

Общество игры или Первое иное после изобретения денег

Здравствуйтесь, дорогие принцессы Селестия и Луна. Сегодня я расскажу вам о самой, на мой взгляд, интересной концептуальной идее всего проекта по преодолению текущего системного кризиса. Если большая часть идей в том или ином виде уже упоминались другими авторами, исследователями и футуристами, и даже неплохо проработана, то общество игры – это действительно новаторский подход в социальном конструировании, такого прежде не было, хотя некоторые элементы уже обсуждались и даже применялись. Прежде всего я постараюсь нащупать теоретические основы нового социального движка на более глубоком чем экономика уровне. Мы поговорим о феномене денег и инвестиций с позиции этих теоретических основ (а не экономики), а также по возможности грубо обрисуем конструкцию, основные задачи и функционал прикладного социоинженерного решения общества игры.

Теоретические основы нового подхода к социальным исследованиям

«Каждому яблоку - место упасть, каждому вору - возможность украсть.

Каждой собаке - палку и кость, каждому волку – зубы и злость»

Про кризис современной социальной формации, а также системы знаний об обществе (экономика, социология, политология) сказано уже столь много, что просто опустим эту информацию. В то же время не можем мы просто взять и вернуться к старому доброму марксизму, т.к. он построен на более примитивном чем доступный ныне человечеству логическом аппарате и физ. моделях – на диалектической логике Гегеля (чуть модифицированной бинарной дискретной логике Аристотеля), и на механицизме (позитивизме, физикализме, ньютоновской механике) в то время как человечеству уже сравнительно давно доступны гораздо более совершенные мыслительные инструменты – релятивистская (нечеткая) логика, квантовая механика, общая теория систем, кибернетика и т.д. Да, многие положения марксизма все еще актуальны, и кое-что еще можно объяснить с его помощью, но чем дальше тем больше явлений и процессов происходит так, что в марксизм они никак не вписываются. Прежде всего, сильно мутирует и меняет смысл само понятие капитала, размываются и становятся нечеткими классы, а концептуальные идеи, которые вроде как в надстройке, уже давно не столько определяются базисом, сколько формируют его под свои представления о прекрасном. Марксизм в этом отношении бесспорно полезный и достойный внимания метод, но если нам действительно нужно преодолеть текущий системный кризис, то необходимо очень серьезно переработать и апгрейдить основную теорию знания об обществе, ибо текущие, к сожалению, недостаточны.

Для выработки основ более адекватной и интегрирующей социальной теории я решил использовать общую теорию систем (теория диссипативных структур, синергетика, кибернетика), и в качестве наиболее близкой аналогии к системе социальной решил взять систему экологическую, взаимодействие в ее рамках биоты, классификацию биоты в круговороте вещества (продуценты, консументы разных порядков, редуценты), феномен экологических ниш.

Социота – взаимодействующие социальные единицы, социальная материя в целом или какая-то ее часть.

Социальная единица – сознающий себя субъект, обладающий целостной когнитивной моделью, т.е. способный оперировать доступными данными в единой системе кодировки, и способный к общению с другими социальными единицами посредством определенных сигнальных систем. Если несколько носителей разума имеют единую для всех когнитивную модель (роевое сознание), то их следует считать за одну социальную единицу с распределенным физическим носителем. Если несколько носителей разума могут частично работать с единой когнитивной моделью, при этом сохраняя самосознание, то это разные социальные единицы.

Социальная ниша – комплексная подсистема социума, выделенная для выполнения одной или ряда специализированных функций в рамках сложившейся системы задач, разделения труда и влияния, под которую социум в целом согласен или вынужден выделять некоторые ресурсы и внутрисистемные полномочия, связанные с выполнением означенных функций. К примеру, в социуме может быть социальная ниша охотников, социальная ниша шаманов, социальная ниша строителей, социальная ниша ученых, социальная ниша преступности, социальная ниша

правоохранителей, социальная ниша производства определенной группы товаров/услуг, ниша проституток или городских сумасшедших. Чем более сложен и развит социум, тем в больше в нем разнообразных социальных ниш и тем более сложен и разнообразен их функционал и взаимодействие. Социальные ниши подобны в своем функционале нишам экологическим в экосистемах, т.е. они каким-то образом участвуют в сложном социальном процессе в виде дифференцированной функции, потребляя что-то нужное себе из окружающей среды и отдавая обратно что-то взамен в виде результата исполнения своих функций. Однако, есть и серьезное различие: единица биоты не может выбирать и менять свою нишу по желанию, и чаще всего жестко привязана к ней своими биологическими особенностями на видовом уровне, а вот социальные ниши участники социума могут по желанию и при стечении обстоятельств выбрать и изменить (если пройдут порог вхождения в новые ниши), и тут нет жесткой биологической привязки.

Нельзя прямо привязать социальную нишу к какой-то профессии (хотя иногда так бывает), ниша привязана к некоему функционалу в сложных процессах социальной системы, и чем более эта система развита, тем более сложно организована ниша в плане разделения труда и более сложно взаимодействует с другими нишами. Пример попроще, экономический: на ранних этапах социальная ниша производства обуви состоит из одной профессии – сапожника, и взаимодействует в технологической цепочке с нишей скотоводов и кузнецов. Но по мере усложнения и углубления разделения труда она начинает наполняться сначала мануфактурами, затем сложно организованными фабриками, а затем и целыми отраслями, состоящими из тысяч профессий и взаимосвязей. Социальная ниша при этом сильно усложнилась, но сохранила свой социальный функционал – обеспечение людей обувью. Пример сложнее, не экономический: на ранних этапах ниша идеологического и культурного воспитания заполнялась единичными шаманами, на следующем этапе она состояла из нескольких культов, каждый из которых специализировался на своем божестве или их группе, тоже со своей специализацией, потом ниша была заполнена упорядоченными церквями, которые усложнились до корпоративного формата, и бродячими артистами, потом появились и развились искусства, университеты, академические и народные группы артистов, потом появились радио и кинокомпании, а затем сложные медиахолдинги, интегрирующие в себе и науку об обществе, и разнообразные институциональные и технологические средства распространения, и инфраструктуру лоббирования, и т.д. Социальная ниша сохранила свой функционал, и хотя изначально он выполнялся единоличными шаманами, сейчас это архисложная в плане разделения труда и организационного содержания группа отраслей.

Не тождественна ниша и организациям, хотя в некоторых случаях она и может быть заполнена оной, но совсем не обязана заполняться какой-то четкой структурой, и функция может выполняться разрозненными одиночками. К примеру, в городе может быть несколько конкурирующих ОПГ и множество одиночных уголовников, но все они входят в одну социальную нишу.

Социальная ниша, что очень важно, **далеко не всегда выполняет производственную (экономическую), военную или административную функцию**, иногда ее социальные задачи гораздо сложнее и необычнее, к примеру, социальная ниша проституток или психологов/жрецов/экстрасенсов (этим объясняется лютая вражда между ними – они конкурируют за сходный ресурс в нише) непосредственным производством как таковым не занимается (это не экономика по своей сути), однако востребована обществом и ее дисфункция частенько приводит к определенным сбоям, т.е. рациональность функции далеко не всегда очевидна и может быть слету оценена зачем она нужна в сложных социальных алгоритмах, и только закоментив лишний участок чужого кода через вылезшие баги удастся понять что лишним он был в кавычках. История с китайцами и воробьями в этом отношении показательна.

Функционал ниши определяется прежде всего целеполаганием и потребностями социума, осознанными или нет. Далеко не все цели и потребности имеют экономический характер. Более того, чем примитивнее социальная система, тем больше в ней востребованы и превалируют производственные и оборонительные социальные ниши и больше людей там задействовано, а чем социосистема сложнее и производительнее, тем меньше усилий и людей ей нужно для производственных (экономических) и защитных социальных ниш, **и тем больше она интересуется и создает потребности и социальные ниши неэкономического характера**, направленные не на

насущенное пропитание, а на преодоление разных рубежей (территориальных, научных, технических, культурных, ранговых), развитие и экспансию если социум здоров, и/или на гедонистические потребности если болен и загнивает. В XIX и начале XX века производительность была достаточно низкой, отчего востребованность и емкость социальных ниш хозяйственного функционала была подавляющей, и всеми остальными социальными нишами почти корректно было пренебречь, загнав их в логический ряд надстройки над базисом. Вряд ли мы можем винить в этом исследователей той поры: они не сталкивались с другими ситуациями и полагали современную им ситуацию константой. Однако, социальных исследователей второй половины 20 века обвинять в застое уже уместно, ведь к этому времени уже стала очевидна недостаточность марксизма (во всяком случае, его советской версии) для описания изменившихся и усложнившихся условий.

Социальные ниши на определенном этапе сложности становятся взаимовложенными, т.е. социальная ниша производства обуви в некоторых своих участках использует социальную нишу юристов, а ниша юристов в некоторых участках использует нишу электриков, кроме того, социальные ниши более высоких порядков можно дифференцировать на составляющие ниши.

Нельзя напрямую отождествлять марксистские социальные классы и социальные ниши, т.к. последние – это гораздо более гибкие и многочисленные объекты, они во многом взаимозависимы через сложные системы взаимосвязей, кроме того, одна и та же ниша может состоять и из представителей господствующего слоя, и из простонародья, и из угнетаемых слоев в разных своих звеньях, хотя вся она направлена на выполнение того же набора функций.

Социальные ниши могут появляться по мере появления и осознания определенных потребностей социумом, а также исчезать при потере интереса к функции или переходе ее к другим более эффективным нишам. К примеру, в средние века церковные структуры занимали серьезную часть административной ниши, выступая прототипом современных государственных органов на местах. Однако, с развитием бюрократических аппаратов выполнявшиеся ранее церковью функции перешли к современным министерствам, управлениям и ведомствам, а позже и корпорациям, гораздо более эффективным в выполнении этих функций, и церковь осталась не у дел. Разумеется, это не предел совершенства, и функционал гражданского администрирования вполне может в дальнейшем перейти к гораздо более эффективным, быстрым, точным и экономным кибернетическим формам организованности и обработки информации, оставив чиновный и корпоративный планктон на обочине истории, так же как ранее на одной обочине остались церкви и воинские корпорации. Конечно, социота, которую прогресс готов вытеснить из ниши, всегда будет встречать агрессивно любые такие новшества как бы ни выгодны они были социосистеме и эволюции, однако более совершенное рано или поздно так находит себе дорогу, особенно если выгода его понятна даже самой вытесняемой социоте из отсталой. К примеру, современная нам наука и бюрократия де-факто были выращены в церковной и феодальной среде, правда, использоваться они планировались как подчиненная, сервильная, а не самостоятельная альтернативная система, но жизнь со временем внесла свои коррективы, и чем дальше тем меньше церковь и феодалы могли остановить этот процесс: выгода от новшеств была слишком велика, и отказ от этих выгод грозил потерей конкурентоспособности. Так же и сейчас развитие информационных, а со временем и когнитивных технологий происходит прежде всего в среде государственной и корпоративной бюрократии, и ровно так же до некоторых пор эта система организованности будет на положении сервильной. А если в какой-то социосистеме реакционные силы на определенном этапе смогут задушить прогресс, отстояв свое место под солнцем, то он вполне может реализоваться в другой социосистеме, которая через полученные преимущества сможет подчинить или уничтожить более отсталую, производя естественный отбор и выбраковку популяций по признаку эволюционной адаптивности и скорости когнитивного, технического и культурного прогресса. К примеру, советская бюрократия на пару с чекистами задушила попытку информационной революции в 60-70-х годах, что стало одним из главных факторов экономического поражения советской системы конца 80-х. За потакание отсталой даже сильная социосистема может расплатиться жизнью.

Основные параметры социальной ниши:

1. *Социальная востребованность* – ключевой параметр жизнеспособности ниши, от которого зависит насколько социум (в лице тех кто принимает решения) готов выделять нише свои ограниченные ресурсы, причем имеются ввиду все классы ресурсов – и материальные, и социальные привилегии, и доступ к информации и культуре. В экономике частным случаем этого параметра

выступает спрос. Но, как мы уже выяснили, феномен социальной ниши описывает не только экономику, но работу социальной системы в целом во всех аспектах ее деятельности, т.е. работает с куда более фундаментальными процессами нежели только материальное производство, хозяйство и экономика. Социальная востребованность, к сожалению, не обязана быть рациональной, она отражает не то что действительно нужно социуму, а то что социум считает важным и нужным, отчего на пустяки, дутые и даже вредные потребности социум может выделять прорву ресурсов, раздувая паразитарные ниши, а на действительно важные и нужные потребности вообще не рефлексировать, упустив их из осознания. К примеру, социум часто содержит целые кластеры наркокартелей и прикрывающих их людей из других ниш, потребляя и оплачивая наркотики. Или, к примеру, на борьбу с терроризмом могут тратиться фантастические ресурсы, хотя по статистике смертность от терроризма совершенно мизерна, а по сравнению с ДТП или производственным и бытовым травматизмом так вообще капля в море даже если с терроризмом вместе посчитать военные потери (и свои, и чужие). Но страшных и запрещенных на территории некоторых стран мы боимся и согласны выделять на безопасность кучу людей, полномочий и привилегий, сил и денег, а вот пристегнуть ремень, снизить скорость до безопасной, приехав на три минуты позже, и лишний раз посмотреть по сторонам на перекрестке нам жутко лень и незачем, хотя уровень угрозы в последнем случае по сравнению с терроризмом таки зашкаливает, и таким образом мы сохранили бы на порядки больше жизней и ценного имущества.

2. *Емкость социальной ниши* – количество социальных ролей **разного ранга и привлекательности**, которое нужно заполнить в нише для успешного выполнения ее функционала с учетом нормативных трудозатрат.

3. *Наполненность социальной ниши* – показывает какое количество социальных ролей уже занято в нише в разрезе рангов и привлекательности.

4. *Порог вхождения* – насколько сложно и рискованно получить социальные роли в данной нише и продвинуться в иерархии (если она есть). Имеет положительную обратную связь от уровня социальной востребованности ниши и обратную к ее наполненности.

5. *Порог удержания* – насколько сложно и рискованно участвовать в данной нише и занимать определенных ранг в ней.

6. *Организационная структура и конъюнктура ниши* – способы организации и конкретные структуры в рамках ниши если они есть. Может быть круговой, иерархической, сетевой, смешанной. Также характеризует систему взаимодействий и взаимоотношений с другими нишами.

7. *Формальная продуктивность/паразитарность* – насколько положительным является соотношение потребляемых системных ресурсов и эффективность выполнения социально востребованного функционала конкретной нишей.

8. *Реальная продуктивность/паразитарность* – это формальная паразитарность/эффективность, скорректированная на реальную полезность и рациональность социально востребованного функционала. Т.е. ниша наркоторговцев, к примеру, может иметь серьезную формальную эффективность, деятельно и успешно наполняя рынок наркотиками, но при этом реально ниша глубоко в отрицательной, паразитарной эффективности, ибо саму по себе потребность и функцию она выполняет паразитарную.

