Глупость какая-то. Вот раньше я понимаю, была «Веселая ферма», а это что-то сложное и дурацкое.

– А ты попробуй. Многие стали проводить в игровой реальности больше времени, чем в обычной жизни.

– Ну, дураки потому что.

– Сказал человек, живущий в «таблетке».

– У меня там только полезные приложения и общение с друзьями – это важно!

– Никто не спорит. Я ушел.

Время стало идти очень быстро. Что с ним делается? Почему это так? Раньше воскресенья тянулись бесконечно – и это было прекрасно. А теперь выходные пролетают в один миг, так что даже не успеваешь побездельничать, понежиться в кровати. Ничего совсем теперь не успеваешь. «Интересно, а в игре можно поставить бесконечное воскресенье? Наверняка ведь не подумали, балбесы, ничего сделать не умеют».

Бесконечное воскресенье поставить было действительно нельзя, потому что «не по науке». В первой версии игры и вовсе про выходные забыли, правда, потом этот недостаток исправили. Но Аня про воскресенья забыла практически сразу и несколько часов потратила на выбор внешности персонажа, а ведь еще надо обставить дом! Так прошли ее реальные выходные.

«Но разве я, например, не счастлива? – задавалась вопросом девушка – Все у меня есть, все у меня хорошо. Надо вообще быть благодарным за то, что имеешь и не искать без конца лучшей доли!» Все эти размышления были для Ани очень новыми, ей не приходилось раньше задумываться о подобных вещах. Однако эта игра словно заронила крупицу сомнения, пошатнула уверенность в чем-то незыблемом.

Но что Аня только что делала? Она опять отвлеклась от работы, не так ли? Ах да, она изучала пруденциальные нормативы для страховых компаний – от этого легко отвлечься, но нельзя. Надо разобраться. Оценкой платежеспособности страховых компаний Аня раньше не занималась, только нефинансовые компании входили в поле ее деятельности. Задание казалось довольно сложным, но интересным. Девушка со школы любила цифры и расчеты, и перспектива покопаться в чем-то новом и разобраться в неизвестном казалась даже в некоторой степени волнующей. Может, для девушки это не самое характерное пристрастие, и придется потратить много времени и сил, но достижение результата без сомнения того стоит. Момент, когда ты понимаешь, что освоил что-то трудное и преуспел в решении задачи, когда ты осознаешь, что сегодня в чем-то лучше, чем был вчера – этот момент стоит многого. Хороший момент.

«Работа у меня интересная. Платят нормально. Вот только с личной жизнью, конечно... но это придет. Наверное. Просто иногда надо выбрать что-то одно, сконцентрироваться на этом, чтобы преуспеть. Нельзя ведь успеть везде. Вот выйду замуж, там дети... это хорошо, но об интересной работе и самореализации придется забыть. По крайней мере, на время. Пускай будет постепенно, по мере сил, и все будет» – подобные мысли иногда очень утомляют. На эти вопросы сложно ответить, может, даже пока невозможно ответить совсем.

Конечно, бывают неудобные вопросы и сложные решения, бывают неурядицы и проблемы, но ведь в целом-то все хорошо. Ведь хорошо, же? А сколько времени? Неужели восемь вечера? Стало быть опять провела в офисе 12 часов. Первая пришла, последняя уходит. Нет, тут определенно нужна корректировка жизни. Мысль об игре начинала интриговать все больше – есть о чем подумать по дороге домой.

На траве в сквере, несмотря на то, что уже стемнело, сидело несколько ребят. Они были неподвижны, словно медитировали, на всех одеты большие глухие очки, стилизованные под любимые комиксы. Такую картину теперь можно было наблюдать постоянно.

В кафетерии по обыкновениюлюдно. Кажется, теперь люди стали достаточно обеспеченными, чтобы вообще не бывать дома. На всех столах виднелись голубые линии мобильных устройств, поглощающих все внимание посетителей. Подруга Маша сидела у окна и тоже была в очках. Они были с прозрачными стеклами, но очки для зрения уже ни кто не носит лет десять, значит, тоже какая-нибудь игра.

– Ты и тут успеваешь заниматься?

– Я занимаюсь каждую свободную минуту! Ты не поверишь, кажется, что дел просто миллион! Но сегодня мы отдыхаем, – Маша отключила маленький портативный генератор (их стали делать в виде пуговицы) и голографический ноутбук перед ней исчез.

– Что это еще за очки?

– Я тебе все расскажу, но сперва заказ. Я целый день не ела вообще ничего.

Взяли горячий мясной салат, большой чайники китайского чая (мята и мед отдельно), и немного фруктов. От сэндвичей, хоть и с рыбой, отказались. А на счет десертов пока не решили.

– На улице чудесный вечер для прогулки, но, кажется, теперь никто не гуляет. Все чем-то кругом заняты.

– Я всегда чем-то занята и мне не до прогулок совсем. Сейчас не такое время, чтобы гулять.

– Как это не такое время?

– Хох, я, кажется, зануда. Да-да, надо гулять, отдыхать и вообще. Я никогда не сдам экзамен, не поступлю на магистратуру и подохну в этом милом для прогулок городке, – Маша с иронией захлопала глазами.

– Как же так все совместить?

– Ой, я не знаю. Я умру, если придется думать о чем-то еще. У меня и так забот в голове, просто не передать. Так вот очки... Это просто прекрасно. Они немного корректируют реальность и меняют мир вокруг.

– Что это за бред вообще?

