

Jakub Sadowski
Wydział Fizyki

Rewolucja Umysłowa

Godzina 6:00 rano. Sen przerwany alarmem budzika. Cztery godziny snu to niewiele, ale miło jest dla odmiany przespać się we własnym mieszkaniu. Sterta wiadomości w telefonie skutecznie przywraca do chłodnej rzeczywistości. Pora wracać do pracy.

Szybki prysznic to jedyne na co mogę sobie pozwolić, śniadanie zjem w wolnej chwili. Dzisiaj czeka mnie konferencja prasowa, publiczne przeprosiny w imieniu instytutu, wizyty rodzin poszkodowanych oraz nadzór sytuacji w pobliskim szpitalu, który stał się tymczasowym centrum zarządzania kryzysowego.

Nasza codzienność na ogół była spokojna, a przyszłość niosła nadzieję i obietnice spełnienia marzeń, przynajmniej do czasu.

Wszystko zaczęło się od powstania komputera kwantowego. Dzięki niemu możliwe stało się stworzenie środowiska naśladowującego pracę mózgu. Metodą prób i błędów udało się stworzyć układy, których odpowiedzi podobne były do wyników osób biorących udział w badaniach. W międzyczasie nastąpił postęp w analizie sygnału EEG. Dzięki symulacjom udało się wychwycić sygnały odpowiedzialne za wzrok, słuch oraz pracę poszczególnych mięśni. To był prawdziwy przełom. Natychmiast przystąpiono do prac. Powstały implanty wzrokowe, bezpośrednie aparaty słuchowe, wszelakiego rodzaju protezy, których ruch nie różnił się niczym od prawdziwych kończyn. Ślepi znów mogli widzieć, głusi słyszeć, wiele osób odzyskało kończyny, a przerwanie rdzenia kręgowego nie było już wyrokiem, a jedynie tymczasową niedogodnością. Badania nad translacją myśli już zaczęły dawać rezultaty, a instytut pamięci nie daje za wygraną. Gdy ukończą prace wypłyniemy z morza możliwości na istny ocean. Możliwe będzie zajrzenie pacjentowi do głowy. Leczenie chorób oraz zaburzeń psychicznych nigdy nie będzie prostsze, a wybudzanie ze śpiączki stanie się wyłącznie formalnością. Jednak rewolucja nie dotknie wyłącznie medycyny.

W życiu codziennym najbardziej zmieniła się strefa rozrywki. Wirtualna rzeczywistość weszła na wyższy poziom. Symulacje dostarczane są w formie sygnałów prosto do mózgu. Pozwala to na "przeniesienie się" do świata filmu, gry, czy też do kafejki na spotkanie ze znajomymi z całego świata. Wrażenia trudno jest odróżnić od rzeczywistości. W owej formie obejrzałem raz horror i nie zamierzam tego powtarzać. Do tej pory mam dreszcze na samą myśl o tym. Wracając do tematu. Powstaje już wiele planów urządzeń sterowanych umysłem, niektóre czerpią z obecnych możliwości, a pozostałe szykowane są pod translację myśli. Na samą myśl, ile czasu można by zaoszczędzić dzięki tym innowacjom, dostają gęziej skórki. Inteligentne domy sterowane myślą brzmią wspaniale, lecz przyćmiewa je możliwość przekazywania informacji za pomocą myśli. Wszak myśl szybsza jest od słowa, nie mówiąc już o palcach stukających w klawisze klawiatury.

Powstałyby wspaniałe światy. Tyle można by osiągnąć. Jednak nie wszystkim przypadła ta wizja do gustu. Pojawiły się głosy sprzeciwu obawiające się utraty prywatności, danych osobowych i wszystkiego do czego dałby dostęp do pamięci mózgu. Nie mogło nas to jednak powstrzymać przed odkrywaniem nowych ścieżek. Mogło.

Doszło do sabotażu. Przeciwnicy rewolucji rozestali wirusa do wszystkich urządzeń symulacji VR podłączonych wówczas do sieci. Wirusa wypuszczono z głównego serwera i nim ktokolwiek zdołał się zorientować było już za późno. W momencie aktywacji wirus symulował obrazy rodem z filmu gore, nie były to jedynie obrazy, lecz także odczucia towarzyszące scenom. Makabryczne obrazy w połączeniu z odczuwanym w głównej mierze bólem doprowadziły do ogromnej ilości zawałów, trwałych uszkodzeń mózgow oraz traum.

Wszyscy stajemy teraz na głowach by zminimalizować straty. Na ustach całego świata gości owa tragedia. Ludzie chcą sprawiedliwości i niejedna głowa poleci. Teraz nic nie będzie już możliwe. Nie po tym wszystkim.