Комфортность, привлекательность социальной ниши для **стандартной** социоты определяются интегральной оценкой основных параметров, скорректированных на уровень понимания/осознания. Социота ощущает социальный комфорт и оптимизм если по ее субъективной оценке ниш много, их социальная востребованность высока, нишевая емкость **привлекательных** ролей достаточна, порог вхождения и удержания низкий, организационная структура и отношение с другими нишами приемлемы, а формальная и реальная продуктивность ниши высока. Обратные значения параметров воспринимаются как социальный дискомфорт, вызывающий у социоты повышенную внутривидовую агрессивность, аутоагрессию, эскапизм, отказ от социального взаимодействия, размножения, а иногда и от жизни. Важным моментом тут является то, что социальный дискомфорт и связанные с ним негативные последствия могут возникать даже при избыточном материальном обеспечении если текущая конъюнктура социальных ниш субъективно неудовлетворительна, а если конъюнктура ниш удовлетворительна, то социальной комфорт и оптимизм может соседствовать с бедностью. Т.е. социота может объедаться ананасами и икрой, жить во дворцах и спать на шелках, но быть несчастной, недовольной и депрессивной, а может жить впроголодь на картошке с капустой, жить в

бараках и спать на соломе, но при этом испытывать социальный комфорт, радость жизни и оптимизм. Материальный комфорт без сомнения важен, но ключевым показателем социального комфорта является все-таки конъюнктура социальных ниш.

Социальная роль – конкретное место социальной единицы в нише, призванное выполнять какой-то внутренний ее функционал, под который ниша готова выделять часть своих ресурсов, опять же комплексно материальных, социальных и информационных. Понятие социальной ниши строится от функции, рожденной субъективной потребностью социосистемы, социальная роль в свою очередь строится от функции социальной ниши, рожденной опять-же ее субъективной потребностью. Существенным тут является то, что социальная роль соотносится с конкретной единицей социоты. Для современной системы управления некоторым аналогом социальных ниш можно назвать отрасли, субнишами - организации и предприятия, а социальными ролями – штатные единицы соответствующих организаций, но на деле ниши и роли – это куда более сложные и фундаментальные категории социальной материи. Роль – это прежде всего место в системе, позволяющее социальной единице принимать участие в делах социума, получать ресурсы, бороться за ранг, взаимодействовать с социумом, развивать навыки и т.д.

Основные параметры социальной роли:

1. *Нишевая востребованность* - ключевой параметр жизнеспособности социальной роли. По смыслу он тождественен социальной востребованности ниши, но на более низком уровне организованности, уже не в пределах социума, а самой ниши.
2. *Иерархический ранг* – важность в формальной или неформальной иерархии ниши, ключевой маркер – допуск к принятию системно значимых решений и значимой информации в нише.
3. *Порог вхождения* – количество усилий, рисков и издержек, необходимых для получения социальной роли.
4. *Порог удержания* - – количество усилий, рисков и издержек, необходимых для удержания социальной роли.
5. *Организационная конъюнктура* – система взаимоотношений с другими ролями и нишами.
6. *Формальная продуктивность/паразитарность* – подобный показателю для социальной ниши в пересчете на роль и функционал социальной ниши.
7. *Реальная продуктивность/паразитарность* – аналогично предыдущему.

Иерархические ранги можно разделять многими способами, я предпочитаю классическую шкалу с отметками греческого алфавита для стадной иерархии не роевых (т.е. без четкой биологической дифференциации) типов стад с учетом модификации для описания межнишевых отношений социальных ролей – с префиксами «суб» и приставкой «примус». Префикс «суб» (сокращенно минус после буквы ранга) означает практическое достижение порога вхождения для ранга при фактической заполненности ниши данными рангами определенной специализации. Приставка «примус» (сокращенно плюс после буквы ранга) означает получение внутринишевых полномочий роли на определение отношений с другими социальными нишами или чрезвычайных полномочий в рамках зоны контроля. Уровень ранга может определяться и нечеткой, неформальной иерархией, ключевой характеристикой тут является фактическая влияние и авторитет.

Альфа (α) – высший руководящий и формирующий общую повестку состав ниши. Субальфа (α -) – ближайшие кандидаты в руководящий состав по мере освобождения доступной ролей. Альфа примус (α +) – выдающийся ранг, позволяющий определять отношения с другими нишами и нарушать в некоторых пределах принятые в нише правила даже для альфа-ранга.

Бета (β) – состав, непосредственно помогающий и контактирующий с высшим руководящим.

Суббета (β -) – ближайшие кандидаты на ранг в ожидании свободной роли. Бета примус (β +) наделены полномочиями формировать отношения с другими нишами или чрезвычайными полномочиями в рамках своей зоны ответственности.

Таким же образом иерархия рангов строится по всему греческому алфавиту до последней буквы.

Омега (ω) – рядовой, наиболее зависимый и наименее влиятельный состав ниши. Субомега (ω -) – опасное значение рангов, означающее критическое переполнение ниши, в которой не хватает ролей даже омега-ранга. Омега примус (ω +) – редкая ситуация, когда даже у рядового состава есть исключительные полномочия, чаще всего бывает у специфических небольших социальных ниш с

крайне высокими рисками порога вхождения и удержания.

Привлекательность социальной роли для **стандартной** социоты прямо пропорциональна субъективному восприятию показателей нишевой востребованности, иерархического ранга, формальной и реальной эффективности, обратно пропорциональна порогу вхождения, удержания, а также зависит от интерпретации организационной конъюнктуры и привлекательности самой ниши. Единица социоты может занимать более одной роли в более чем одной нишах. Комфорт социоты тем больший чем больше *привлекательных* ролей с достигнутым порогом вхождения доступны в чем большем количестве ниш. Социальный комфорт сильно снижается при значимом количестве суб-ролей в нише, причем и для самих суб-ролей, и для ролей основного уровня. При достижении 40-50% емкости суб-ролей к основным несущим ролям уровня он становится некомфортным и чреват нестабильностью, особенно на высоких уровнях иерархии. В таких случаях социосистема или ниша пытается произвести «роение», т.е. экспансию излишком социоты из суб-ролей (крестовые походы, великие географические открытия, освоения Сибири). Если это невозможно, и биологические качества популяции высокие, то повышается внутрисоциальная агрессивность, срезающая излишек социоты (гражданские войны эпохи двух триумвиратов Рима, руандийская война), или депрессия и аутоагрессия если биологические качества низкие (наркомания и алкоголизм тольтеков и инков, или алкогольная пошлость русских 80-90-х). Комфортность и стабильность также снижаются если в нише становится слишком много ролей-примус, особенно в смежных зонах ответственности, однако так социум может получить значительный бонус на скорость адаптаций и повышения организации, правда, ценой заметного усиления борьбы и выбраковки высокоранговой социоты. Также некоторые ниши и роли могут иметь отрицательную привлекательность (порог удержания слишком велик, ресурсная доля роли недостаточна, ранговый потенциал существенно ниже желаемого), и для функционирования социальной ниши заполнять ее непривлекательные роли могут в принудительном разной степени жестокости порядке, например, рабами, крепостными, нижними чинами призывной армии, и т.д.

Качество социоты – комплексная оценка биологического, культурного, организационного состояния социальной материи для прогнозирования ее поведения в социальных играх.

Основные параметры качества социоты:

1. *Физическое здоровье* – уровень здоровья социоты в том случае если она представлена биологическими единицами. В случае если носители разума имеют небиологическую форму, то оценке подвергается исправность и устойчивость на отказ этой формы.
2. *Психическое здоровье* – уровень врожденных и благоприобретенных когнитивных искажений социоты. Нужно отметить, что даже у изначально здорового во всех отношениях человека уже есть довольно много когнитивных искажений и атаксизмов как в предустановленном ПО, так и в приобретенных инстинктах, т.е. даже в здоровом виде психика изначально работает с известными (и не очень) багами, внутренними конфликтами и несовместимостями, т.к. эволюционировала методом непрерывного костыльного затыкания дырок (спонтанная эволюция), а не через продуманный системный редизайн (управляемая эволюция). Чем ниже этот параметр, тем выше вероятность нестандартного, антирационального и ошибочного поведения, но в то же время выше вариативность (а значит и адаптивность) поведения.
3. *Генетическое здоровье* – уровень биологического вырождения, накопленных мутаций и генетических отклонений социоты. Если носители разума имеют небиологическую форму, то оценке подвергается способность к стабильной репликации последующих релизов (поколений) разума. Влияет на физическое и психическое здоровье следующих поколений. Чем ниже этот параметр, тем выше вероятность мутаций следующего поколения.
4. *Церебральный полиморфизм* – уровень когнитивного разнообразия социоты начиная от разнообразия предустановленного ПО (инстинктов) до способностей и вычислительных мощностей в разных задачах и видах деятельности. Чем выше этот параметр, тем больший разброс в способностях и способах мышления, выше вероятность найти нетривиальный разум для нетривиальных задач, однако сложнее организовать социальный консенсус и коммуникацию из-за разности когнитивных потенциалов, и как следствие, логичности и глубины стратегирования в целеполагании социальных единиц.
5. *Технические навыки* – способность освоения и уровень владения **современными и перспективными** технологическими компетенциями.

6. *Культурные навыки* – совокупность гуманитарных, организационных навыков, а также тип мышления и оптимальность языковой среды и ее меметических подсистем.

7. *Уровень зажатости* показывает к какому набору благ, возможностей и привилегий привыкла социота, и считает его нормальным, естественным и само собой разумеющимся, ниже которого считаются неудачниками. Т.е. чем и как должен обладать и на что реально иметь право и возможности человек, чтобы у него, по мнению его и окружения, было «как у людей».

8. *Социальный комфорт* – интегральное субъективное ощущение социотой правильности организации и целеполагания социума, конъюнктуры ниш, доступности привлекательных социальных ролей, социально приемлемого уровня потребления, рациональности и справедливости рангового ранжирования и распределения системных ресурсов.

Следует отметить, что психическое и генетическое здоровье социоты положительно зависит от физического, и косвенно эти факторы влияют на церебральный полиморфизм отрицательной обратной связью. Чем ниже физическое здоровье, тем ниже психическое и генетическое, и тем больше в свою очередь церебральный полиморфизм. Отдельно нужно учесть, что церебральный полиморфизм также может быть высоким и при высоких качествах психического и генетического здоровья. Просто физическая нестабильность вычислительного центра закономерно отражается на стабильности исполняемой когнитивной модели.

«Хороший мужик – это не профессия»

В процессе социальной игры в зависимости от параметров качества социоты можно выделить несколько больших групп, поведение которых разительно отличается. Следует сразу отметить, что причины вхождения в ту или иную поведенческую группу не имеют четкой детерминации по параметрам, но определяются сложными и не всегда очевидными их комбинациями, которые в общем можно расписать и категоризировать, но я опускаю этот блок, так как он весьма существенный по объему, и гарантированно неполный ввиду чрезвычайного разнообразия разных комбинаций факторов. Однако, базовыми группами поведения можно назвать **стандартов** и **абберантов**.

Группа стандартов состоит из относительно физически и психически нормальных для человеческого вида людей, с близкими к усредненным когнитивными качествами, более-менее типовым для своей эпохи набором предустановленных инстинктов, характерными для социосистемы техническими и культурными навыками и уровнем зажатости. Преимуществами этой группы можно назвать то, что это основная база для воспроизводства стабильной популяции (у абберантов с этим как правило проблемы), социализация у этой группы наиболее проста, так как опирается на предустановленные инстинктивные программы и наиболее массовые культурные стереотипы, и оттого же поведение является наиболее стабильным, простым для изучения и прогнозирования. Но это же является серьезным недостатком, так как само по себе врожденное инстинктивное поведение, даже в полной психической норме, уже является в известной степени багообразным и сильно неоптимальным. В религиях это называется грехопадением или испорченностью человеческой природы, но в реальности того, что можно было бы назвать «неиспорченной» версией инстинктов в пересчете на современную мораль никогда и не существовало. Просто инстинктивное поведение настроено и эволюционно оптимизировано *под другие социальные и технические условия*, а именно под очень малые социальные группы и охотничье-собирательский образ жизни в богатых мегафауной экосистемах (мезолит). В тех условиях инстинктивное ПО работало более-менее корректно, но уже начиная с неолитической революции условия сильно изменились, а вот наше инстинктивное ПО не так чтобы особо, что и вылезет кучей багов, несовместимостей и конфликтов, продуцирующих нерациональное поведение.

Конечно, это можно в некоторой степени лечить не врожденными, а приобретенными социальными алгоритмами, за что ответственна культура, которую группа стандартов воспринимает и обучается ей довольно хорошо (если оные алгоритмы усвоены вовремя и их сложность не превышает усредненного когнитивного порога), и именно в этом находится основной ключ к социальной эволюции, позволяющей вырабатывать и использовать куда более прогрессивные и эффективные организационные формы, чем это позволяют сделать текущие версии инстинктов группы стандартов. Так, если социосистема уже выработала многие полезные гуманитарные навыки и культурные нормы, то поведение стандартов будет им преимущественно соответствовать пока эти нормы не будут изменены. Однако, это правило касается только тех культурных норм и средств сдерживания внутривидовой агрессии, которые уже *по факту выработаны*, но не тех, которые только

вырабатываются. Например, уже почти у всех современных социумов выработана культурная норма ходить в туалет, а не испражняться где приспичит при всем честном народе. Об этом говорят только на самых ранних стадиях формирования личности, в дальнейшем это правило исполняется, и это значит что культурная норма фактически выработана. А вот если запрет формально существует (например, не воровать общие деньги из бюджета), но негативом от близкой социальной среды и внутренним дискомфортом не обеспечено (т.е. можно рассказать друзьями, и они даже похвалят и позавидуют что по жизни поднялся), то эта культурная норма фактически не выработана, и только понимается нужда в выработке. И лишь тогда, когда воровство из бюджета будет вызывать внутренний дискомфорт и реакцию близкой социальной среды примерно такую, как если бы перед гостями снять штаны, влезть на стол и навалить кучу, т.е. сильный внешний и внутренний зашквар, лишь тогда можно утверждать, что культурная норма фактически выработана. И тут кроется второй, и наиболее существенный недостаток группы стандартов: это минимальная способность к сознательному анализу, изменению и оптимизации искусственных социальных алгоритмов поведения (культуры), особенно когда речь заходит не просто о улучшении существующих правил, а о создании принципиально иных алгоритмов. Также стандарты как правило за редкими исключениями не могут изменить свою социальную логику и культуру после взросления, т.е. они могут установить себе «культурную прошивку» и технологическую парадигму только единожды, после этого любые новшества вызывают у них очень сильный дискомфорт и соответствующую ему агрессивность. Сознательно менять культуру и «перепрошить» ее себе после взросления при некоторых условиях могут сделать представители другой группы – группы аберрантов.

Группа аберрантов состоит из социоты, ключевые параметры которой заметно отличаются от нормы в разную сторону, к сожалению, чаще в худшую. Аберранты как правило обладают худшим здоровьем, меньшей психической стабильностью, значительным церебральным полиморфизмом с сильным разбросом от средних показателей, и сильно отклоняющимися способностями к восприятию технологий, культуры, а также уровнем зажатости и потребностей. Следует отметить, что попадание в группу аберрантов не обязательно означает сильное отклонение по всем параметрам, для сложных систем достаточно нестабильной работы и небольших, но ключевых участков. Например, чтобы автомобиль был исправен и функционален, нужно чтобы одновременно стабильно и правильно работали все или почти его детали, а чтобы он стал неисправным или нестабильным в работе, достаточно и довольно маленькой, но удаленной поломки, даже если все остальное работает как надо. Социальное поведение группы аберрантов, мягко говоря, очень разное. Поведение становится трудно прогнозируемым, иногда из-за поломок психики, иногда из-за аномального гормонального регулирования, иногда из-за нестандартной культуры, иногда от пресыщения и испорченности, иногда из-за сложности и глубины мышления, сильно превышающих способность к осмыслению стандартной социоты. Ввиду этого для прогнозирования поведения аберрантов нам нужна дополнительная дифференциация, причем следует помнить, что аберрации довольно часто индивидуальны, и вызывают довольно разные эффекты, которые трудно однозначно привести к единому знаменателю, так что границы в этой классификации почти всегда размыты.