– Это очень крутые очки. Можно задать цвет неба или стен. Можно вообще выбрать любую тему оформления. Хочешь и будешь жить в облачном мире с розовыми пони.

– Разве так может быть?

– Может, держи. Теперь все может быть. Еще можно до-

бавлять или убирать людей, или что угодно. Не нравится тебе человек, нажимаешь «заблокировать», и он через очки просто больше не видим. Правда, все еще слышим, что может создать неловкую ситуацию. А можешь добавить в мир пару веселых ботов. Хочешь, пусть тут кто-то рядом для тебя поет. Хочешь, он и не только споет... Можешь выбрать персонажа и с ним посидеть пообщаться, хорошо провести время. Заведи собаку себе виртуальную... Ты только настройки не сбей, я там классно все придумала.

Через очки был виден яркий искрящийся мир типа «лето на море». Интерьер окрашивался в желто-оранжевые тона. Люди носили шорты и имели чудаковатые прически. У девочек были цветы в волосах. Все пили гавайские коктейли и выглядели веселыми и беззаботными, а за окном плескались волны и горел закат. И даже в воздухе как будто появился запах соленой воды, но ведь запахи очки не передают!

– Это просто невероятно! – воскликнула Аня. – Все как настоящее!

– Ты че орешь, дура! Конечно, как настоящее. Двадцать первый век на дворе. Более того, я тебе скажу, что это даже лучше, чем настоящее. Пару недель в таких походишь, – отметила Маша, возвращая себе очки, – и на полном серьезе кажется, что мир без очков менее реален. Как будто очки нужны для зрения. Без них ты видишь плохо, и поэтому все такое неказистое и грустное. А надел очки и все вновь нормальное и как оно есть.

– В этом как будто есть какой-то обман...

– Ну и пусть будет обман, зато жить так гораздо интереснее. Что толку жить без обмана в нашем «чудесном» городе, который давно пора снести до основания? Если бы эти очки можно было вообще не снимать, я бы не снимала. Придумают, наверное, линзы скоро. Утром одел и пошел. Вот это будет отлично вообще.

– Мне тоже очки подарили. Но игровые.

– О, ну все. Теперь и тебя зараза достигла. А так хорошо держалась. Я так на тебя надеялась, думала, хоть кто-то сможет противостоять. Что за игра-то? «Лучшая жизнь», пади?

– Да, а как ты узнала?

– Сейчас все на ней сидят, только и разговоров. У меня девчата на работе теперь чаще встречаются в виртуальном мире, чем в реальном. Я тебе потом расскажу, как там наших найти. К Катьке в Германию можно хоть каждый день ездить. Только там у всех вроде как альтерэго. Иногда смешно, иногда страшно. Особенно пацаны у нас все оказываются закомплексованные, там таких себе уродцев посоздавали, смотреть тошно. Девчата выглядят в основном как в жизни, максимуму волосы там покрасят, а у этих один бетмен, другой король шотландский. Ты там уже освоилась как-то?

– Да нет. Думаю еще. Вообще, что это за глупость в нашем возрасте за компьютерными играми сидеть? Я понимаю, щеглы сидят, а нам-то куда? Я пробежалась, поняла, что ерунда какая-то и закрыла все это подальше.

– Не-не, ты попробуй. На самом деле очень забавная штука. Ерунда, конечно, но интересно. Сама не понимаю почему, но это затягивает. Забавно иногда пожить другой жизнью.

– И какой жизнью ты живешь?

– Я, понимаешь, путешественница. Я езжу по разным странам, веду блог и пишу статьи в разные журналы. Еще думаю заняться организацией йога-туров.

– Зачем ты тогда поступаешь в финансовую магистратуру?

– Да, брось. Это же игра, ты что. Нельзя же реально так жить. Как вот я сейчас все брошу, сорвусь и поеду куда-то? Во-первых, на какие деньги? Во-вторых, у меня вообще-то есть обязательства. Родителям надо помогать, сестренка на мне. На работе эти все проекты сгорят без меня. Да и писать я не умею вовсе. Я вот только в Непал бы съездила. А так не представляю, как можно без конца где-то шлаться.

– Прямо, без тебя совсем никак? Все рухнет?

– Думаешь, не рухнет? Может, действительно и не рухнет. А что бы мне и не в Непал тогда? Месяцок поживу, и там видно будет.

– А там еще куда-нибудь.

– В Италию?

– Или в Америку!

– В южную только. В Бразилию хочу.

– Ну ладно, пусть будет Бразилия.

– Ой, ну все. Все решили. Давай праздновать Бразилию. Пирожное хочу. С шоколадом.

– Да, сколько же можно этих пирожных.

– Ничего не знаю, я хочу. Кстати, в этой игре плохо передается вкус еды. Остальное все очень реальное, а еда дрянь. Вот если ты раньше что-то такое ела, то никаких проблем, вкус нормальный. А если пробуешь что-то новое, то, кажется, будто все не так, неправильный вкус.

– А как ты узнаешь, что вкус неправильный, если ты эту еду раньше не пробовала?

– Ну не знаю. Просто, кажется, что вкус должен быть другой. Да все на еду жалуются, сама увидишь.

Интересно, а вот если все вдруг станут путешественниками, будут вести блоги и жить в удовольствие, то кто будет подметать улицы или трудиться в банке? О такой работе едва ли кто-то мечтал с детства. Жить по своим прихотям, не заботясь о пользе для общества – в этом есть определенный эгоизм, не так ли? Но что же теперь, потратить свою единственную жизнь на подметание улиц?

