

**Мінчукова Марина**

# **ВИДАЛЕНІ**

**РОМАН**

**Дніпро  
«Середняк Т.К.»  
2025**

УДК: 821.161.2-31  
М63

**Мінчукова Марина**  
**М63** Видалені: [Роман.] – Дніпро: Середняк Т.К.,  
2025, – 157 с.

**ISBN 978-617-8807-21-4**  
**ISBN 978-617-8807-22-1 (електронна версія)**

© Мінчукова Марина, 2025

# ЗМІСТ

Когорта .....	4
Прямо зараз .....	10
Грей .....	16
На п'ять днів раніше.....	20
Марія.....	29
Знайомство.....	34
Занурення.....	38
Ідея Грея.....	43
Як це працює? .....	59
Чарльз .....	73
Перша жінка.....	82
Зустріч.....	89
Підготовка до гри.....	97
Гра.....	101
З чого почнемо? .....	116
Не вся, але гірка правда... ..	130
Минуло 100 років... ..	142
Видалені.....	150
Рада Когорти. Наші дні.....	155

# КОГОРТА

*Гроші зберігають свою силу завдяки архітекторам глобального фінансового театру – тим, хто веде партію гри Монополія на майданчику планети Земля. Ролі ворогів та грузів ретельно визначені, а будь-який супротив і бунтарство вплетено в сценарій цього карнавалу, який охороняється спецслужбами по периметру всієї Планети. На цій фінансовій кухні постійно пахне цинізмом, жорстокістю та горем.*

Червоний Кабінет у Домі Когорти був заповнений його постійними відвідувачами. Ексклюзивність допуску та сталість присутніх підтверджувалися табличками з їхніми іменами та прізвищами, а іноді й номером покоління, розташованими на спинках масивних палісандрових крісел. Владна червоно-коричнева глибоко-оксамитова оббивка крісел тихо кричала про силу тих, чиї сідниці з року в рік тиснули на них. Стіл із палісандрового дерева прямокутної форми, площею близько десяти квадратних метрів, уже 50 років зберігав у собі таємниці суперечок, змов й угод. Розкішний червоно-коричнево-фіолетовий візерунок палісандрової деревини був закритий ультра інформаційною мапою світу.

Слово мапа у звичному розумінні людини не відображало суті Мапи Світу Червоного Кабінету. Вона була зроблена з надтонкого, міцного пластику, на який були нанесені всі країни, їхні корисні копалини та промисловість. Уся мапа містила найдрібніші сенсори – торкаючись датчика, користувач отримував голографічну довідку про певну точку. Довідка містила найактуальнішу та найвичерпнішу інформацію про об'єкт, ділянку, країну, виробництво чи людину.

Будь-яку інформацію з голографічної довідки можна було розкрити глибше за допомогою голосового управління – на спеціальному величезному голографічному екрані. Екран транслював усю запитвану інформацію. У всьому світі на цей момент не існувало більш інформаційно насиченого місця. Саме за цим столом і над цією мапою вирішувалися долі країн, компаній, галузей промисловості й долі десятків, тисяч і мільйонів людей!

Гроші для людей Когорти мали зовсім інше значення. Це був інструмент досягнення успіху в грі, яка відбувалася в режимі реального часу. Усі гравці були за столом. Це була надскладна «Монополія» реального життя. Ставками були шахти, копальні, родовища, підприємства, заводи, електорати окремих країн, клани, віровчення, угруповання тощо.

Рада Когорти озвучувала завдання, призначала етапи та «гравців». Обидві сторони, що змагалися, були присутні тут. Починалася гра на найбільш

ефективне рішення. Це був багатоденний або навіть багаторічний марафон з величезною кількістю учасників, більшість із яких навіть не підозрювали про свою участь. Призначені гравці впливали на маси через великі рекламні та аналітичні агентства, наукові лабораторії, заводи, уряди різних країн. Ця «машина» пропаганди використовувала найвитонченіші способи впливу на свідомість людей. З розвитком інтернету швидкість обміну інформацією зростає в рази, а отже, й швидкість реакції на задану подію теж. Це вимагало все більш складних підходів до формування масової позиції.

Численні департаменти Когорти займалися аналітикою та збором даних. Там, на величезних ультра сучасних прозорих екранах, відображалися всі події планети та результати людських реакцій на ці події, зібрані через прослуховування телефонів і аналіз пошукових запитів в інтернеті, реакцій на пости, відеоконтент, анонси, подкасти. Найкращі психологи, ясновидці та психотерапевти працювали над формуванням психологічних портретів різних верств населення в різних країнах. За результатами аналізу спеціалісти Когорти створювали опис впливу на свідомість тієї чи іншої групи населення й/або нації, щоб отримати потрібну реакцію на подразник.