Девианты – аберранты с ухудшенными показателями биологических и когнитивных качеств, с возможными (но редкими) точечными усилениями качеств на узком участке задач. Чаще всего первопричиной выступают мутации, которые обуславливают проблемы со здоровьем, которые тащат за собой каскадные эффекты проблем с ЦНС, что в свою очередь вызывает психические, половые и когнитивные проблемы, не позволяющие нормально воспринимать технические и культурные навыки общества, парафилии, проблемы с социализацией и многое другое. Иногда проблемы возникают при плохом воспитании (или его отсутствии), при слишком жестких условиях жизни, с недостатком питания и полной травм и унижений, или наоборот при чрезмерной изнеженности и избалованности. Поведение такой социоты как правило проблемное, вызывает необходимость дополнительных усилий, внимания, расхода ресурсов, а также является первым источником кадров для деклассированных элементов. В большинстве случаев это люди нестабильные, но неопасные, хотя и со странностями, а при наличии хорошей культуры и сильной воли и самоконтроля, еще и довольно полезные. Тем не менее, девианты очень зависимы от социального одобрения, поэтому часто стараются добиться известности и популярности. Часто проявляют незаурядные способности к артистизму и искусствам, пропагандируемые ими ценности зависят от концептуального базиса организованностей, которые управляют соответственными нишами.

Атавусы – аберранты, когнитивные качества которых еще относительно приемлемы (с редкими всплесками на узком направлении задач), но которые подвержены серьезным психическим сбоям и аномалиям, или обладают очень древними и отсталыми версиями инстинктивного ПО, приводящим как правило к гипертрофированной работе иерархического инстинкта (жажда власти), социопатии (ненависть к людям) и половым девиациям (почти всегда идут в нагрузку к психическим проблемам, так как все социальное поведение крутится на тех же кластерах и в тех же модулях что и половое, и по сути являет собой единую подсистему поведенческих программ), либо при формировании личности усвоились отсталые для конкретной социосистемы культурные и технические нормы. Это наиболее опасная, реакционная и регрессивная часть социальной системы, которая часто совершенно сознательно ухудшает культурные нормы социума, разрушает рациональные и эффективные социальные алгоритмы, и навязывает разрушительные и отсталые (откуда и название). Является основным источником кадров для преступности, если нет возможности влезть во власть, и для самой власти если такая возможность есть. Само по себе стремление к социальной доминантности – это нормальный механизм человеческой психики, однако у атавусов он аномально гипертрофирован и как правило обладает абсолютным приоритетом существования, т.е. без ощущения доминирования над окружающими атавусы не чувствуют себя живыми, и без этого ощущения как правило быстро саморазрушаются. При этом нужно обладать довольно высокой квалификацией чтобы отличать нормальные высокие лидерские качества, ранговые амбиции и волевые параметры от болезненных атавистических, *как правило довольно надежным маркером тут выступает социопатия и антирациональная злобность и надменность поведения при общении атавуса с неопасной и зависимой социотой* (ниже его по рангу, возможностям, и при этом не обладающей, по его мнению, чем-то важным, от чего атавус зависит). Иногда это вызвано воспитанием в специфической культуре атавусов, а не изначальными проблемами с отсталыми версиями инстинктов или с мутациями и ЦНС. Также опасность этого типа аберрантов состоит в их невероятной решимости и мотивации при борьбе за власть, и если социосистема не обладает знаниями, технологиями, организацией и культурой, позволяющей распознавать и отсекаать атавусов от иерархического роста, то довольно скоро она будет подвержена стандартным дегенеративным процессам от загнивания системы управления, наполненной атавусами, и вырваться из этой губительной ловушки без серьезных жертв и потрясений мало кому удавалось.

Прогрессоры – аберранты, когнитивные качества которых заметно выше средних, и которые при этом преимущественно избежали критических и социально опасных поломок психики, либо они обладают более сложным и эволюционно продвинутым набором врожденных инстинктивных программ чем стандарты. Весьма редкая разновидность аберрантов (полезные мутации случаются куда реже вредных), которые способны сознательно улучшать культуру и технологии социума, в том числе и на принципиально более высоком чем был до них уровне. Предельно ценная и важная часть социосистемы для ее своевременной и удачной адаптации и прогресса (откуда и название), однако она же несет с собой и все риски от новшеств и преобразований, а также социальной нестабильности если нужную по мнению прогрессоров инновацию социосистема по каким-то причинам блокирует. Количество прогрессоров как правило небольшое, и если их изымать из системы управления, то развитие социосистемы прекращается, что может стать критическим при необходимости адаптаций, особенно если для этого мало времени. Среди прогрессоров также уместно выделять стабильных и нестабильных. Стабильные прогрессоры появляются как правило на базе физически и психически здоровых людей, но с аномально высокими когнитивными качествами из-за церебрального полиморфизма, когнитивные качества у таких прогрессоров как правило универсальны, т.е. пригодны для многих типов вычислительных задач. Стабильные прогрессоры могут иметь конфликты с текущей культурой системы, однако они сохраняют логическую целостность своей когнитивной модели. Нестабильные прогрессоры получают как правило вследствие относительно удачных мутаций, которые привели к гипертрофированно сильным когнитивным способностям, однако актуальным в каком-то узком направлении задач, в остальных же задачах когнитивные качества оказываются ослабленными. Нестабильные прогрессоры как правило имеют проблемы с психикой, но их не клинит в социопатию и жажду власти как атавусов, а в относительно безобидные странности, тем не менее они часто не могут адекватно сопоставить приоритеты целого и своей узкой области задач. Тем не менее, нестабильные прогрессоры могут обладать поистине чудовищной для человека когнитивной мощностью на каком-то отдельном участке.

Стандарты и аберранты – это универсальная в теории систем схема организации антиэнтропийных структур, стабильная часть которых обеспечивает сохранение и воспроизводство уже наработанной полезной структурной сложности, а нестабильная часть обеспечивает своевременную адаптацию к изменяющимся условиям и выработку новой полезной сложности за счет избыточного разнообразия. Если доля аберрантов станет слишком низкой, то социосистема утратит способность к адаптации и эволюции, если же доля аберрантов будет слишком высокой, то социосистема получит угрозу внутренней нестабильности и риск потери способности к воспроизводству. В стабильные периоды социальная востребованность аберрантов невелика, но в периоды когда необходима адаптация востребованность новых решений возрастает, отчего в кризисные времена сильно увеличивается активность аберрантов, и как следствие вариативность культурных и технологических решений, чтобы за счет возросшего разнообразия система смогла адаптироваться. Если в эти периоды адаптаций изъять из системы или вытеснить из управления прогрессоров, оставив только девиантов и атавусов, то система не сможет адаптироваться и деградирует под грузом накопленных противоречий и возросшей нестабильности, которая уже не несет в себе возможных конструктивных решений.

Между этими группами социоты присущие следующие встроенные конфликты:

Стандарты проявляют невысокую фоновую агрессивность к аберрантам, т.е. акцентируют на них внутривидовую агрессивность (травля непохожих) в рамках работы инстинктивного механизма постнатальной выбраковки особей с отклонениями. В рамках этого механизма все стадные животные агрессивны к особям с заметными им отклонениями в фенотипе или поведении, особенно хорошо это видно в детских коллективах. Проявляют обычную фоновую агрессивность к стандартам в рамках социальной борьбы, которая может усиливаться или ослабевать в зависимости от условий среды. Проявляют умеренную фоновую агрессию по отношению к культуре и технологиям, которые не в состоянии понимать в рамках своей «прошивки», и сильную фоновую агрессию к социальным идентичностям и группам, которые назначены враждебными в текущей культурной и идеологической конъюнктуре. Могут грубо отличать стандартов от аберрантов, если отличия хорошо заметны, но более тонкие различия подгрупп чаще всего недоступны.

Девианты проявляют латентную или явную разного уровня фоновую агрессивность ко всей социосистеме, испытывая разочарование и обиду за свои недостатки, но в целом неагрессивны если чувствуют свою полезность и не взяты в оборот какими-то враждебными данной социосистемой организованностями. Если стандарты будут слишком усердствовать в травле, особенно в молодости, то девианты могут броситься в самоубийственную атаку на всех кто подвернется под руку (школьные стрелки не единственный способ) или примкнуть к деклассированным и криминальным элементам. Также если в оборот враждебными организованностями таки взяты, то могут иметь высокий уровень агрессивности ко всей социосистеме, и пребывая в среде выработки культуры и принятия системно значимых решений, могут представлять серьезную угрозу организации и конструктивной системной культуре. В зависимости от ситуации и моды, могут принимать сторону или атавусов, или прогрессоров. Хорошо умеют различать стандартов и аберрантов, но различать подгруппы аберрантов чаще не в силах.

Атавусы проявляют среднюю фоновую агрессивность ко всей социосистеме, а также сильную адресную агрессивность по отношению к тем, кто мешает добиться власти или нелоялен их власти на достигнутом уровне. Сочувствуют и по возможности помогают девиантам, ощущая в них некоторых товарищей по несчастью неполноценности, и при этом не фиксируя их как угрозу и конкурентов. Не понимают, боятся и не любят прогрессоров, так как прогрессоры при ранговой неагрессивности (низкоранговом в понимании атавусов поведении) как правило не выполняют ритуалы подчиненности (не делают Ку, ведут себя на равных с большими начальничками), и атавусы не могут прогнозировать их мотивации и поведение, и при возможности стараются их ликвидировать, однако часто, скрипя зубами, вынуждены сотрудничать с прогрессорами из-за преимуществ, которые дает когнитивное превосходство последних. Хорошо отличают все подгруппы социоты, кроме прогрессоров, если только те не желают сознательно светиться и вступать в конкретный конфликт, без этой засветки атавусы не отличают прогрессоров от низкоранговых стандартов.

Прогрессоры проявляют умеренную или сильную фоновую агрессивность к текущим техническим и культурным нормам, которые они считают утратившими актуальность и подлежащими модернизации, и к тем кто эти нормы по любым соображениям защищает. Также сильно

враждебны к атавусам и сочувствуют, но не склонны помогать девиантам, которых в отличие от стандартов они могут сознательно и легко распознавать, равно как и все подгруппы социоты.

Социальная игра – это взаимодействие социоты, в рамках которого социальные ниши борются за социальную востребованность и ресурсы, и стараются выполнять свой функционал с наименьшими рисками и ресурсными издержками, разные организационные формы *стандартов* стараются заполнить собой максимальный объем существующих ниш, получить контроль над максимально возможным количеством инструментов управления, и выйти из-под влияния неподконтрольных, сохранить и увеличить влияние подконтрольных и сдержать и уменьшить влияние неподконтрольных, стандартная социота старается занять как можно больше как можно более востребованных, привлекательных и по возможности высокоранговых ролей в как можно большем количестве ниш, а также получить материальный достаток не ниже уровня зажиточности, тоже затратив для этого поменьше усилий и по возможности избегая рисков.

Аберранты в игре ведут себя довольно разнообразно, хотя странного и готовы принимать ради этого определенные риски, хотя примерные общие паттерны можно выделить:

девианты стараются получить социальное одобрение и популярность, могут как улучшать, так и ухудшать культуру в зависимости от того на чьей они стороне,

атавусы стараются получить побольше как можно более высокоранговых ролей (у стандартов в приоритете так нишевая востребованность и признание в микросоциальной группе, по этому признаку можно относительно просто отличать атавусов от стандартов с высоким ранговым потенциалом) и откатить стандарты культуры под свои недостатки,

прогрессоры стремятся улучшить культуру, технологию и правила игры, структуру и алгоритмы работы социальных ниш, понукаемые лишь им понятной мотивацией. Да, важно понимать, что прогрессоры делают прогресс не для своих родных и близких, не ради страны и не ради человечества, не ради идеалов каких-то религий или идеологий, хотя они и могут так говорить. Они делают прогресс прежде всего потому что *им так хочется*: мотивация внутри них, а не снаружи.

Социальные игры бывают разных масштабов и поддерживают уровни вложенности, т.е. есть глобальная социальная игра, есть игра между смежными нишами, есть социальная игра внутри ниши между несколькими организованностями за нишевое пространство, есть социальная игра за востребованность и иерархию в конкретной организованности и т.д. Чем более сложной является система социальных игр, чем меньше игры завязаны на ранние примитивные формы мотивации и чем больше на поздние и более сложные, тем более прогрессивной является социальная формация.

Под **господствующим слоем** (не классом, ибо это слишком грубая классификация) следует понимать часть социоты и ее организованностей, которые занимают ведущие позиции в наиболее востребованных и значимых социальных нишах. Например, по Марксу буржуазия или феодалы являются господствующим классом, однако среди буржуа есть лишь некоторый процент собственников, которые реально могут существенно влиять на системно значимые решения, остальные же хоть и являются владельцами средств производства, однако на деле обладают немногим большей властью чем рабочие. Или среди феодалов и военной аристократии лишь некоторая часть баронов, герцогов, лордов, которые что-то да решают, а остальной служилый люд лишь постольку поскольку. Да, рыцарям позволено немного обирать крестьян и потрахивать крестьянок, а ментам позволено немного пастись на населении, быковать к нему и иногда бесплатно пользоваться услугами проституток из не элитного состава, но в целом допуск к системно значимым решениям в нише начинается только с определенного уровня. В то же время даже в 19 веке было много людей вне буржуазии и аристократии, которые тем не менее обладали очень серьезным влиянием. Т.е. нельзя так грубо на основании принадлежности к классу относить к господствующему слою. Нише-ролевой подход в этом отношении куда гибче и точнее, т.к. изначально выделяет, во-первых, важные и влиятельные ниши (далеко не все из них про экономику), и во-вторых, дифференцирует в этих нишах роли и организованности, которые определяют нишевую повестку и векторы проектов. Таким образом у нас есть возможность рассматривать господствующий слой как куда более сложную и разнообразную систему, в которой видные позиции могут занимать роли из самых разных ниш (а не только буржуазии и служилого сословия), а сам по себе господствующий слой способен напрямую контролировать ключевые позиции в разных нишах самим фактом

присутствия на ключевых ролях своих кадров.

Структура социальной игры также более сложна чем экономический базис и надстройка Маркса. В основе социальной игры лежит **концептуальный базис** (цели, к которым мы стремимся) – предельная онтология социосистемы, совокупность ценностей, идей и смыслов, на базе которой определяются потребности и социальная востребованность (функционально-целевое администрирование, для организации примерным аналогом является устав), которая в свою очередь определяет конъюнктуру социальных ниш для выполнения функционала и размер выделяемых под этот функционал ресурсов социосистемы. Выше строится конъюнктура и организационно-техническое воплощение социальных ниш, это почти классический политэкономический **техно-ресурсный базис** (что надо делать для достижения целей, каким способом) – конкретные социальные ниши, их взаимоотношения, технологические и административные цепочки, внутринишевая структура. Для организации примерным аналогом является организационная структура и штатное расписание для выполнения указанных в уставе функций. И, наконец, почти классическая политэкономическая надстройка, **гуманитарный базис** (социальная структура и алгоритмы социального поведения) в виде конкретных адаптаций социума к результатам работы техно-ресурсного базиса (для организации это примерно аналогично должностным инструкциям и конкретному кадровому составу). При этом все три этажа вполне могут друг на друга влиять, т.е. конкретная организованность, призванная выполнять какую-то нишевую функцию, может влиять на политическую и культурную надстройку чтобы через нее изменить концептуальный базис и изменить социальную востребованность своей ниши и соответственно конъюнктуру ниш. Модель Маркса предполагала, что онтология и цели у общества неизменны, в то время как позднее выяснилось, что они пластичны и поддаются модерации. Также модель Маркса подразумевала что надстройка почти не может влиять на базис, в то время как и концептуальный базис, и техно-ресурсный (политэкономический) базис, и гуманитарный базис взаимно влияют друг на друга, преимущественно по правилу камень-ножницы-бумага, т.е. концептуальный базис преимущественно определяет техно-ресурсный, тот в свою очередь определяет гуманитарный, а гуманитарный базис снова может определять концептуальный. Так же как в организации от устава зависит организационная структура, от нее зависит штатное расписание, от него зависят должностные инструкции, от них зависит кадровый состав, а от кадрового состава в свою очередь зависит сам устав, и при этом между всеми этими сущностями также есть свои обратные связи.