Наконец, начинает получаться вставать рано. Аня поднялась с постели на рассвете – в 5 утра – и чувствует себя прекрасно. Быстрый завтрак – что-то легкое и вкусное – можно при этом посмотреть какое-нибудь кино на иностранном языке или почитать (хотя, кажется, не рекомендуют во время еды). После завтрака есть время позаниматься (Аня изучает немецкий и скорочтение). Затем какое-нибудь хобби:

можно, например, порисовать (с недавних пор мечтательница начала увлекаться мультипликацией). Когда встаешь рано, вдруг выясняется, что свободного времени очень много. И вот только теперь, когда ты в полной мере уделил внимание личным интересам, имеет смысл начать собираться на работу. При этом Аня поедет в офис не автобусом, как обычно, а на велосипеде.

Ее ждет сегодня финансовая рутина и решение сложных, но интересных задач. Ровно также пройдут и другие будние дни. По вечерам иногда можно сходить в спортзал, посмотреть кино, может быть, повидать друзей. Но, как правило, после длительного рабочего дня сил уже ни на что нет, да и ложиться спать теперь приходится рано.

В выходные можно съездить в горы, а лучше просто побездельничать, быстро сделав дома уборку и сходяв на рынок. В отпуск надо выезжать из страны – это обязательно. Но путешествовать раз в год слишком мало. Нужно делать это чаще, но где взять средства? Через несколько лет упорного труда Аня получит повышение и начнет позволять себе больше. Она встретит хорошего парня, и дела будут неспешно плестись в гору.

Но вот только в ближайшие пять лет «смайлик» в углу экрана сохранял преимущественно нейтральное выражение лица и едва ли с десятков раз вообще улыбнулся.

«Как же это возможно» – возмущалась Аня, быстро прокручивая дни своей собственной, как ей казалось, идеаль-

но выстроенной, жизни. «Что же ты тут торчишь все время с постной миной!» Рюжца от этих мыслей стала грустнеть и через десять лет (отнявших не более десяти дней в реальной жизни) впала в депрессию и покраснела.

Самое страшное и неприятное в этой отвратительной игре было то, что, возможно, она все-таки права. Аня нарочно выстроила в игровой реальности свою настоящую жизнь, правда немного доведенную, как ей казалось до совершенства (пока никто рано не встает). Она надеялась разоблачить игру, доказать (может отчасти и самой себе), что в «лучшей жизни» не нуждается. Но, похоже, девушка сама была обличена, и теперь игра посеяла в сердце новые тревожные мысли.

«Пусть же я, – думала со злости Аня, – тоже буду путешественница!»

Самое неожиданное, что игра оказалась способна заменить реальное путешествие в полной мере – настолько все в ней было настоящим и искусно сделанным. Подобные технологии существуют уже некоторое время, но, похоже, в этой компьютерной игре достигли действительного совершенства. Даже трудно поверить, что подобные усилия разработчиков были затрачены на простую игру. Но может это все-таки нечто большее, чем просто игра?

По небольшому португальскому городку Аня шла подчеркнуто не спеша. Ей очень нравилось вдыхать полной грудью атмосферу неизвестной страны и чувствовать под нога-

ми новую, еще не истоптанную до дыр мостовую. Периодически зачинался дождь, но облачная сырая погода только добавляла этому месту романтики. Девушка поднялась на высокую колокольню, чтобы насладиться видом на город, зашла в один из старейших в мире (как гласил путеводитель) книжных магазинов, купив зачем-то книжку на португальском, а затем набрела на церковь Св. Франциска, где внутренняя отделка была выполнена из дерева с позолотой и поражала искусной резьбой. Аня чувствовала густой запах древесины, видела лучи солнца, пробивающиеся разноцветными тенями через витражи, даже, казалось, вполне ощущала энергетику древнего католического храма. В боковом нефе, в северной части строения, расположился алтарь, изображающий ветви дерева. Ветви поддерживали фигуры двенадцати израильских царей. Аня, конечно, понятия не имела, кого изображают скульптуры, но один клик на «огонек» в пространстве дал ей указание на то, что перед ней генеалогия Христа – Древо Иессея.

Подобные «огоньки», конечно, напоминали о нереальности происходящего и их можно было бы отключить. Но новый мир и так создавал мощный эффект погружения, да и функция очень уж полезная. В остальном все казалось совершенно настоящим. Легкая усталость в ногах от ходьбы, шум трамвая, запах дождя, голоса туристов в небольшом ресторанчике на набережной – как же можно не поверить всему этому? Этот день Аня не перематывала. Она любила

этот день и путешествовать ей очень нравилось. С перерывом на настоящий обед (мегапикселями сыт не будешь) она провела в португальском городе весь выходной, гуляя по его живописным улицам и осматривая достопримечательности. Но, все же, этот мир не был идеален, хотя и обещал очень много.

Главная достопримечательного города Порту, о котором идет речь, – набережная со складами портвейна – волшебного напитка, который можно идеально приготовить только здесь, в Португалии. Аня, отправившись под вечер на дегустацию, в ходе экскурсии по холодным винным погребам, была принуждена слушать долгую, хотя и интересную, историю напитка. «Зачем, у меня же есть „огонек“?» Из длинного рассказа Аня запомнила только то, что напиток должен получаться сладким и крепким. Он таким и был: сладкий и крепкий, но что-то с этим портвейном все-таки было не так. Вкус казался неестественным, и на это просто нельзя было не обратить внимания. Аня долго сидела, всматриваясь в бокал, и пытаясь понять, в чем же дело и что конкретно ее не устраивает.