Подразником могло бути будь-що, залежно від поставленого завдання:

- новина,
- реклама,

- спеціальний інформаційний вкид – фейк,
- музика або пісня,
- фільм,
- сайт знайомств,
- заяви різних відомих діячів,
- скандальна інформація,
- невідповідна публічна поведінка всім відомих осіб.

Аналітикам допомагали спеціальні програми, які обчислювали, сортували й аналізували ключові параметри реакцій. У таких аналітичних відділах було тихо, і всюди миготіли зображення на екранах.

Продумане й прораховане маніпулювання масами є необхідністю демократичного суспільства. Адже демократія позиціонує себе як система, вільна у виборі. Проте повністю вільна система неминуче призводить до анархії й відсутності будь-яких правил. Демократичне ж суспільство – це деспотизм більшості. А більшість сьогодні – це ті, хто має максимальний вплив на стабільність системи правління, тобто ті, кому належать базиси впливу: гроші, нафта, газ, золото, рідкісноземельні метали тощо.

Хибна ідея, порожня вигадка, химера – це основа психічного скелету нашого суспільства, яку постійно й надійно впроваджують у голови людей. Наш час – це феномен глобальної культури, що спирається на миттєво діючий інтернет. Нічого нового у створенні руйнівних химерних ідей для атаки культур

різних народів немає – використовуються ті самі ідеї, форми й правила, що й раніше, але інтернет дав неймовірне прискорення обміну даними. Форми химерних ідей раніше обережно й ретельно «виточували» у Берліні, Цюриху та Лондоні протягом багатьох десятиліть. Інтернет настільки спростив процес доставлення потрібної інформації до точки реакції, а використання професійно прорахованих вкладів у соціальні мережі настільки підвищило рівень віри практично в будь-яку химерну ідею – якщо її грамотно «подати» – що робота з управління суспільством стала значно простішою.

Кожен інформаційний мем має бути з високим рівнем віри. Будь-яке фентезі несе під собою реальні проєкції реального світу.

Наприклад, чаклуни Гогвортсу – це медіуми МІБ, найсильніші у світі; чарівні палички – стилуси, а описаний їхній світ – це алегорія англосаксонських окультних спецслужб. Достатньо одного грамотно розміщеного твіта з високим градусом віри – і воронка впізнаваності та ланцюгова реакція забезпечені. Коли людина ділиться з іншою людиною мемом, роликом чи повідомленням – вона створює прив'язку уваги до певної події, і воронка впізнаваності зростає миттєво. Інформаційний контент вбирається в людину, як тимчасове чи постійне татуювання – це найвищий пілотаж у визначенні градуса віри, тривалості та актуальності інформації.

Двадцяте століття стало знаменням переділу імперій: дві Світові війни, низка революцій, прорив у підкоренні космосу та бурхливий розвиток технологій. Холодна війна між капіталізмом і соціалізмом принесла переломний прогрес в економіці, політиці та геополітиці. Когорта почала розглядати весь світ як єдиний майданчик!

## ПРЯМО ЗАРАЗ

Грей поспішно йшов коридором Дому Когорти. Запізнення було неприпустимим і неприйнятним. Він належав до п'ятого покоління Маршалів – засновників Дому Когорти. Спадковий багатій із родини Маршалів, він рано усвідомив порожнечу загальновідомих земних насолод. Його родина мала доступ до найновіших розробок вчених у різних сферах людської діяльності. Методи навчання дітей у Когорті були просто фантастичними з погляду звичайної людини. Здавалося, весь світ фантастики останніх ста років втілюється тут і зараз!

Від народження дітей тестували, щоб визначити їхні сильні сторони. Усі ігри обиралися спеціально для навчання у потрібному форматі саме цієї дитини. Обсяг інформації, що проходив крізь особистість, що зростає, був максимально корисним саме для неї. Скринінг мозку точно вказував, у якому напрямку слід розвивати дитину і яких показників вона має досягти, щоб стати якомога ефективною. Діти членів Ради Когорти знали про темний бік насильства, зла й утрат лише на рівні статистики та інформації. Вони виховувалися для постійного вдосконалення системи управління, контролю та накопичення знань Планети Земля. Для них увесь світ був тренувальним майданчиком, лабораторією, сценою.