Для моделирования в нише-ролевом подходе нам также понадобится довольно сложный математический аппарат и *форматы хранения и обработки данных*, поддерживающие вычисления в рамках неравновесных вероятностных моделей. На сегодня основным форматом хранения и обработки данных являются реляционные СУБД, т.е. плоская таблица, визуальной разновидностью которой можно назвать графики. Она неплохо служит для анализа количественных показателей, однако новая социальная теория работает не только с ними, но и со структурными и алгоритмическими факторами, и для таблиц тут уже необходима надстройка из метаданных (структура и взаимосвязи между данными) и обработка сценарных вероятностных моделей. В данном случае таблица уже не сможет помочь нам моделировать, и **потребуется более сложная организация данных на основе графов**. По сути, таблицу тоже можно счесть графом, только с нулевой степенью (просто последовательность узлов без граней с другими узлами). Псевдографовые модели вроде модных нынче нейросетей, к сожалению, не подойдут, т.к. это по сути та же реляционка, которая в некоторых местах имитирует графовые операции, но это именно реляционные данные, а не графовые, на которые сверху прикручена продвинутая статистическая обработка. Это вызывает затруднения, так как работа с графами довольно сложна для человеческого понимания, например, для стандартной социоты, не получившей нужные меметические конструкции с подобными классами абстракций в детстве, попытка работать с графами может стать чрезвычайно сложным и мучительным занятием, особенно если степень графа переваливает за десяток. Сейчас обработка сложных графов делается в основном вручную, а машинная обработка нереляционных СУБД предполагает больше визуализацию нежели полноценную математическую отработку, да и то посредством матричной эмуляции (кодирование данных графа через вспомогательные таблицы, т.е. на самом деле это та же реляционная модель, которая пытается имитировать графовую, разновидностью этого являются современные нейросети), что обеспечивает жуткие последствия для

производительности, и ограничивает возможности некоторых операций, принципиально невыполнимых в режиме матричной эмуляции. Поэтому для нормальной работы с новой социальной теорией нам придется доработать платформенные механизмы для полноценной работы с графами, а не только матрицами. Современные платформенные механизмы для реляционных СУБД так позволяют реализовывать структурную и алгоритмическую часть данных, но только на уровне метаданных, т.е. только на уровне прикладного решения, реорганизация структуры и алгоритмов в таких случаях изменением самих данных не поддерживаются. Т.е. данные в табличном виде сами по себе не могут менять свою программу обработки, нужна правка самой программы и структуры хранения (т.е. метаданных). Однако, при хранении данных в виде графов, мы уже можем прописывать в самих данных то, что ранее можно было фиксировать только в метаданных, т.е. данные в формате графов способны хранить и изменять свою структуру и алгоритмы обработки прямо внутри себя. Да, я знаю что теория графов далеко не вся имеет математические решения, но реализация того, что уже хотя бы есть, поможет с машинной обработкой моделей. А практическое прощупывание возможностей нереляционных графовых вычислений позволит нам постепенно приблизиться к пониманию аналоговых когнитивных систем, в рамках которых, вероятно, и происходят те самые «творческие» вычисления, недоступные нам на текущем математическом уровне.

Кстати, именно через графовый формат хранения и обработки данных лежит, на мой взгляд, путь к истинным искинам. Так что это поможет нам не только полноценно работать с нише-ролевым подходом, но и позволит конструировать новые формы разумности. Я очень негативно отношусь к людям, которые не понимают разницы между асушкой (автоматизированная/автоматическая система управления) и искином (искусственный интеллект). Это следует прояснить сразу на простом, на мой взгляд, примере: асушка – это машина, которая управляет предприятием, а искин – это машина, которая *понимает* что она управляет предприятием. Асушка работает только по заданным алгоритмам обработки, искин так способен вырабатывать новые.

Также для нормального моделирования нам понадобится **адекватный и универсальный базовый показатель** социальных процессов, к которому в том или ином виде можно будет сводить разрозненные феномены социальной жизни. Некий аналог денег из экономики, инвариант прейскуранта, через который можно подводить общий знаменатель через разнообразные технологические цепочки, и через который можно будет выразить социальный процесс любого характера, а не только хозяйственного. В качестве такого показателя я решил использовать понятие **маны – интегрального показателя мотивации**, рассчитываемого как комплексная оценка силы базовых мотиваций в ответ на те или иные стимулы. Это предполагает определение силы стимула, который он оказывает на мотивацию самосохранения, еды, размножения, доминантности, любопытства/творчества, в пересчете на индивидуальные и групповые коэффициенты. Через понятие маны можно будет оценивать и прогнозировать поведение социоты при тех или иных сценариях, планировать цепочки преобразований массового сознания под наиболее эффективное восприятие стимулов, и главное, мы получаем адекватный инструмент для **инженерного подхода к конструированию самих стимулов** и их систем! А это прямая дорога к кардинальному увеличению эффективности социальных процессов и снижению внецелевого рассеивания вещества!

Инструментами управления, аккумуляторами маны или источниками власти называются явления и процессы любой природы, которые позволяют субъектам аккумулировать и задействовать *ману*, т.е. энергию стимуляции и манипуляции другими субъектами в нужном субъекту-реципиенту направлении. В политэкономии это капитал и богатство (существенная разница потенциалов в материальном достатке, а если точнее – контроль ключевой производственной, логистической и распределительной инфраструктуры), который позволяет держателю капитала навязывать свою волю другим. В нише-ролевом подходе оценка инструментов управления куда точнее чем только физический размер капитала, т.к. изначально он ориентирован не на конкретные материальные объекты, а на *их манипулятивные свойства в социальных процессах*, которые позволяют навязывать свою волю другим. Таким образом в политэкономии один субъект может обладать весьма внушительным капиталом, но распространенным и зависимым, неспособным к резкому маневру, а другой субъект может обладать хоть и небольшим в абсолютном выражении, но ключевым в культурном, технологическом, военном, организационном или потребительском смысле,

на который есть мало способов повлиять, и таким образом обладает потенциально куда большей свободой маневра и силой манипуляции другими субъектами, хотя абсолютное количественно политэкономического капитала у него меньше.

Также в нише-ролевом подходе понятие инструментов управления не только точнее, но и гораздо шире чем в политэкономии, т.к. стимулы могут быть далеко не только хозяйственной природы, и касаться не только производства, распределения и потребления материальных благ, но и затрагивать всю сетку базовых мотиваций. К примеру, принуждение под угрозой физической расправы, убеждение суггестивное или рациональное, потенциальная половая привлекательность, место в социальной иерархии, социальная востребованность, игровой азарт и интерес и многое другое равно так же могут давать достаточно много маны для манипуляции, но в политэкономии при этом просто невидимы и не фиксируются сами по себе, а только через их финансовое отражение, как не фиксируется понятие структуры и алгоритма в классической механике и термодинамике, хотя само понимание такого класса абстракций уже прощупывается через категорию механизма. Следует сразу оговориться, что в понятие манипуляции (и маны как единицы измерения ее потенциала) я не вкладываю какого-то изначально негативного смысла, и рассматриваю ее с позиции кибернетики, т.е. через призму информационных потоков, сигналов и реакции она оные. Для меня это всего лишь сила управляющего сигнала от одного элемента структуры к другому и обратная связь между ними. С человеческой точки зрения под действием стадно-иерархического инстинкта приятно осознавать себя на управляющем конце этой схемы, и неприятно чувствовать себя на конце управляемом, но кибернетически это безразлично, это всего лишь аналог электротехнических анода и катода. А вот важным следовало бы учесть комплексное позитивное или негативное влияние этого управляющего сигнала, т.е. к суммарному добру или к деградации ведет та или иная манипуляция. Т.к. управлять можно и во благо управляемым, и примеров подобного, в общем, довольно много.

Феномен денег и инвестиций в контексте нише-ролевого подхода, социальная теория стоимости

<https://youtu.be/0Jq02N9IRi4>

«Люди гибнут за металл»

В реальности, разумеется, люди гибнут ни за какой не металл, а за доступ к безопасности, еде, партнерам для спаривания, жизненному пространству, социальному статусу или проектным ресурсам, которые можно получить благодаря одному металлу. Металл в данном случае является лишь выразителем, свидетельством обладания признаваемого социальной средой права на часть доступных социуму товарных ресурсов, причем имеется ввиду любой из перечисленных выше, а не только материальных, т.е. в том числе и влияние, *но только если ресурс носит товарный характер*, т.е. подлежит в социальной среде более-менее прямому обмену на сертификат (многие ресурсы товарным характером не обладают, т.е. их нельзя купить за деньги, даже за очень большие). В терминах нише-ролевого подхода (метасистемного для экономики уровня) **деньги являются инструментом управления - аккумулятором маны**, т.е. аккумулятором стимула, мотивации социальных единиц на выполнение каких-то действий, например, выполнить какую-то работу, принять на себя риски или отдать что-то ценное, в обмен на признаваемое социумом право на часть товарных системных ресурсов (вернее, на сертификат, подтверждающий это право). В этом отношении деньги – без сомнения гениальное изобретение, ибо оно позволило конвертировать, сопоставлять, аккумулировать и концентрировать довольно широкий круг мотивации под единым знаменателем. Правда, деньги всегда были и будут ограничены только меновым, товарным характером в своем социальном применении, что с развитием НТП подводит этот инструмент к потолкам своей эффективности, плюс делает значимыми довольно неприятные побочные эффекты, о чем будет сказано ниже.

Инвестиции в нише-ролевом подходе являются задействованием, использованием маны (т.е. разрядкой ранее накопленного в разных аккумуляторах потенциала мотивации) для понукания социосистемы к исполнению некоторых целей и проектов, опять-же это касается разных направлений социальной деятельности – военной, культурной, научной, а не только экономической. До сих пор деньги были наиболее универсальным инструментом конвертации мотиваций и

аккумулятором маны, наиболее удобными в понимании, учете и расчетах, однако следует помнить что на социальном (т.е. метауровне относительно экономики) деньги – это отнюдь не единственный аккумулятор маны, есть еще разного другого рода принуждение и убеждение, например, силовое, идеологическое или рациональное. И когда я определял еще в названии статьи необходимость создания и внедрения нового, более сложного чем деньги инструмента, заточенного на работу со сложной частью мотивационной сетки, я имел ввиду именно *новый тип инструмента управления - аккумулятора маны, пригодного и удобного для разрядки в инвестиции*. Ведь на общесоциальном уровне инвестиции – это не деньги, а по сути именно задействование инструмента управления, разрядка аккумулятора маны, позволяющая маневрировать ресурсами и направить социосистему к проектным целям с достаточной силой и эффективностью.

Комплексная социальная стоимость явления (товара, услуги, проекта, процесса) состоит из его ресурсной стоимости, скорректированной на коэффициент социальной востребованности и дефицитности.

Ресурсная стоимость – это количество материальных, информационных и социальных ресурсов, необходимых для создания и/или подготовки к употреблению явления. В политэкономии аналогом прошлого поколения этого показателя выступала трудовая стоимость. Генеральным отличием в нише-ролевом подходе от термина предыдущего поколения социальной теории выступает понимание в качестве ресурсов не столько труда, сколько дифференциальных по отношению к нему категорий – доступных социуму физических ресурсов, социоты с необходимыми качествами, и маны как количества мотивации, необходимого чтобы направить нужную социоту на производство явления. Т.е. в политэкономии труд был неделимой социальной сущностью как атом в ранних физических теориях, в нише-ролевом подходе этот «атом» уже вполне себе раскладывается на составляющие «субатомные» частицы из ресурсной базы, социальных усилий и мотивации для этих усилий. Разумеется, эти условные «нуклоны» тоже не изначальные кирпичики и не предел точности, но детализировать модель до более фундаментальных частиц я пока не представляю возможным для наших текущих когнитивных и вычислительных мощностей. Это будет уже следующим поколением в развитии социальной теории (скорее, даже метасоциальной, т.е. частной теории среды + биоты + социоты + мемосферы + ноосферы), но для этого нам нужно будет добиться устойчивой и достаточно быстрой обработки нереляционной графовой архитектуры данных степени хотя бы полторы-две сотни, и задача эта отнюдь не по плечу даже экстремально сильному человеческому интеллекту в современном его виде.

Кстати, в модели хорошо заметно, что просто денег (как и любого другого инструмента управления) для инвестиций недостаточно, потому что если некого будет понукать к деятельности, или их навыки и качества недостаточны, то труд не будет произведен сколько бы ни было у субъекта власти над социосистемой. Так же и просто талантливого, образованного и работоспособного населения без мотивации будет недостаточно для получения целенаправленного труда. Так же как и простого физического наличия ресурсов недостаточно если нет возможности их контроля, т.е. способности направлять на нужные субъекту проекты вопреки желанию других.

Коэффициенты социальной востребованности и дефицитности в общем-то подобны по смыслу своим аналогам предыдущего поколения – экономическому спросу и предложению, однако тоже, как и положено на метасистемном уровне, имеют более точную и широкую трактовку, не ограниченную контекстом производства и потребления. Социальная востребованность в отличие от спроса определяется не потребностями, а желаниями социоты, т.е. базируется не на том, что социоте действительно объективно нужно, а на том что социота субъективно желает и алчет независимо от того насколько оно объективно нужно и полезно. Это позволяет четко разделить понятие объективных потребностей и субъективных хотелок, с чем у экономической категории спроса всегда были известные проблемы, вынужденной в одном флаконе считать и то, и другое, отчего при переводе с объективного на субъективный контекст, или при переходе на разные уровни организованности это вызывало довольно сильные разночтения. Опять-же, это было некритично в свете состояния производительных сил в XIX веке, т.к. тогда на субъективные хотелки производительных сил практически никогда не хватало, и на то время спрос действительно почти полностью на практике диктовался таки объективными потребностями. Дефицитность также трактуется шире чем экономический спрос, ибо касается и явлений, производить (т.е. прилагать

целенаправленный труд) которые не требуются.

По сути комплексная социальная стоимость является синтезом теорий трудовой стоимости и предельной полезности, выраженной на уровне работы всей социальной системы в определенной среде.