– Обидно, не так ли? – только теперь Аня обратила внимание на парня, сидевшего рядом с ней. Напротив расположилась семья американцев, которая Ане сразу не понравилась, и поэтому она вдруг перестала обращать внимание и на всех остальных.

– Побывать в Порту – столице производства портвейна –

и так и не понять, в чем же его прелесть, – парень улыбнулся, да и в целом казался милым. Но Аня почему-то вдруг решила держаться к нему холодно.

– А вы не знаете в чем дело с этой игрой? Ведь и правда, что-то с этим портвейном не так, – спросила девушка.

– Они пока не научились воспроизводить вкусы. Ощущения вроде сырости или холода вызываются с помощью стимулирования отдельных частей мозга – это не так трудно, если знаешь, куда послать сигнал. Но для вкуса нужна очень тонкая настройка. Они пока достают вкусы просто из памяти, а когда в памяти ничего подходящего нет, берут код из своей базы данных. В базе записано, какие части мозга как в среднем реагируют на те или иные раздражители. Грубо говоря, разработчики взяли группу людей, налили им портвейна и записали, что у тех происходит в голове. И теперь они пытаются передать ощущения другого человека вам. Но ощущения другого человека – это по-прежнему ощущения другого человека. Чувство вкуса слишком индивидуально, чтобы его можно было кому-то передать. Ощущения запахов, скажем, получают также и они тоже очень индивидуальны, но тут люди обычно просто не замечают подвоха. Отличия в восприятии запахов не так уж сильны, а вот вкус пока каждый чувствует очень по-своему.

– А немного ли вы об этом знаете? Разве об этом писали в Интернете?

– Я просто провел здесь уже некоторое время, – юноша

усмехнулся и показался смущенным.

– Вы тоже путешественник?

– Просто иногда посещаю другие страны. Это самый дешевый способ, а удовольствие то же самое. Почти то же самое, – он указал на бокал с портвейном.

– Значит, вы тоже не знаете, каков он на вкус?

– Я, скажем, не знаю другого вкуса портвейна, кроме записанного в базе данных этой игры. Похоже, пока это все, что у нас есть, но это заметно больше, чем ничего.

– Это еще вопрос, что лучше: ничего или ощущение от распития портвейна, принадлежащее кому-то другому.

– Я об этом не думал. Справедливое замечание.

– Кстати, я Аня.

– Сергей. Но будь осторожна со знакомствами в этом мире. Здесь уже довольно много реальных людей, но немало и фоновых программных персонажей.

– Ботов что ли?

– Именно ботов.

– А как же их отличить?

– И это очень интересный вопрос. Как видишь, тут все как настоящее, и отличить реальных людей от созданных программой тоже довольно сложно. Изначально я считал, что это можно сделать после общения с ботом. Компьютер все же должен себя выдавать. Но он искусно ускользает от разоблачения. Так что даже не знаю, есть ли у меня готовый рецепт – эти штуки чертовски хороши.

– А ты сам не бот ли? – внимательно всмотрелась Аня в своего нового знакомого. – А то ты что-то шибко умный!

– Как ты сама считаешь?

Аня задумалась.

– На самом деле, если разницы не видно, то может это и не так важно? Тут все равно кругом обман...

– Но надо признать, что это очень хороший обман!

Завершая прогулку по старому городу, Аня с новым другом посетили еще один древний храм – какой-то самый большой, и, кажется, самый старый. Все эти «новые» и необычные места, конечно, вызывали интерес у засидевшегося дома визитера и производили приятное впечатление, но очень скоро чудеса архитектуры стали утомлять. Все сильнее нарастало ощущение пустой траты времени.

– Это хороший город. Здесь довольно уютно и мило, – заключила Аня.

– На самом деле, это старая часть города, которую туристы посещают едва ли не чаще, чем местные жители.

– Правда?

– В этих маленьких старых домиках условия для жизни часто довольно сложные. Люди стараются перебраться в кварталы поновее с развитой инфраструктурой. Так что здесь есть другие, вполне современные, районы города.

– Опять обман.

– Ну почему же. Многие остались жить и в старой части. Вот посмотри, этому велосипедному магазину уже бо-

лее 60 лет. Хозяин обитает в квартире наверху и за прилавком ему помогает сын. Молодой человек пока живет в южной части города и зовет к себе отца, но старик ни за что не покинет этот дом и свое дело. А там глядишь, и сынок постепенно проникнется семейным предприятием и захочет быть к нему ближе.

– А мне кажется, я была бы рада пожить в таком уютном захолустье. Держала бы лавку для коллекционеров. Я бы торговала монетами, марками, оловянными солдатиками и прочей всячиной.

– Похоже, ты уже об этом думала...

– Меня дедушка маленькую все время водил в подобные места. Это обычно была какая-то очень тесная лавка, доверху забитая всяким старьем. Там были огромными альбомы с монетами и марками, можно было найти старые книги или пластинки, и кучу вообще всего.

– Ты же помнишь, что здесь все возможно?

– Да, но почему-то эту идею я хочу придержать. Оставляю ее на старость. Но у меня обязательно будет квартира над магазином.