Ограничения денег как аккумулятора маны, инструмент управления нового поколения после денег

«Человек хочет не много, человек хочет больше чем у соседа»

Деньги как сертификат на доступные социуму товарные ресурсы имеют довольно много ограничений, большинство которых не столь заметны и критичны на ранних стадиях НТП, когда антропогенный фактор влияния на биосферу не высок, возможности производительных сил едва хватает для удовлетворения объективно необходимых потребностей социоты, а системы вооружения не угрожают устроить неиллюзорный экстерминатус от одного неловкого движения слона в посудной лавке. В таких условиях подавляющее количество ресурсов направлено на более-менее рациональные потребности (на хотелки ресурсов как правило недостает, доступно только кучке элиты, что не делает погоды), необходимость низкопродуктивного производственного труда порождает высокую и даже избыточную емкость соответствующих социальных ниш, неразвитость систем вооружения позволяет пускаться на экспансию (если свободного места для экспансии нет, то имеется ввиду война, разумеется) излишек социоты относительно безбоязненно негативных глобальных последствий. То, что называлось в политэкономии кризисом перепроизводства и обреченностью империализма на войны, в рамках нише-ролевого подхода объясняется куда проще: социальные ниши, увеличивая производительность труда, значительно снижают нишевую емкость, т.к. теперь могут выполнить свою функцию с куда меньшим количеством социоты, а также за счет увеличения ресурсного потока снижают требования к качеству управления, отчего системы управления отчаянно деградируют под грузом негативного когнитивного отбора, снижая общую адекватность социума. Дефицит социальных ролей и переполнение ниш суб-ролями (это же происходит при демографическом росте более быстром чем увеличение емкости ниш) вызывает социальный дискомфорт и повышает внутривидовую агрессивность, которая гасится через внешнюю экспансию или внутреннюю резню очередных острокопечников и тупокопечников (оптиматов и популяров, белой и красной розы, католиков и гугенотов). Срезанный излишек социоты (т.е. жертвы противостояния) освобождает занимаемые им роли, уменьшая их дефицит, само по себе противостояние и разрушения вследствие экспансии или внутренней резни создают дополнительные социальные потребности, увеличивая емкость социальных ниш. Это ведет к смене дефицита социальных ролей их избытком, социальный комфорт повышается, внутривидовая агрессивность и социальная нестабильность снижаются, острые фазы противостояния временно запускают положительный когнитивный отбор в иерархиях и системах управления, часть гнили «уважаемых людей» в процессе одного вынужденно подчищается, адекватность систем управления возрастает, и цикл накопления противоречий начинается заново. И так бы эта лебединая песня устойчивого неравновесного гомеостаза тянулась бы и тянулась, давая через противоречия достаточно маны для инвестиций и прогресса и смыслённых кадров для их внедрения, да вот беда: количество НТП перешло в качество. Производительные силы достигли того уровня эффективности, что объективные потребности социоты вполне могли быть удовлетворены относительно малыми усилиями, а появление достаточно эффективного ОМП привело к тому, что острый военный конфликт между основными игроками мог закончиться гибелью человечества, или во всяком случае игроков. И вот тут-то классический капитализм и деньги как инструмент управления (т.е. система социальной стабильности, основанной на товарном производстве, занятости в оном и распределении его результатов), в общем-то, подошли к потолку своей эффективности, ибо актуализировалась и никак не могла быть больше решена предыдущим способом ни проблема дефицита социальных ролей, ни проблема негативного иерархического отбора, что поставило вопрос о сохранении социальной стабильности. Это было осознано (скорее всего, на довольно примитивном уровне) что западной, что советской элитой к середине-концу 60-х годов XX века, и оторефлексировано обеими сторонами сходным и не лучшим образом (наверняка кто-то у кого-то списал этот неправильный ответ), в основе решения обе положили искусственное увеличение социальной востребованности

товарного производства для увеличения ролевой емкости производственных ниш и затыкания дефицита социальных ролей. У каждой системы были свои особенности решения, и следует отметить, что советская версия была тактически более тупорылым вариантом, хотя и более стратегически долгосрочным, человеколюбивым и щадящим. Конечно, тупиковыми были они обе, и наверняка придумывались как временное решение, хотя инструмент управления следующего после денег поколения следовало бы изобрести и внедрить уже тогда, а теперь уже совсем узлом к гузну доходит. Временное, как обычно, оказалось не только слишком уж постоянным, но и безальтернативным, и спустя три четверти века воз и ныне там. Ну почти там, немного спонтанно, sporadически и наощупь кое-какое продвижение таки есть благодаря рывку в информационных технологиях, медиа- и мемо- сферах.

Так возникла знакомая нам ныне концепция общества потребления, основной смысл которой в свете нише-ролевого подхода заключается в искусственном завышении социальной востребованности товарных ресурсов чтобы увеличить емкость производственных социальных ниш и таким образом восполнить дефицит ролей для восстановления социальной стабильности, дополнительно на эту цель работает и увеличение материального благосостояния. В советской версии решения использовалось искусственное торможение производительности труда, что позволяло использовать это временное решение дольше, но с меньшей отдачей конкурентоспособных потребительских товаров, что в общем-то и стало одним из главных факторов экономического поражения советской системы разделения труда в 80-х. В западной системе использовалась эмиссионная стимуляция спроса, что позволяло продлить работу капиталистической модели развития, и за счет этого быстрее и интенсивнее внедрять достижения НТП в хозяйство и быт, что в свою очередь позволяло больше, технологичнее и качественнее производить товарную массу, но такое временное решение исчерпывало бы себя быстрее чем в советском варианте искусственного увеличения социальной востребованности товарных ресурсов. Но, несмотря на небольшие разбежности технического воплощения одного и того же принципа, конец обеих этих веревочек вполне себе очевиден.

Ограничения такого принципа поддержания социальной стабильности следующие:

= бесконечно раздувать потребности, ради которых люди готовы напрягаться, нельзя, только до определенного предела. Ну не нужно физически человеку пятьдесят машин и сто тридцать холодильников. Подавляющему большинству хватает по одному того и другого, ну максимум по два. Массовая социота, достигнув обладания определенным количеством товарных ресурсов, как правило сильно снижает свою восприимчивость к материальному стимулу. Т.е. все меньше и меньше маны можно получить в обмен на материальные стимулы, отчего сила мотивации по мере удовлетворения даже очень раздутых потребностей у денег будет падать. Это значит, что обладая даже очень большими товарными ресурсами (и сертификатом на это обладание), в ситуации достижения материальной удовлетворенности социоты, количество маны у субъекта будет очень малым. Аккумулятор вроде большой, но заряда маны (мотивации) очень мало, недостаточно для понукания социоты к проектам с необходимостью высокого напряжения сил и высокими рисками. Тут управление социосистемой сталкивается с неразрешимой вилкой ограничений: для увеличения эффективности инструмента управления нужно урезать материальное обеспечение, но его нельзя уменьшать т.к. это сильно сократит спрос, т.е. емкость производственных ниш. А увеличение спроса и материального обеспечения снижает чувствительность к соответствующим стимулам. Разумеется, есть вариант не совсем целевого использования такого стимула для демонстрации статуса (т.е. статусное потребление), который может несколько увеличить потребности, но и там есть пределы, за которые подавляющее большинство не выйдет даже при ресурсной избыточности. Так что даже при неограниченном количестве физических ресурсов и производственных мощностей у этого инструмента управления есть потолок эффективности как аккумулятора маны.

= проблема падающего возврата бонуса социальной стабильности от роста материального потребления. Бонус повышения стабильности при увеличении потребления действует достаточно недолго, после чего повышенное материальное потребление начинает восприниматься как должное (т.е. повышается уровень зажатости), и для восстановления уровня бонуса стабильности снова нужно заметное повышение потребления. Потому что человеку, как говорилось, нужно не много, а больше чем у соседа, и если сосед тоже купил себе айфон, бонус потребительской эйфории перестает действовать. Причина этого падающего возврата банальна: деньги как аккумулятор маны опосредованно вынудили работать с типами мотиваций, для которых они изначально не

предназначались, и эффективность такого применения вполне созвучна даже не забиванию гвоздей микроскопом, а монтажу микросхемы молотком. Подробнее этот вопрос мы разберем ниже, когда будем показывать примеры работы разных инструментов управления на сетке базовых мотиваций.

= эмиссионная стимуляция спроса дополнительно открыла дорогу для нехитрого, хоть и очень значительного по объему жульничества – частного присвоения эмиссионного дохода, т.е. по сути выдачи бенефициарам эмиссионного дохода сертификата и права на часть системных ресурсов за счет пропорционального урезания оных прав всей остальной социоты, которая пользуется деньгами данного эмиссионного центра и всех других, которые на него завязаны. И все бы ничего, и даже то что это по сути кидалово почти всего человечества на голом месте это мелочи, таки история биоты полна бесконечными присвоениями, эксплуатацией и грабежами. Но легкость, с которой определенные паразитарные организованности получают такую прорву почти халявных ресурсов, и отсутствие у них естественных нишевых или институциональных врагов-противовесов, в теории систем практически гарантирует сверхбыстрые дегенеративные процессы вследствие примитивной паразитической жизнедеятельности, не скомпенсированной адаптационной выбраковкой и отбором, с ускоренной атрофией когнитивного потенциала, которые ко всему прочему еще и можно довольно долго компенсировать и держать организованности на плаву благодаря тем самым халявным ресурсам. Учитывая то, что таким гипердегенеративным процессам гарантированно должны были подвергнуться довольно значительные и все более и более ресурсно могущественные кластеры мировой элиты, это значительно усиливает и обостряет риски, связанные с кризисом когнитивной недостаточности и дисфункции управления.

= т.к. основным источником власти так и осталась по сути инфраструктура администрирования, производства и распределения товарных ценностей, на уровне социального автоматизма дополнительно запустился довольно сильный тормоз НТП, блокирующий те инновации, которые обесценивают, т.е. делают ненужной какую-то значимую часть этой инфраструктуры если на нее опирается какая-то часть господствующего слоя. Это блокирует довольно много важных прорывов, в том числе и жизненно важных, если кому-то из «уважаемых людей» от этих прорывов придется потесниться в статусе. Конечно, действует и ручной тормоз – блокировка инноваций, которые очень сильно увеличивают дефицит социальных ролей. Но с этим как раз попроще, и раз за разом пусть и обходными путями, но прогресс находит себе дорогу, потому что тут как правило роли отбираются у нижней части социальной пирамиды, до которой «уважаемым людям» дела особо нет. Другое дело когда прогресс того и смотри отнимет роль кого-то из «уважаемых».

Так что необходимость нового, более современного инструмента управления для сложных социальных систем назрела и перезрела уже давно. Однако, терпение читателей перед прямым описанием одного инструмента мне придется еще немного поддержать в напряжении, т.к. мне сильно хочется, чтобы читатель таки сам или почти сам догадался в какую сторону следует копать, поэтому прежде всего я хочу развернуть работу разных инструментов управления на мотивационной сетке для наглядности.

Для наших целей базовых мотиваций будем выделять пять: самосохранение (поддержка объектной структурной целостности комфортной среды), еда (приток энергии и ее экономия), размножение (поддержка групповой структурной целостности и экспансия), доминантность (групповая адаптационная выбраковка), любопытство и творчество (когнитивные адаптации, постепенно переходящие от вспомогательного к основному признаку жизнеспособности и адаптивности).

В качестве инструментов управления мы рассмотрим прямое силовое принуждение, продуктовый обмен, доступ к спариванию, суггестивные религиозные практики, деньги классические, деньги фиатные в режиме эмиссионной стимуляции спроса, и прототип нового инструмента управления.

Прямое **силовое принуждение**, как несложно догадаться, работает в основном с самой первой и простой мотивацией самосохранения. Принцип воздействия прост как двери: выполни требование, или получишь по голове дубиной. Модно, стильно, молодежно. Основная проблема в том, что наличие угрозы не только мотивирует выполнить требование, но чем дальше тем больше мотивирует от такой угрозы тем или иным способом избавиться. Ведь основной паттерн самосохранения – это избегать опасности, и чем дольше субъект будет представлять опасность для других субъектов, тем больше будет их мотивация к ответной агрессии или уходу за пределы досягаемости опасности, и однажды количество может перейти в качество.

Продуктовый обмен, или охотничья или земельная рента, уже гораздо надежнее, хоть и тоже относительно проста. Работает преимущественно с мотивацией еды, или поддержки энергобаланса. Не вызывает особого негатива при постоянном применении, но если пищевые потребности оказываются преимущественно удовлетворены, то этот инструмент сильно снижает свою эффективность.

Доступ к спариванию с привлекательным партнером тоже относительно простой инструмент управления, работающий с половой мотивацией, и немного с доминантностью (наличие привлекательного полового партнера увеличивает статус в глазах окружающих). В целом ничего интересного в этом инструменте управления особо нет, тем более что его можно применять в основном только индивидуально, однако он может быть довольно силен и может даже получать приоритетные директивы в короткие промежутки времени своих пиковых значений. Малопригоден для системного массового использования из-за трудоемкости и ограниченности подконтрольного ресурса, но часто используется для влияния на особей, занимающих узловые точки системы управления. В массовом применении используется в основном через институт брака, т.е. моногамии, и то преимущественно для самцов, т.к. регулярный и легкодоступный секс является для них основной мотивацией, а для самок главной мотивацией в институте брака является монополизация силовых, ранговых и трудовых ресурсов самца для взращивания конкретно своего потомства. Ну и гораздо меньше самкам нужен от конкретного самца сам по себе секс и оплодотворение, т.к. мужской половой потенциал все равно в большом избытке, и получить это можно и от других самцов без особых проблем.

Первый более-менее универсальный, т.е. способный работать со всеми типами мотивации, и потому интересный инструмент управления – это **религиозная суггестия**. В основном хорошо работает через мотивацию самосохранения (угроза бесконечных страданий после смерти, или какой-то аналог этому), поэтому главным атрибутом системной работоспособности является понятие «божий страх», т.е. для приемлемой работоспособности нужно чтобы социота в массе своей *именно боялась*, иначе работоспособность этого инструмента решительно снижается. Также неплохо работает через мотивацию еды через институты постов и голодовок. Мотивация спаривания в большинстве культов напрямую не нужна, но часто используется через регламентацию кому сколько раз и в какие дырки можно, чаще всего такие практики обусловлены половыми девиациями самих иерархов культистов, чем нуждой системной управляемости. Мотивация доминантности удовлетворяется в основном через концепцию одобрения от сумердоминанта-божества, которое в случае выполнения всех своих требований после смерти возвысит над другими и посадит рядом с собой, а других, которые не выполняют – соответственно опустит. Также это неплохо гасит неудовлетворенность населения несправедливостью и нерациональностью текущего социального устройства, т.к. обещается наказание для сильных и несправедливых, и поощрение для слабых и угнетенных. Это выступает очень серьезным социальным обезболивающим, которое неплохо работает даже когда «божий страх» уже практически перестал работать в массе. Без аналога такого механизма жизнь многих социальных аутсайдеров с работающим иерархическим инстинктом может стать окончательным кошмаром, ведь для них эта иллюзорная надежда на справедливость и посмертную перетасовку иерархии является последним спасательным кругом психики. Ну и мотивация любопытства и творчества также имеет место быть, т.к. зачастую для продвижения в иерархии культа требуется углубленное изучение предмета, для чего требуется внешние хранилища знаний – книги и библиотеки, и соответственно навыки чтения и письма. Благодаря такой необходимости многие любознательные люди получали возможность узнавать очень многое, гораздо большее чем даже аристократия, причем не только читать, но и записывать свои мысли и исследования для новых поколений, что со временем в конечном итоге и предопределило научное мышление и научно-техническую революцию. Конечно, комплексная сила разных мотиваций у этого инструмента тоже разная, ее мы рассмотрим на финальной диаграмме с наложением инструментов на сетку мотиваций.