Шли, уже не разбирая дороги, без цели, плутая по узким каменным мостовым. Когда солнце стало клониться к закату, вдруг решили прокатиться на старом трамвае – кажется, это тоже была достопримечательность. Местные власти настойчиво пытались сохранить все эти характерные древности, то ли для туристов, то ли из каких-то ностальгических

соображений. Трамвай ходил вдоль набережной и имел кабину как спереди, так и сзади. Когда он доезжал до конечной остановки, водитель переходил в противоположный конец вагона и трамвай начинал движение в обратную сторону. Места для пассажиров были устроены таким образом, что после несложной манипуляции со спинкой сиденья ты снова сидел лицом в сторону движения. Все эти любопытные мелочи очень забавляли Аню и хорошее настроение ее не покидало. Однако она вдруг осознала, что ничего не знает о своем новом знакомом, который, кажется, информирован обо всем на свете и в этом городе прожил все свою жизнь – уж больно ему все здесь знакомо.

– А чем ты занимаешься? – спросила Аня, когда трамвай неспешно начал двигаться в обратную сторону и поездка потеряла перспективу новых открытий.

– Я что-то вроде социолога. Изучаю факторы, влияющие на ощущение качества жизни.

– В этом мире или в том?

– Я предлагаю, чтобы избежать трудностей, жить в рамках одной реальности. Если мы сейчас здесь, то давай и говорить только в рамках этого мира.

– Я в рамках этого мира безработная, у которой очень скоро закончатся всякие средства к существованию.

– Во-первых, в случае проигрыша, ты всегда можешь начать все сначала. Хотя начало, на самом деле, не самое интересное, так что лучше держаться до конца. Во-вторых, лю-

дям иногда нужно время, чтобы критично взглянуть на свою жизнь и поискать себя. Очень хорошо, что ты это время нашла.

– Что это за работа, социолог? Как ты до этого додумался?

– Это на самом деле очень интересно. Нужно разобраться, как люди принимают решения, что формирует их представление о счастливой жизни.

Например, очень часто образ счастливой жизни формируется под влиянием внешней среды. Люди хотят работать там, где работают их авторитеты и кумиры, мечтают отправиться в те места, о которых им рассказали, любят те фильмы, которые им расхвалили и объявили лучшими.

Здесь много нюансов. Например, иногда у людей под влиянием косвенных факторов формируется потребность, которую они не могут определить. Они берут чужие мечты, ездят в интересные другим страны, смотрят любимые другими фильмы и кажутся довольными, но живут чужой жизнью. Они не оставляют себе времени подумать над тем, что нужно именно им, не дают себе шанса попробовать что-то очень далекое от их среды обитания.

– Взять и отправиться на южный полюс? Или научиться управлять яхтой?

– Конечно, эти идеи к тебе тоже пришли откуда-то, но они очень далеки от твоей обычной жизни. И если ты чувствуешь, что надо менять что-то в корне – то это действительно верное направление мысли. Почитай, посмотри, подумай

и постарайся определить насколько именно тебе это может быть интересно.

– А как попасть на южный полюс?

– Кажется, есть корабль из Чили.

– Чили – это же Южная Америка?

– Да, начать придется издалека...

– У тебя классная работа, на самом деле. И что, тебе еще и платят за нее?

– Вопросы качества жизни людей, и что на него влияет, волнуют и мировые правительства, и крупные корпорации, и даже разработчиков компьютерных игр.

– Так вот откуда ты все знаешь! Ты с ними!

– Я их консультирую – это правда. Но это игра просто отличное место для полевых исследований, так что мне тут очень нравится.

– Получается у тебя здесь та же работа, что и в жизни. Ты что, счастливчик?

– Скажем, я здесь не с целью игры. Я не ищу здесь другой жизни и мнение наглой «рожицы» мне безразлично. Когда ты знаешь подноготную, пропадает весь азарт. Мне остается только жить той жизнью, которую я имею.

– Это разве не противоречит вообще всему?

– Игра не работает для меня, но это не значит, что она не может помочь тебе.

– Может мне тоже надо просто жить той жизнью, что есть и не выпендриваться? Вдруг я сейчас узнаю, как жить счаст-

ливо, но не смогу так в реальности и мне станет еще более паршиво.

– Это твое решение. Но его, наверное, будет правильное принять, имея больше информации. Ничего не менять – самый простой путь.

– Черт, какой же ты умный. Мне нравится твоя работа. А набор на социологов еще открыт?

– Мы что-нибудь придумаем.

– Все. Официально заявляю, что болтовня об устройстве жизни мне больше нестерпима. Я не хочу об этом думать, и не хочу ничего об этом слышать. И вообще я в отпуске.

Аня сидела у окна и почти не смотрела на своего собеседника. Он же не сводил с нее глаз, но был учтив и сдержан. Теперь девушка начала понимать, что этот неподдельный интерес к ее персоне, скорее интерес исследователя, а не поклонника – и это даже несколько обижало.

– Я знаю точно, как найти бота! – осенило девушку. – Есть профессия, о которой точно никто не мечтал и никто ни за что не согласился бы на такую работу в своей «лучшей жизни».

Кафе и рестораны в Порту обычно закрываются после обеда и возвращаются только часам к семи, чтобы накормить посетителей ужином. Это необычная особенность может сбить с толку заезжего гостя. Когда Аня с Сергеем зашли в небольшой приглянувшийся им ресторанчик в узком кривом переулке, для вечерней трапезы еще было рано. В заве-

дении было пусто и только крупный мужчина с усами сидел за столиком в углу и неторопливо перелистывал газету.

– Вы открыты? – осторожно спросила Аня.

Мужчина заметил посетителей, вскочил с места и затараторил: «Конечно-конечно, проходите. У меня есть для вас отличное местечко». Он усадил пару за уютный маленький столик у окна.

– Чтобы вы хотели сегодня на ужин? Рыба, мясо, овощи?

– Может, что-то из мяса.