Классические деньги также являются универсальным инструментом управления, и работают со всеми типами мотивации. С самосохранением, едой, доступом к спариванию тут все совсем до гениальности просто: соответствующие товарные ресурсы социума могут удовлетворить эти мотивации в обмен на деньги, а деньги в свою очередь можно получить от социума разными способами, преимущественно путем обмена на собственные товарные ресурсы, в т.ч. труд. Безо всяких респект и уважуха изобретателям, в рамках работы этих типов мотиваций в теоретической

части все практически безукоризненно, перекосы чаще всего вызваны ошибками при практической реализации, паразитарными субъектами и нерациональной ценовой конъюнктурой. Однако, при работе со сложной частью мотивационной сетки возникают проблемы. Деньги нельзя напрямую конвертировать в доминантность, только в некоторых специфических случаях – в операциях трудового найма, подкупа, кредитования, покупки титулов или мажоритарных пакетов имущественных прав. И довольно редко можно напрямую использовать деньги как статус без других специфических социальных механизмов и инфраструктуры, т.к. после определенного предела без этих механизмов большое количество денег будет означать лишь то что их кто-то из высокоранговых субъектов тем или иным образом отнимет. С мотивацией любопытства и творчества деньги тоже могут работать через принуждение к обучению для соответствия квалификации, организации и технологичности требованиям рынка, причем работает как для индивидуальных субъектов, так и для организованностей. Также опосредованно тут работает мотивация доступа к проектным ресурсам. К сожалению, тут все довольно ограничено, т.к. при достижении требованиям локальной конъюнктуры мотивация дальнейшего любопытства перестает работать.

Деньги фиатные в режиме эмиссионной стимуляции спроса несколько расширяют возможности работы с мотивацией доминантности, спаривания и еды через демонстративное статусное потребление, однако ограничения работы с этой мотивацией мы уже рассматривали ранее, кроме того появляется довольно много негативных побочных эффектов при работе этого инструмента, которые сами характеризуются каскадными и кумулятивными эффектами. Таким образом разгон по доминантности довольно конечен, а потенциал этой мотивации очень велик у современного человека. Использование ее опосредованно через деньги имеет довольно низкий КПД даже с учетом демонстративного потребления.

Рассмотрев динамику смены акцентов в мотивационной сетке разных инструментов управления очевидной становится направление их эволюции – чем сложнее и совершеннее, тем больше они специализируются на работе с более поздними и сложными типами мотивации. Так что новому инструменту управления надлежит в первую очередь раскрыть потенциал мотивации доминантности и любопытства и творчества.

« Нет, генацвале! Когда у общества нет цветовой дифференциации штанов, то нет цели! »

Инструменты прошлых поколений, будучи универсальными, тоже умели работать с поздними типами мотиваций, однако делали это кое-как, и опосредованно через сложную систему костылей прикладного решения. Новому инструменту нужно уметь работать с доминантностью и любопытством уже не просто на уровне прикладного решения, а глубже, на уровне самой технологической платформы, т.е. на уровне логического ядра, непосредственно работающего с аппаратными средствами психики. Т.е. работа с доминантностью и творчеством должна быть встроена в инструмент, и составлять основной источник для генерации маны. Новый инструмент должен уметь не просто как-то цеплять эти мотивации, но и уметь прямо выполнять все операции с ними – генерацию, сложение и накопление, вычитание и списание, дележ между участниками, и умножение накопленного потенциала участников. Т.е. статус, доминантность, этот инструмент должен уметь начислить, конвертировать или снять прямо внутри себя, без опосредованных маркеров, и действовать в системе социального ранжирования подобно деньгам в экономике. Так же как и любознательность и творчество через него должно прямо понукать социоту к деятельности с высоким уровнем напряжения сил и высокими рисками. Этот инструмент, опираясь на мотивации доминантности и любопытства, должен уметь конвертироваться в инвестиции – крупные проекты преобразования мира, требующие не разовой эмоциональной вспышки, но длительной, тяжелой и сложной работы социальных единиц.

Новый инструмент должен прямо исчислять собою общий и локальный уровень социального статуса и развития, выраженного в некоторых условных баллах. Посему, разумеется, многим на ум приходит уже работающий в Китае показатель социального рейтинга. И тем не менее, вынужден сильно разочаровать: списать не получится, потому что несмотря на то, что китайская система рейтингов построена на похожем принципе, но на деле это лишь жутко ресурсоемкое, напрягающее население, и почти дисфункциональное говнище с кучей отрицательных системных эффектов, а отнюдь не годный инструмент. Китайцы в своем репертуаре, и продолжают героически бороться с воробьями,

чтобы уже на следующем обходе итерации покупать оных воробьев за границей за сумасшедшие деньги. В дальнейшем я опишу как именно должен работать и какие функции выполнять настоящий, годный и функциональный инструмент социального рейтинга, и какие удивительные, красивые самоорганизующиеся и одновременно центрально управляемые социальные конструкции можно лепить с его помощью, чего китайская система рейтингов не сможет и близко. И в который раз мы убедимся в том как позорно можно всрать в практическом воплощении даже самый рациональный принцип, если дело доверить не специалистам, не инженерам и не системщикам, а каким-то там эффективным менеджерам, чиновничкам да генералишкам, для которых идея приватизировать шлагбаум, закрыть и не пущать является потолком когнитивных способностей.

Итак, новый инструмент управления должен напрямую исчислять и показывать социальный статус, системную полезность, уровень развития и творческих достижений. Поэтому, неверное, нам нужно избегать термина «социальный рейтинг», потому что он не полностью отражает характер этого показателя, кроме того, создает ненужные ассоциации с китайской изначально провальной поделкой. Для наших целей этот новый инструмент следовало бы называть **показателем комплексной системной полезности, или КСП**.

Благодаря этому новому инструменту мы сможем, наконец, реализовать рациональный механизм социальной стабильности: вместо искусственного увеличения емкости существующих естественных ниш, мы можем просто **создавать новые искусственные ниши**! Ведь инструмент КСП позволяет проводить сквозное оценивание деятельности в отрыве от политэкономического базиса, т.е. независимо от производственной, военной или административной необходимости. И такое решение, несмотря на первое впечатление и необходимости ресурсов для создания и поддержания работы искусственных ниш, будет гораздо менее ресурсоемким чем вариант искусственного увеличения производственных, военных и административных ниш, ведь тогда мы

= во-первых, сможем сильно снизить индивидуальное потребление, отсекая чудовищно завышенную часть демонстративного статусного потребления, потому что оно легко заменяется прямым показателем социального статуса в процессах социальной борьбы, и социота от снижения потребления практически не будет чувствовать дискомфорта, более того, при правильной настройке искусственных ниш, интегральный социальный комфорт резко повысится

= во-вторых, для создания и поддержания инфраструктуры завышенных естественных ниш тратится тоже просто чудовищное количество ресурсов: промышленная, военная, административная инфраструктура стоит очень дорого. При проектировании искусственных социальных ниш можно предусмотреть куда более дешевую и ресурсосберегающую инфраструктуру, т.к. тут мы уже не ограничены производственной необходимостью естественных ниш

= в третьих, мы отсекаем мотивацию искусственного завышения емкости естественных ниш, выраженную ныне в добровольно-принудительном навязывании товаров и услуг, и в умышленном запланированном устаревании, из-за которого в трубу улетает прорва ресурсов

= в четвертых, мы сильно снижаем социальную энтропию в процессе социальной борьбы поколений, из-за которой огромная часть ресурсов тратится на сдерживание внутривидовой агрессивности социоты, не обнаружившей для себя свободных социальных ролей. Т.е. когда активная молодежь требует на площадях свободы, то важно понимать что им на самом деле нужна не свобода, а привлекательные социальные роли чтобы они могли полноценно вступить в ранговую социальную борьбу. Просто по чьей-то глупости семантику слова «свобода» перекосило в поле, больше характерное для термина «социальный статус»

= в пятых, благодаря искусственным нишам мы сможем наконец-то начать по серьезному и системно решать проблему антитовара, т.е. негативного воздействия на социальную среду и биоценозы процессов производства и потребления товара. Отвязанное от производственной необходимости оценивание КСП позволит привлекать социоту в ниши, заточенные на снижение антитовара. В результате мы снова увеличиваем устойчивость биоценозов и общую ресурсную базу

И это далеко не единственные способы снижения ресурсного потребления, который позволяет реализовать новый инструмент. Поэтому да, для создания и функционирования искусственных ниш потребуется потратить ресурсы, но на системном уровне это многократно перекроется экономией и запуском механизмов восстановления природы.

Также новая система поможет нам решить проблему смены технологических укладов и ресурсных ограничений: благодаря искусственным нишам можно будет совершать более-менее безболезненное

маневрирование социотой между утратившими актуальность естественными нишами и организованностями и новыми, даже если они несопоставимы по объему и находятся на значимом временном промежутке друг от друга, что позволит предотвратить появление большого числа отсталойдов - главных противников прогресса на каждом его витке. Система позволяет держать пока ненужное для производства, войны и администрирования население в искусственных социальных нишах, и при этом оно не будет деградировать от праздности, потому что инструмент КСП будет держать его в тонусе, а грамотная конъюнктура ниш – в состоянии социального комфорта. И это паразитическая функция новой социальной формации – социота будет одновременно мало потреблять, сильно напрягаться чтобы держать тонус и препятствовать дегенеративным процессам, участвовать в интенсивном социальном противостоянии чтобы двигать вперед прогресс, и при этом всем будет иметь высокий уровень социального комфорта, и будет готова в любой момент увеличить естественные ниши если в этом возникнет необходимость.

Например, сейчас у нас нет ресурсов и технологий для колонизации Луны и Марса. Пока технологии вырабатываются и ресурсы аккумулируются, в естественных нишах подавляющему числу социоты делать нечего, и мы маневрируем социотой - перекачиваем ее в искусственные ниши, где им есть чем заняться с интересом и пользой для себя, а показатель КСП не позволит им празднично деградировать. Выработка технологий и наработка ресурсов идет в естественных нишах на протяжении 80 лет. За это время социота в искусственных нишах не потеряла своего тонуса от безделья, более того, мы заблаговременно подготовили ее к следующему этапу, ее качества по прежнему высоки, а квалификация в нужном количестве заблаговременно выработана благодаря грамотной настройке искусственных ниш. И вот наконец технологии и ресурсы готовы: мы снова совершаем маневр, перекачиваем из искусственных ниш в естественные нужное количество социоты, и выполняем проект колонизации с максимальной скоростью и эффективностью. Для колонизации Венеры, астероидного пояса и дальних планет у нас снова нет ресурсов и технологий, и мы повторяем маневр перекачки из естественных ниш в искусственные, сильно снижая потребление ресурсов, но увеличивая скорость прогресса чтобы снова выработать технологии и ресурсы. Через 200 лет это выполнено – и мы снова перекачиваем социоту из искусственных ниш в естественные и быстро выполняем проект. И так повторяем рывки экспансии разумной жизни столько раз сколько потребуется. Во все промежутки времени, когда выполнение великих проектов по каким-то причинам невозможно (нет технологий, ресурсов, наличие временных негативных препятствий), мы держим социоту преимущественно в искусственных социальных нишах, выполняя долгосрочные проекты улучшения ее природы; когда же выполнение проектов преобразования мира и экспансии становится возможным, мы увеличиваем естественные ниши и делаем проект.

Точно так же совершается дополнительная регулировка занятости и при смене технологических укладов. Также грамотное управление искусственными нишами поможет сгладить привычные структурные диспропорции квалификации рабочей силы для естественных социальных ниш. Модель развития в такой социальной системе отвязана от необходимости бесконечного расширения емкости естественных ниш (разновидностью этого является расширение рынков) и непрерывной производственной, военной или административной занятости, потому что благодаря механизму показателя комплексной системной полезности КСП тут уже можно создавать и модерировать искусственные ниши. А основным стимулом к прогрессу тут является управляемая, довольно напряженная внутрисоциальная борьба за статус и уровень развития между особями, организованностями и нишами, однако в искусственных нишах выраженная через мягкие и неопасные игроподобные формы. И, так как статус и уровень структурной сложности – вещи довольно виртуальные, и потому не имеющие физических пределов, можно пока не беспокоиться о пределах роста для самой модели. Также мы наконец-то можем в новой модели развития снять встроенные в капиталистическую модель блокировки тех инноваций, которые слишком сильно уменьшают емкость естественных ниш, и которые обесценивают существующую инфраструктуру, являющуюся основным источником власти текущего господствующего слоя. Для новой модели попросту неактуальна проблема «лишних людей» (название неправильное, правильно называть ее нехваткой привлекательных социальных ролей), потому что социальную стабильность в любой момент можно подлатать за счет искусственных ниш. А проблема обесценения инфраструктуры естественных социальных ниш теряет актуальность потому что основными инструментами

управления и источниками власти в посткапиталистической социальной формации становится инфраструктура модерации социальных ниш, социальных агрегатов и социальной оценки, т.е. понятие, очень близкое к современным социальным платформам. Вернее, они являются самой первой, простой и примитивной версией этой новой инфраструктуры, на базе которой будут создаваться гораздо более сложные и функциональные системы.

Понимая это, мне все равно немного обидно, ведь додуматься до нового инструментария и новой социальной формации можно было еще тогда, в пятидесятые годы двадцатого века. Ведь от идеи искусственного увеличения емкости естественных социальных ниш до идеи искусственных социальных ниш оставалось дожать буквально пол шишечки мыслительных усилий...

Теоретические подходы к управлению в посткапиталистической социальной формации - Обществе игры, его основные задачи и функции

«Знание — сила. Это первое кредо. Это единственное кредо.»

Понять эту фундаментальную концепцию означает овладеть неограниченной силой..»

Счастье всем даром, и пусть никто не уйдет обиженным. На первый взгляд кажется, что именно так следует устроить идеальное общество. Однако, и теория систем, и эмпирические данные говорят об обратном: в трудностях и напряжении системы способны выживать и адаптироваться, но вот тотальное благоденствие, расслабленность, удовлетворение и праздность сводят их в могилу куда быстрее и надежнее самого смертоносного катаклизма. Причина проста как двери: живые системы все время стремятся к минимизации энергетического расхода, поэтому все неиспользуемые и не напрягающиеся подсистемы они стараются как можно быстрее атрофировать и расформировать. Касается это и отдельных организмов, касается это и популяций, и любых форм системности и организованности. Потеряв эти «ненужные» подсистемы и функции, системы уже не могут нормально функционировать и воспроизводиться, быстро теряют жизнеспособность и вырождаются. Поэтому представления об идеальном обществе у теоретиков XIX века были весьма наивными и неглубокими: уберем все противоречия, дадим безграмотным образование, удовлетворим потребности всех нуждающихся, тут-то и будет счастье. Вряд ли есть смысл на них за это обижаться, ведь до того момента, когда релятивизм, кибернетика и теория систем более-менее оформились в научном мышлении, и стали понятны знакомые нам ныне закономерности, оставалось еще целое столетие. А проблемы голода, нищеты и безграмотности подавляющего количества населения и впрямь были архинасущными и первоочередными. Так что для современной им ситуации выводы были вполне актуальные. Однако, со временем проблемы голода, всеобщего образования и человеческих условий жизни оказались таки удовлетворены, но вот идеального общества и того самого нового человека все как-то не появлялось. Более того, в сытом обществе обнаружились и актуализировались некоторые сложные, малопонятные и довольно разрушительные социальные закономерности, о которых в XIX веке мало кто даже подозревал. И начались довольно сильные проблемы.