– О, вы просто обязаны попробовать нашу фирменную баранину. Ее все очень любят. Вам обязательно понравится.

– Ну, давайте, – заинтригованно согласилась Аня.

Через пару минут подошел повар, затем несколько ребят официантов. Мужчина с усами оказался хозяином заведения. Однако он не сидел без дела: активно принимал заказы, разносил тарелки с яствами, наливая с большой охотой дижестивы, и при этом постоянно общался с посетителями, отпускал шутки и любезности.

Хозяин и его работники были добры и приветливы, при этом у них совершенно не было заискивания. Здесь все делалось с улыбкой и искренне. Несмотря на то, что ресторан быстро наполнился, и работы было очень много, атмосфера складывалась самая дружественная. Казалось, что зашел на ужин к знакомым, трудно было их упрекнуть за любой промах или даже оставить чаевые – странно платить друзьям.

– Если бы я не знала, что это программа, ни за что бы, ни поняла, что это не настоящий человек.

– А почему ты думаешь, что он не настоящий?

– Таких официантов как здесь не бывает!

– Ты считаешь, что не бывает официантов, которые любят свое дело?

– Я таких не встречала, – девушка улыбнулась, и вообще за последнюю пару часов значительно смягчилась.

– Тебе пора бороться со стереотипами. На самом деле, это действительно программы. Но эти персонажи были в точности списаны с реальных людей. Чаще всего характеры смешиваются и меняются. На основе нескольких отсканированных личностей создаются тысячи характеров и типажей игры. Но в этом ресторане все воспроизведено в точности. Ты можешь поехать в Порту и встретить этих людей в реальной жизни.

– Слушай, но они ни чем не отличаются от всех остальных в зале. Даже от нас не отличаются. Они совершенно свободно поддерживают разговор, очень естественно выглядят, но все же они ведь не люди!

– Это старый и сложный вопрос: что делает человека человеком? Ты видишь прототипы реальных людей. Они точно также думают, испытывают эмоции, реагируют на обстоятельства. В основе всех подобных программа лежит модель мозга человека. И они абсолютно реальны и свободны в рамках этой вселенной. Но в таком случае, даже не смотря на от-

существование оболочки в физическом мире, можно ли говорить, что они не люди? К тому же, если не видно разницы, может и не важно, с кем ты общаешься?

– Просто это странно и немного страшно. Когда узнаешь, с кем имеешь дело... Хочется все-таки иметь дело с настоящими людьми, а не с созданными характерами.

– Почему?

– Знаешь, стекло может быть похоже на алмаз. Пока не покажешь специалисту, даже и не поймешь...

– Но пока ты убеждена, что это алмаз, стекло выполняет все присущие алмазу функции в качестве украшения. Оно делает тебя ярче, увереннее в себе, дает тебе больше поводов для гордости, служит предметом зависти окружающих. И если стекло останется неразоблаченным, оно и дальше будет исполнять работу алмаза не хуже самого алмаза.

– Да, но разоблачение убивает все. Оно уничтожается все хорошие воспоминания, и делает тебя посмешищем. Стекло все же не алмаз, даже если очень похоже.

Подходило время прощаться. Договорились встретиться снова через пару недель, скажем, в Италии и если получится.

Путешественницы из Ани не получилось. Она пробовала разные виды поездок и в дальнейшем, и бесспорно немного посмотрела мир, но все же старалась не тратить время подобным образом. Путешествовать было интересно, и Аня понимала, почему некоторые люди столь одержимы этим занятием. Девушке очень нравилось изучать новые города и во-

обще получать новую информацию, дающую пищу для ума. А вот походы в горы, осмотры природы и вдыхание кислорода, многодневные переходы по морю – утомляли и казались нестерпимо долгими. Но это как раз и стало важным открытием проведенного эксперимента: Ане хотелось чего-то деятельного, созидательного, может быть даже творческого, и это открывало новые просторы для дальнейшего поиска.

Следующий месяц прошел в бесконечных пробах. Спорт хоть и таил потенциал, например, неподдельный интерес вызывал альпинизм, но быстро наскучил. Немалое вдохновение давали занятия музыкой. Аня оставила в своем реальном дневном графике уроки игры на фортепиано, но все же не хотела браться за музыку всерьез. Была даже неплохая попытка освоить кулинарию, что принесло немало пользы в дальнейшей жизни. Однако когда готовка становится работой, пропадает вся романтика. Довольно быстро утратили очарование занятия фотографией, садоводством и писательством – все это давалось трудно.

Несмотря на то, что в игре преуспеть не удавалось, она нравилась все больше. Пробовать новое было весело, да и альтернативный мир оказался по-настоящему захватывающим. Ане нравилось находиться там: проводить свободное время за интересным занятием в интересном месте, общаться с разными вымышленными и реальными людьми (какая действительно разница), узнавать что-то новое. Девушка начинала смотреть на свою жизнь и на окружающий ее мир

с необычного ракурса, и все было таким вдохновляющим, таким большим и неисчерпаемым. В игре словно открывались все двери, и ты действительно можешь делать что угодно, и ничего не больше не бояться.

На фоне этой игровой вселенной обычная жизнь выглядела все более серой. Привычные вещи были теперь скучны и однообразие становилось невыносимо. Может, судьба Ани всегда что-то менять и постоянно увлекаться чем-то новым и неожиданным? Такая жизнь, кажется, ей действительно начинает нравиться. Почему-то ей показалось, что Сергей бы одобрил идею. Он часто ей вспоминался в последние дни, хотя Ане все еще не нравилось, что он с «ними».

В Стокгольме Аня неожиданно наткнулась на выездную выставку русских «передвижников». Девушка уже имела возможность познакомиться с разными направлениями живописи, как классическими, так и более современными, и очевидно, что картины мастеров никак не возбуждали ее чувств. Но «передвижники» неожиданно впечатлили до глубины души. Реализм на картинах был невероятным. Казалось, что можешь почувствовать боль героев, вжиться в атмосферу сюжета, услышать историю из другого времени. Как можно было передать нечто подобное через рисование? Этому вдруг безумно захотелось научиться: вызывать бурю эмоций посредством небольшого (или большого) клочка холста и красок. На выставке было также много черновиков и предварительных зарисовок к крупным полотнам. Подобная кар-

тина – это большая работа, требующая длительного поиска и череды проб и ошибок.

Жизнь в альтернативной реальности начинала входить в свое русло, у нее появился свой темп. Здесь была работа, увлечения, отдых. Много времени уходило на встречи с друзьями, кто-то был знаком Ане по ее «настоящей» жизни, а со многими она познакомилась уже в альтернативном мире.

Иногда трудно было понять, какая жизнь реальнее, но компьютерная определенно была гораздо ярче. Похоже, и многие Анины знакомые считали также, так что неожиданные встречи в разных странах мира стали нормой. Иногда эти встречи случались при совершенно поразительных обстоятельствах. Где-то на французском острове запросто можно было наткнуться на коллегу по работе, который сменил галстук на фартук и торгует мороженым, а IT-специалист из соседнего подъезда вдруг оказывается матерым велогонщиком в Уругвае. Старый Анин приятель открыл в себе страсть к кинематографу и осел в Австралии, а ее собственная тетя, известный в нашем маленьком городе электро-инженер, стала пекарем и открыла чудесную булочную в компьютерной версии своего же дома. Соседки даже сетуют, что этой булочной нет в реальности. Конечно, трудности со вкусопередачей портят некоторые хлебобулочные изделия, но посетители как-то со временем приспособились. Эту особенность игры оказалось даже можно использовать

при создании новых рецептов, хотя Аня так и не поняла, как именно нечто подобное происходит.

– Орет и орет, за каждую копейку орет! – ворчал мужчина в супермаркете, закончив разговор по телефону. Он вел за руку маленькую девочку, которая на всякий случай при-тихла и клянчила теперь гораздо меньше обычного. – Что же взять? – вздохнул мужчина и затерялся среди полок с продуктами вместе с дочкой.

Аню удивляло, что даже в игре люди находят способ создавать проблемы и видят повод жаловаться на что-то. Похоже, некоторые просто неспособны радикально изменить свою жизнь. Часто можно было увидеть, что игроки создают лишь несколько улучшенную версию своего обычного существования. Конечно, наверное, кому-то хватит и этого (ведь кто-то же должен хорошо жить взаправду), но кому-то, возможно, стоило бы использовать весь потенциал симулятора. Кстати, а ведь наверняка есть люди, которые живут счастливой жизнью и эта игра не вызывает у них никакого интереса. Наверное, попробовали раз в нее сыграть и тут же решили не тратить на эту безделицу время, поскольку у них и так в жизни есть увлекательное занятие, и им, конечно, не хочется отвлекаться.

Функция перевода была отключена, но русскую речь Аня все же слышала часто. То в супермаркете кто-то выругается, то зазывала в ресторане поздоровается, заведя земляков, то кто-то совершенно по-русски спросит: как пройти до мону-

мента Витторио Имануила П. Казалось, что «наших» в Риме было больше, чем итальянцев. Да и в целом, город Ане не нравился. В компьютерной версии стало еще больше эмигрантов, зато немного прибрали улицы. Вместе с тем атмосфера здесь была тяжелая, не уютная. Наверное, лучше всего было бы наскоро осмотреться и сбежать в маленький городок на побережье. Зато Аня сделала несколько сырых, но кажется удачных, зарисовок с местных дворики. Отчего-то проверять в игре жизнь художника не хотелось. Может, было страшно вновь услышать отрицательный ответ. Но в качестве невинного увлечения у Ани появился блокнот с набросками.

– Привет. Что рисуешь? – посмотрите кто, наконец, объявился. У Сергея была та же мятая рубашка и свойственное ему доброе выражение лица.

Аня быстро захлопнула блокнот.

– Как дела? – спросила она как будто даже строго.

– У меня все хорошо, – улыбнулся Сергей.

– Чем занимался? – продолжала допрос Аня.

– Я? Я работал, – развел руками собеседник.

– Ах да, у тебя же тут не отдых, а серьезное занятие.

– Ну, кто-то же должен работать, – у Сергея, похоже, было хорошее настроение.

– Мне кажется, многие люди находят лучшую жизнь просто в том, чтобы ничего не делать. Они готовы пожертвовать комфортом и всем остальным только ради того, чтобы це-

лыми днями любоваться на горные красоты или на течение реки. Серьезно, человек готов питаться одними корешками, но пусть ему дадут без конца смотреть на то, как солнце садится за горизонт.

– С другой стороны, какая тебе разница? Это их жизнь и они могут прожить ее так, как захотят.

– Но кто будет создавать машины и покорять космос, кто будет строить школы или, скажем, работать в муниципалитете? Это ведь все нужные вещи для общей благополучной жизни? Каждый человек должен что-то давать и обществу, в котором живет, чтобы человечество могло существовать и развиваться. А если все уйдут в горы, то мы вернемся в каменный век. Или ты считаешь, что я не права?