Мы выше рассмотрели природу и суть этих проблем, которая кроется в критическом переполнении естественных социальных ниш, дефиците привлекательных социальных ролей, падении эффективности существующих инструментов управления, отсутствию рационального целеполагания и системной проектности (более-менее комфортная жизнь в городах к 60-м уже была, а проекты космической экспансии до сих пор недостижимы), исчезновению многих факторов популяционного отбора, положительного иерархического отбора и предотвращения дегенеративных процессов. Все это привело к разбалансировке и выходу из строя многих систем социального стимулирования и долгосрочной устойчивости.

Также мы выяснили, что значительную часть этих проблем можно решить посредством несложной социальной модернизации – внедрением показателя комплексной системной полезности и системы вспомогательных искусственных социальных ниш. Однако, нужно сразу определиться с техническими требованиями, т.е. перед проектированием конкретного прикладного решения на основе искусственных социальных ниш и КСП мы должны понимать какой функционал там обязательно должен быть реализован, и что эта система обязательно должна уметь изначально.

1. Управление социальными противоречиями. В теоретических изысканиях Ф.Энгельса коммунизм интерпретировался как бесклассовое общество без социальных противоречий. Однако,

согласно теории систем, без социальных противоречий общество практически не будет иметь стимулов к адаптациям и прогрессу, т.е. по сути оно прекратит развитие и экспансию, кроме того, любая системная структуризация не может обойтись без противоречий между элементами системы, работающими на системный разрыв, вопрос лишь в том насколько эти противоречия сбалансированы между элементами. Т.е. динамические системы постоянно находятся в состоянии неравновесия как со средой, так и внутри между элементами. А полное равновесие достигается только в статических системах, т.е. только на кладбище осуществимо полное тождество взглядов. Следовательно, новая социальная формация общества игры должна уметь конструировать, модерировать, включать, отключать и регулировать социальные противоречия под те или иные проектные задачи социума, а не просто сглаживать и нивелировать их. Общество игры должно уметь поддерживать высокий уровень внутрисоциальных противоречий и борьбы, понукая социальные элементы и организованности к быстрым адаптациям и прогрессу, напряженной работе и выбраковке недостаточно эффективных организованностей. В то же время общество игры должно уметь выводить и реализовывать напряженную социальную борьбу в неопасных и ресурсно экономических формах противостояния, т.е. речь идет преимущественно про игроподобные социальные конструкты, в которых как бы все серьезно, но не так серьезно чтобы это перерастало в реальные войны. Общество игры должно уметь держать социум в напряжении множества грамотно сконструированных и системно скрепляющих противоречий, но неспособных при этом вызвать реальную войну, тем более предельную. Конкурирующие субъекты должны ощущать это противостояние как сложную, увлекательную и трудную, но игру, состязание, но никак не борьбу на уничтожение. Конкуренты в искусственных социальных нишах должны восприниматься не как подлежащие уничтожению враги, а как необходимые для продолжения игры партнеры, без которых сама игра, ее увлекательность и результаты теряют смысл.

2. Управляемый сброс внутрисоциальной агрессии. Так как общество игры в норме подразумевает наличие довольно сильных внутренних противоречий, в системе должны быть предусмотрены многочисленные клапаны для управляемого сброса социальной агрессии. Это могут быть довольно опасные виды занятий, легализация рукоприкладства, или военные игры, в которых существует высокий реальный риск получить травму или даже улететь в расход. Важно то, что общество игры должно предоставлять возможность легальных ниш и ролей с высокими рисками для жизни и здоровья и агрессивностью поведения, в которые можно быстро и просто приходить, и так же быстро и просто покидать. Более того, хотя я до конца и не уверен, и мне требуется более глубокое изучение вопроса, но некоторые мои исследования показывают, что для нормальной работы репродуктивных систем психики, т.е. для естественного желания размножаться, а не просто спаривания, человеческому разуму зачем-то нужно это ощущение высокого риска и реальной опасности, но только на короткие промежутки времени, при длительных стрессовых и опасных ситуациях наоборот наступает нервное истощение и расстройство. Я не до конца еще разобрался как и почему это работает, вероятно, этот специфический гормональный фон является триггером или источником формирования фона для регламентных процедур тяги к размножению. Это значит что общество игры отнюдь не должно быть самым безопасным и безрисковым. Вернее, в большей своей части да, оно будет обеспечивать высокую степень безопасности в обычной жизни, но в нем обязательно следует предусмотреть некоторые искусственные, локализованные и управляемые «горячие точки», куда при желании люди смогут время от времени приходить чтобы спустить пар, и иметь там законную возможность дать кому-то в рожу, или получить по ней же. И точки эти должны быть как виртуальными, так и вполне реальными для самых смелых, агрессивных и отчаянных. Важно то, что зайти в эту «горячую точку» и выйти из нее социота сможет свободно в любой момент как только попадет под хвост вожжа, и как только попустит, без юридических последствий. Да, это будет означать что некоторые смельчаки или особи с высокой агрессивностью смогут на полном серьезе уходить в расход. Однако, мои расчеты показывают, что это будет очень маленький процент потерь. Но за счет сброса внутрисоциальной агрессии мы сможем получить куда большую экономию реальных жизней и здоровья за счет кратного уменьшения современной неуправляемой социальной агрессии и ее последствий, причем не только банальных беспорядков, бытовухи и хулиганства, но и более сложных и скрытых типов аутоагрессии, включая системные депресняки, апатию и самоубийства, которые в абсолютном выражении влегкую переплюнут людские потери в региональной войне (если без ОМП, разумеется). Следует отметить, что

социальная среда сейчас и сама в превентивном режиме отрабатывает похожие виды деятельности – всевозможные зацеперы, руферы, диггеры и сталкеры, которые лезут куда надо и не надо с высоким риском для здоровья или юридических проблем. Использование этого принципа через систему массовых военизированных игр позволит держать в тонусе и на актуальном учете довольно много уже неплохо обученного и слаженного мобилизационного потенциала, а привлечение к таким играм армейских офицеров будет обеспечивать им постоянную практику.

3. Управление социальной структурой. Общество игры должно уметь модерировать социальные ниши и социальную иерархию в них путем пересмотра оценок КСП. Т.е. для грамотного управления система должна уметь решать сложную тарифную задачу перераспределения социального статуса исходя из текущих задач, наделяя большей привлекательностью приоритетные виды деятельности. Также посредством искусственных ниш и КСП общество игры должно уметь правильно разместить приоритеты и социальную иерархию социоты исходя из ее когнитивных качеств. Таким образом наиболее приоритетный доступ к принятию решения по конкретной проблеме должны иметь субъекты с наиболее сильным когнитивным потенциалом и квалификацией. Для этого кроме понятия социальной иерархии необходимо ввести и понятие **когнитивной иерархии** субъектов. В когнитивной иерархии социоту можно дифференцировать многими способами, но я предпочитаю пятиступенчатую градацию по типам обрабатываемых данных: труженики, военные, бюрократы, инженеры и системщики.

Труженики (упрощ. Молотки, науч. Proletarum) – самая первая и простая ступень в когнитивном развитии. Основная модель обработки данных – хеш-таблица с прямыми безиндексными ассоциациями типа ключ-значение. Основной тип мышления на этом уровне когнитивной иерархии – первобытный анимизм и суеверие. Основной стиль мышления – прямая эмпирика. В традиционном и раннеиндустриальном обществе был присущ большей части населения, как правило субъекты на этой стадии не могут фиксировать сложных взаимозависимостей и сложных социальных связей. Основной тип лояльности – родовой, общинный. Основная добродетель – усердие.

Военные (упрощ. Сапоги, науч. Militarum) – характеризуется способом мышления, характерным для вооруженных и рискующих людей, это не обязательно именно воины и солдаты, ватага вооруженных бандитов тоже мыслит сходным способом. Основная модель данных – простая реляционная. Основной тип мышления – сложный анимизм, простая схоластика. Основной стиль мышления – простая комбинаторика (она же «многоходовочка» типа ложная атака – отступление – настоящая атака в другом месте). Основной тип лояльности – клановый, корпоративный. Основная добродетель – доблесть.

Бюрократы (упрощ. Пиджаки, науч. Administratum) – характерен прежде всего для бюрократии духовенства, корпорации и государства. Основная модель данных – сложная реляционная. Основной тип мышления – схоластический, религиозный. Основной стиль мышления – сложная комбинаторика (дворцовые или аппаратные интриги, ты мне – я тебе). Основной тип лояльности – корпоративный, государственный. Основная добродетель – законность.

Инженеры (упрощ. Шестеренки, науч. Mechanicus) – характерен для ученых и инженеров нового времени и индустриального общества. Основная модель данных – простая нереляционная. Основной тип мышления – позитивистский, механистический. Основной стиль мышления – локальная систематика (причина – следствие – закономерность). Основной тип лояльности – локальная рациональная проектность. Основная добродетель – интеллект.

Системщики (упрощ. Кодеры, науч. Inquisition) – характерен для специалистов, работающих со сложными интеллектуальными взаимоувязанными системами. Основная модель данных – сложная нереляционная. Основной тип мышления – релятивистский, общесистемный, кибернетический. Основной стиль мышления – комплексная систематика (вероятность – полифуркация – аттрактор – сценарий). Основной тип лояльности – глобальная рациональная проектность. Основная добродетель – мудрость.

Важно понимать, что уровень в когнитивной иерархии не тождественен профессии. Уровень показывает, к каким видам деятельности он больше всего ассоциируется. На практике социота любого уровня может выполнять любой вид деятельности, только нужно помнить, что социота с более низким уровнем в когнитивной иерархии не сможет полноценно выполнять деятельность, для которой нужен более высокий уровень, а социота с более высоким уровнем в когнитивной иерархии будет со скукой и прохладой относиться к деятельности, которая больше подходит менее развитой

социоте.

При ранжировании общего социального статуса и допуска к принятию системно значимых решений следует руководствоваться правилом приоритета статуса для социоты с более высоким уровнем в когнитивной иерархии. А когнитивная иерархия идет в следующем порядке: военные выше тружеников, бюрократы выше военных, инженеры выше бюрократов, системщики выше инженеров. Рациональная социальная иерархия должна максимально близко отражать иерархию когнитивную, разумеется, с учетом специализации и квалификации.

Так, высшие ранги военных при принятии решений имеют приоритет перед высшими рангами среди тружеников, но средние ранги военных уже ниже в социальной иерархии и допуске к принятию решений чем высшие ранги тружеников, и т.д. Наивысшим приоритетом должны обладать высшие ранги системщиков, т.к. именно они обладают самыми сильными и комплексными когнитивными качествами чтобы оценивать ситуацию наиболее полно и адекватно.

«Дайте мне инструмент социальной оценки в обществе, и мне плевать кто будет печатать его деньги»

4. Управление ресурсами, инвестициями и проектами. Эта информационная инфраструктура, предназначенная для комплексного управления социальными нишами, должна стать не только эффективнее и удобнее стандартной административной, промышленной и финансовой, но и обязательно должна уметь работать с долгосрочными инвестициями и проектами. Т.е. система обязана уметь не только демотивировать негативное поведение (чего не надо делать), но прежде всего ей должно уметь работать с долгосрочными позитивными мотивациями (что таки надо делать) на длительных промежутках времени, требующих от социоты серьезного напряжения сил и принятия высоких рисков. Для этого в социальной игре статус и уровень развития КСП должен котироваться довольно высоко, т.к. этот виртуальный показатель должен быть весьма серьезным и желаемым. Вещи и возможности, которые открывает получение того или иного достижения в нише или уровня КСП, должны быть достаточно привлекательными. Для этого потребуется тонкая настройка игровой механики, позволяющая поддерживать высокий интерес к игре и ранговой борьбе как новичков, так и опытных, как сильных лидеров, так и отстающих и социальных аутсайдеров. Для этого потребуется провести специальные исследования, и приятно, что некоторые теоретические изыскания по этой теме уже проводятся, например, исследования В.Кислого.

5. Препятствие дегенерационным процессам. Эта задача подразумевает создание условий, при которых возникает необходимость социоты напрягаться и претерпевать некоторый дискомфорт, что необходимо для регулярного использования и нагрузки разнообразных подсистем организма чтобы предотвращать их атрофию и дисфункцию. Т.е. необходима регулярная активность социоты по всем типам нагрузки на организм – грубая моторика, тонкая моторика, на гибкость, волевые нагрузки, загрузка памяти, монотонная интеллектуальная, пиковая интеллектуальная, и т.д. чтобы социота могла развиваться комплексно, и не теряла физических и когнитивных качеств, что неизбежно при длительной неге и праздности. И если ранее эта задача худо-бедно решалась через понятие нужды и экономического принуждения (скорее плохо чем хорошо из-за необходимости специализации, и как следствие, выпадения из активности целых классов нагрузки), то теперь это нужно решать через грамотную настройку мотивационных цепочек КСП. Потому что психика, следуя императиву экономии энергии, без принуждения и дополнительной мотивации будет препятствовать нагрузке и напряжению сил, и лишь у очень небольшого процента социоты сейчас волевой порог позволяет преодолевать это автоматическое сопротивление психики.

Также обществу игры придется решать застарелую и уже архиактуальную задачу накопления мутагенной нагрузки и роста процента особей с отклонениями в технически развитых популяциях из-за доступной медицины, обилия мутагенных факторов и отключения постнатальных фильтров. Ранее все более-менее реалистичные способы решения этой проблемы были так далеки от гуманности, что при любом упоминании этих эффективных методик где-то в аду победоносно хлопал в ладоши один маленький Гитлер. Однако, от неудобства вопроса сам он тем не менее никуда не девался, а сложность и острота его росла от поколения к поколению. Неудобную и губительную для карьеры любого политика проблему предпочитали заматывать под ковер, однако ныне она прет уже изо всех щелей, так что никаких ковров не хватит. И очень плохо что проблему заматали под ковер, и вели

исследование лишь в закрытых режимах, т.е. очень малыми силами крайне немногочисленных посвященных, отчего эти микроколлективчики быстро выродились из нормальных исследователей в камлающих начетчиков, которые уже, разумеется, не в состоянии были предоставить хоть сколь-нибудь конструктивных решений. Нужно было не замалчивать проблему, но наоборот звонить во все колокола, чтобы ученые и медики как можно шире и комплекснее изучали проблему и находили пути решения. Глядишь, к сегодняшнему дню чего-то эффективное могли бы уже и придумать. А так воз и ныне там, только вырождение уже грозит не кучке зажатых элитных родов, а всей популяции из технологически развитых зон. Поэтому евгенические проекты должны стать одним из главных направлений общества игры в деле сохранения популяционного здоровья. Однако, благодаря инструменту КСП мы теперь можем производить не жесткие и негуманные процедуры, но мягкую регулировку через статистическое преимущество в социальном статусе. Евгенические программы благодаря инструменту КСП можно будет делать не грубой принудителькой и насилием, а через довольно мягкие механизмы полового отбора, через модерацию восприятия *маркеров приспособленности*.

6. Управление прогрессом и эволюцией. Переход от спонтанной эволюции к управляемой тоже диктуется жизненной необходимостью: в условиях быстрого прогресса адекватные и быстрые адаптации становятся залогом выживаемости разумных форм. Поэтому общество игры должно уметь управляемо запускать гиперэволюционные процессы, преимущественно путем грамотной настройки социальных противоречий.

Эффективной методикой тут является эволюционная связка хищник-жертва, которая позволяет довольно быстро разогнать и поддерживать темп эволюционных процессов. Но эта методика ограничена по результатам, так как у каждой стороны развивает только специализированные навыки и характеристики, и эта методика не умеет работать с апгрейдом универсальных качеств. Поэтому ее применение ограничено только некоторыми специфическими нишами.