– Я только хочу сказать, что давать что-то обществу или нет – это индивидуальный выбор. Человек все же имеет право на некоторый эгоизм.

– И можно все время тратить на компьютерные игры и ни о чем не заботиться?

– Можно. Если хочешь, то можно. Ты никому ничего не должна.

– Эх, – протяжно вздохнула девушка, окинув взглядом крыши и вдруг вспомнила, что она в Риме, в интересном новом городе. – Мне тут нравится. Не в Риме, но в этом мире. Он такой живой, такой интересный, наполненный всякими вещами. Я бы хотела бывать тут больше, может, пожить немного у моря. И, может, тоже побездельничать, най-

ти простенькую работу на полдня для минимального заработка, а в остальное время смотреть на воду и встречать раскаты.

– Ты так не сможешь.

– Ну, я могу попробовать, – Аня улыбнулась. На одну только секунду ей показалось, что она сможет так жить, но это все же звучит скучно. Разве что устроить себе отпуск? – Отпуск что ли устроить, – вздохнула она.

– Но ты знаешь, что ты и вправду можешь остаться в этом мире?

– Как же тут останешься? А уборку дома кто сделает, а работу завтра? Да, и мне бы еще поспать по-настоящему.

– Можно было бы переехать в игру навсегда...

– Как это? Купить тут домик у моря?

– Компьютер создает точную карту твоего мозга, когда тыходишь в игру, и он может использовать это, чтобы перенести сюда твою сознание целиком. Ничего не изменится в общем: ты будешь тем же человеком, с теми же мыслями и чувствами, сохранишь воспоминания, будешь иметь прежние мечты и хотелки. Но этот мир станет для тебя единственным. Ты будешь также колесить по миру, менять образ жизни, пробовать новое. А еще можешь не стареть и не болеть, если захочешь. Можешь, например, стирать плохие воспоминания и хранить хорошие, даже просматривать их как в кино. Можешь каждый день менять внешность. Конечно, тут есть общие законы реальности, но приятных бонусов очень

много. Грязную и рутинную работу у нас делают фоновые программы, а ты можешь выбрать себе интересное занятие по душе и жить счастливой лучшей жизнью.

– Подожди-ка, ты пытаешься сказать, что я могу перейти на постоянное жительство в компьютерную игру?

– Ты удивишься, когда узнаешь, как много людей уже сделали это.

– Это же сумасшествие какое-то! – Аня воскликнула, но не слишком разгоряченно. Почему-то эта идея не показалось такой уж дикой, такой уж плохой. Что-то внутри как будто подталкивало ее согласиться даже без дальнейших расспросов и раздумий. Но тут она кое-что вспомнила из новостей в социальных сетях. – Многие это сделали?! Так игра убивает людей, не так ли? Игроки впадают в кому и уже не возвращаются. Ты пытаешь убить меня прямо сейчас, чертов социолог!

– На самом деле они прекрасно живут в новом мире, и им очень нравится – это сознательный выбор.

– Звучит как слоган. Но ведь они же не живут там!

– А зачем?

– Ну... Так же ведь нельзя... Нельзя взять и уйти в игру... – Аня бормотала что-то, но в душе понимала, что так можно, ведь действительно можно остаться здесь насовсем, и почему же нет?

– Так можно, – вторил Сергей мыслям Ани.

– Ты же агитатор какой-то!

– После слов «Игра убивает людей» я действительно выгляжу злодеем. Поэтому больше я тебе предлагать ничего не буду, но знай, что такая опция существует, и будет существовать в дальнейшем.

– Почему ты мне рассказал об этом?

– Мне показалось, что здесь тебе будет лучше.

– Но ведь правильнее было бы что-то здесь понять и найти, а строить хорошую жизнь там. Это сложнее, но на то она и реальность!

– Это игра для удовольствия, что-то здесь искать никогда не было целью. Но это тоже реальность, просто другого рода. Новое измерение не делает эту реальность в чем-то хуже той, к которой ты привыкла. Здесь все проще, лучше, ты и сама замечала, что жизнь в игре гораздо ярче и насыщеннее.

– Постой, а ведь ты тоже программа?

– Да, это действительно так.

– Но ты же сказал, что ты человек?

– На самом деле нет, я этого не говорил.

– Черт, почему я вообще слушаю какой-то искусственный разум! – с этими словами Аня мгновенно покинула игру и с силой отбросила очки в сторону.

В ближайшие годы тысячи людей предпочтут компьютерную вселенную обычному существованию, в силу ее привлекательности. Для Ани это решение обещает быть сложным: красивый, сверкающий мир или обычный серый и рутинный? Может все-таки воспользоваться открывшейся воз-

возможностью?

С одной стороны, идея грандиозная, стоит рассмотреть ее всерьез. С другой стороны, можно ли вообще решиться на такую радикальную перемену? Если бы Ане было нечего терять, то сделать выбор было бы проще. Но ведь есть вещи, которые она любит в своей реальной жизни, есть люди, которыми она дорожит. Может, это не идеальная жизнь, но все же сносная и вполне приличная. А как все будет складываться там, в этом волшебном мире, неизвестно. Может, на деле все окажется не так уж и идеально. Стоит ли рисковать всем, что имеешь ради этого воздушного замка, ради сияющего призрака? Кажется, что у нее все не настолько плохо, чтобы бросаться в подобную авантюру и столь отчаянно искать лучшей доли. А может, Аня просто трусиха? Жила же как-то и как-то проживет. И не так уж плоха эта жизнь, если ее немного больше ценить и относиться к некоторым вещам несколько проще.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.