В истории прошедшей эволюции неизменно следует правило приоритета универсальных качеств перед специализированными для долгосрочной живучести и адаптивности. Т.е. виды, которые слишком сильно ушли в специализацию, и стали слишком успешны в своей экологической нише, обычно не могут адаптироваться, застывают в своем развитии и вымирают когда сильно меняются условия и требуются быстрые адаптации, даже несмотря на то что локально в свое время и в своей нише они были суперэффективными. Поэтому новая социальная формация будет обязана вполне сознательно пожертвовать частью текущей эффективности ради долгосрочной живучести и адаптивности, не допуская слишком сильной специализации социоты, и поощряя эволюционные стратегии универсалов. Да, часть бонусов от узкой специализации будет потеряна, но это необходимая цена для стратегических и глобальных целей. Поэтому гораздо чаще общество игры будет применять гонку эволюционных вооружений не между специализированными субъектами, а между равнозначными по функционалу чтобы вызвать сбалансированное развитие их качеств, и препятствуя излишней специализации.

Также общество игры должно уметь быстро и успешно бороться с **отсталоидами** – участниками устаревающих социальных ниш, форматов организованностей и социального функционала, который уже может быстрее, проще, эффективнее и экономичнее выполняться более прогрессивными аналогами. Социальные ниши и организованности в социальной игре подчиняются общесистемной закономерности и стремятся к самосохранению и экспансии, т.е. они стараются сохранить и увеличить свою социальную востребованность, склонны искусственно ее завышать, и используют свое влияние чтобы не потерять свою востребованность. Например, в экономике это втюхивание ненужного и запланированное устаревание, в бюрократической возне – дележ полномочий между ведомствами и их нецелевое разбухание, когда они загружают работой в основном сами себя. В целом ничего плохого в этом нет, потому что все так делают, но иногда за счет наработанного ресурсного преимущества отсталые и регрессивные формы способны довольно долго угнетать и сдерживать новые и прогрессивные, иногда даже под корень изводя крайне перспективные направления эволюции.

<https://youtu.be/OKlejSuXoU>

Поэтому обществу игры нужно вовремя отмечать эти перспективные точки роста, и не позволять уже ставшим регрессивными нишам и организованностям вытаптывать новое и подбивать его на

взлете. К примеру, в средние века при становлении индустриального уклада в нише гражданского администрирования отсталоидами была сословная военная аристократия и духовенство, а прогрессивными формой была бюрократия. К современности отсталоидами стали уже бюрократы, т.к. на замену им уже есть более сложные и прогрессивные кибернетические формы организованности. Это важно вовремя замечать и рефлексировать, так как отсталоиды агрессивно реагируют на более прогрессивные формы, которые на первых этапах способны вполне эффективно вытеснять. Например, в средневековые аристократы и духовенство не единожды подавляли ростки индустриального уклада и науки, например, коммунальная революция северной Италии могла породить капитализм куда ранее 16 века, а современная бюрократия уже как минимум дважды пресекла скачек в развитии общества – в 60-е с отказом от системы ОГАС, и в 80-е с разрушением СССР и накопленного в рамках его системы прорывных технологий. Поэтому общество игры должно иметь инструменты для подавления и угнетения отсталоидов, чтобы позволить росткам будущего развиться достаточно, потому что иногда эти ростки будут единственным шансом для разумной жизни.

7. Привлечение девиантов. Так как стандартная социота лишь в очень малой степени способна сознательно изменять социальные алгоритмы и культуру, а прогрессоров для массового эффекта слишком мало, основная нагрузка в этом деле почти всегда ложится на девиантов. Успех распространения и экспансии любого глобального проекта обеспечивается массовым переходом девиантов на сторону этого проекта и прогрессоров, которые стоят за проектом. Потому что именно девианты способны наиболее успешно создавать и перехватывать каналы массового распространения информации, формировать повестку и провоцировать социум на рефлексию этой повестки. Прогрессоры умеют конструировать новые идеи, но их сил недостаточно чтобы эти идеи овладели массами. Девианты редко когда умеют конструировать новые идеи, но они очень хороши в распространении этих идей.

Поэтому важной частью работы общества игры является поддержание лояльности девиантов к локальным и глобальным проектам прогрессоров, и пресечение внимания девиантов к проектам атавусов и отсталоидов. И делается это не только, и даже не столько через материальную стимуляцию, сколько через понятие престижа, модности, актуальности и интересности тем и тусовок. И, разумеется, привлекательных для девиантов социальных ролей, позволяющих получать социальное одобрение. Прогрессорам надлежит вовремя конструировать модные темы и течения, направляя деятельность девиантов в нужном русле. И, разумеется, необходимо угнетать активность и организованность атавусов и отсталоидов, которые берут под контроль ниши распространения информации.

Новая социальная формация будет реализовывать еще немало полезного функционала, но перечисленные выше семь пунктов совершенно обязательны. Управление социальными противоречиями, управляемый сброс внутрисоциальной агрессии, управление социальной структурой, управление ресурсами, инвестициями и проектами, препятствие дегенерационным процессам, управление прогрессом и эволюцией и привлечение девиантов – вот основные функции и задачи, которые следует закладывать в новой социальной формации уже изначально на этапе проектирования. И вот почему я так презрительно отношусь к китайской системе социального рейтинга: **из всех перечисленных необходимых функций китайская рейтинговая система не умеет ни одной!** Единственное что она более-менее из позитивного умеет, так это несколько расширять подсистему полицейского надзора, да и то этот функционал почти полностью гораздо проще и дешевле реализуется стандартной оперативной работой и сетью информаторов. Более того, информаторы могут привлекать к нужным делам и событиям куда быстрее и надежнее обработки разрозненных реляционных массивов, которые, конечно, можно собрать и как-то обработать. Но кто сказал, что действительно важные и нужные сведения так попадут в базу данных, и тем более что кто-то сумеет настроить в базе правильные выборки и интерпретации выбранного? Я не единожды видел красивые выборки, графики и презентации из больших данных, которые по факту были лишь кучей неинформативного мусора. Кроме того, у китайской системы есть огромнейшие проблемы по долгосрочной адаптивности социума: ее алгоритмы «успешного поведения» делают это поведение слишком однообразным, захламленным избыточной ритуализацией, и главное, слишком сложной модерацией альтернативных стратегий. Это будет вынуждать социоту чем дальше тем больше стандартизировать поведение, рефлекс и мышление, а

сама система чем дальше тем больше будет захламляться костыльными алгоритмами, которые со временем забудутся как и для чего они делались. Да, на первых порах это действительно поможет улучшить видимую лояльность социума текущей власти, но сделает его непластичным и неадаптивным. Локально тактически выиграв, социальные системы без высокой адаптивности рискуют сильно и глобально проиграть стратегически. Поэтому китайская рейтинговая система – это наглядный пример того как делать не надо.

Спустя столь длинное теоретическое отступление, мы, наконец, можем дать определение новой социальной формации.

Общество игры – это посткапиталистическая социальная формация, основанная на комплексном управлении социальными играми, нишами и ролями, основным инструментом управления в которой выступает прямой показатель социального статуса и развития, а также искусственные социальные ниши; это общество с высоким уровнем социальных противоречий, созданных по большому счету тоже искусственно, с быстро и легко настраиваемым уровнем силы и агрессивности конфликтов, способное управляемо менять вектор борьбы с внешней среды на внутрисоциальное противостояние и обратно исходя из доступности ресурсов и необходимости проектов преобразования мира, общество, которое сознательно жертвует текущей эффективностью ради стратегической живучести и адаптивности, ведомое идеей управляемой эволюции и прогресса разума.

<https://youtu.be/U4lz8MN6MQA>

Деньги в новой социальной формации не исчезнут, как не исчезла в новом времени религия, и не исчезло сельское хозяйство в индустриальном укладе, и не исчезла охота после неолитической революции и переходе к производящему хозяйству. Просто их роль в социальных процессах будет снижаться со временем, пока они не займут некоторые второстепенные и вспомогательные функции по отношению к более продвинутым формам и инструментам организации, инвестиций и управления, переходя чем дальше тем больше к рудиментарным и реликтовым социальным явлениям.

Концепт прикладного решения Общества игры и его связь с другими основными технологиями проекта преодоления системного кризиса

«Знание — сила. Они называют это первым кредо, но они ошибаются. Знание — это только начало. Сила рождается в применении знания. В конце концов, в чём ценность открытия, если полученное знание не находит применения?»

Форма реализации - общедоступная интерактивная социальная платформа, включающая в себя функционал работы с виртуальной и дополненной реальностью, объединенная с множеством баз данных, медиасервисов, игровых платформ и социальных сетей, предназначенная для интерактивного общения и комплексного накопления информации о участии социоты и ее организованностей в социальной игре. Все значимые действия, достижения, а также отыгрыши ролей в социальных играх, включая виртуальные их формы, отмечаются в базе данных разными субъектами через начисление определенного количества баллов по разным веткам прокачки и достижений. По достижению определенного количества баллов по ветке прокачки субъект получает определенный уровень социального статуса, который влияет на силу его голоса в оценке других участников, а также в системах электронного голосования, доступ к ресурсам, социальным привилегиям, принятию системно значимых решений, использованию ключевой инфраструктуры, и т.д. Субъекты в этой системе по результатам взаимодействия могут оценивать друг друга исходя из силы своего голоса и ситуационных коэффициентов. Вся история транзакций по получению баллов, оценок голосов и накопленному статусу сохраняется и является полностью открытой и интерактивно доступной для любого участника, за исключением ограничения доступа если начисление баллов происходило за секретные операции. Накопленный статус за достижения неотрывно привязан к конкретному субъекту, его нельзя украсть, подарить, передать в наследство или продать. Если субъект перестает существовать, то пользоваться его социальными привилегиями соответственно статусу уже никто не может. За ошибочные и неконструктивные действия, или за негативные голоса других участников субъекту могут быть начислены штрафные баллы порчи, при накоплении определенного количества баллов порчи у субъекта увеличивается уровень порчи. При достижении определенного количества уровня порчи на субъекта накладываются определенные ограничения прав и социальных привилегий.

Баллы порчи можно уменьшить положительными голосами других участников, системно полезной деятельностью и некоторыми формами саморазвития.

Самое первое что нужно предусмотреть в прикладном решении – это недопущение монополизации инструмента КСП в руках каких бы то ни было субъектов и организованностей. Источником формирования статуса обязательно должны быть довольно распределенные субъекты, с противоречивыми интересами и высоким уровнем противостояния друг другу. В идеале основными источниками формирования статуса должны быть как минимум

- = международные субъекты
- = государства
- = организованности, в которой субъект участвует
- = непосредственный рабочий и игровой коллектив
- = профессиональные, научные и экспертные сообщества
- = община на месте проживания
- = близкая социальная среда
- = контрагенты в разных проектах
- = структуры гражданской активности, и т.д.

В идеале чем больше источников информации для формирования итогового коэффициента системной полезности, тем лучше. Крайне важно чтобы системная оценка и самоорганизация поведения происходили с учетом как можно большего количества факторов, чтобы модель как можно ближе отражала объективную реальность. Также, учитывая необходимые конфликты, нужно понимать, что некоторые организованности могут быть субъекту враждебны, а некоторые – союзны, и недопустимо делать их игру имбалансной, наделяя некоторые элементы монопольным правом распоряжения КСП. К примеру, наверняка найдется много сторонников идеи отдать КСП целиком или преимущественно в распоряжение государству. Однако, потолок мечтаний среднестатистического государственного мужа (или девицы) мы уже обсуждали: приватизировать шлагбаум, закрыть и не пущать, разве что за долю малую. Именно к этому, если будут иметь возможность, стремятся все бюрократические системы в режиме социального автоматизма безотносительно чьей-либо воли, поэтому необходимы как внутренние, так и внешние механизмы, которые будут принуждать их так выполнять свою функцию, а не расслабляться, паразитировать и угнетать задающих неудобные вопросы. Кроме того, в борьбе властных группировок и административном противостоянии реальная ценность и полезность будет искажаться в угоду амбициям тех или иных группировок. Поэтому КСП должен включать в себя сложную систему сдержек и противовесов, не позволяющей отдельно взятой структуре отыгаться на субъекте если его полезность для большей части других структур высока. Т.е. система КСП должна уравнивать шансы разных структур, разумеется, с учетом их масштаба и важности, влиять на судьбу субъекта, стремясь учесть именно общесистемную полезность, а не полезность с точки зрения узкого круга привилегированных субъектов.

Второе правило – грамотная система коэффициентов оценки. Чем ближе к делу и выше компетенции и статус субъекта относительно оцениваемого вопроса, тем выше итоговое влияние на электронную кармочку объекта оценки. Например, оценка непосредственного коллеги по производственному вопросу будет иметь коэффициент 10, оценка стороннего эксперта средней руки – 5, стороннего эксперта высокой квалификации – 50, оценка жены – 0,003. А в вопросах такой семейной жизни оценка жены будет иметь коэффициент 50, а оценка всех остальных – 0,001. В вопросах технического характера высоким коэффициентом голоса будут обладать технари, в вопросах медицины – медики, в вопросах музыки – музыканты, в юридических – юристы, и т.д. Или, к примеру, если чиновник принял непопулярное решение, и общественность дружно решила его заминусить, разжаловав из генерала в рядовые, то высокопрофессиональное научное или экспертное общество вполне может его вытащить в плюс, если его непопулярное решение тем не менее с их точки зрения весьма полезно в перспективе, потому что в этом вопросе эти эксперты имеют высокий рейтинг и перевешивающие голос остальных коэффициенты. Равно как, в принципе, могут и наоборот опустить решение популярное, но системно неграмотное и тупиковое.

Третье правило – перегрев плюсомета. Т.е. субъект имеет ограниченное количество голосований за промежуток времени, например, не более 10 значимых голосований в сутки, дальнейшие идут с понижающим коэффициентом, который после 30 начинает стремиться к нулю, чтобы пресечь

спамерство и накрутки кармы. По прошествии суток / недели / месяца сила голоса восстанавливается. И чем больше и чаще субъект голосует по конкретному вопросу, тем меньше сила его голоса, т.е. если субъект или организация настойчиво долбиться на предмет понижения чьего-то статуса или продвижения какого-то вопроса, то каждый следующий раз сила голоса уменьшается вдвое. Например, свои 10 голосов он может распределить для оценки 8 разных человек, и двух разных вопросов в системах электронного принятия решений местного самоуправления. Сила его голоса с учетом его статуса и квалификации – 100 баллов, и карма / итоги голосования по каждому человеку и вопросу получают по 100 баллов. Или он может 4 раза оценить одного человека, и 6 раз отдать голос по одному и тому же вопросу. Тогда общее количество баллов в карму человека-получателя составит $100+50+25+12.5=187.5$ (из возможных 400), а общее количество баллов по вопросу самоуправления составит $100+50+25+12.5+6.3+3.1=196.9$ (из возможных 600). Т.е. система должна допускать настойчивость если субъект хочет вложить свой статус и авторитет в какой-то один важный для него вопрос, но при этом такая настойчивость должна работать с перегревом плюсомета, и не позволять давить авторитетом кого-то неугодного совсем уж внаглую, и возможность отбить атаку олдфагов должна быть в принципе даже у новичков, если они привлекут на свою сторону коллектив. Также этот же механизм должен предусматривать комплексный учет перегрева или наоборот накопления силы плюсомета. Например, если кто-то ежедневно на протяжении месяца без конца голосует и оценивает, то к нему тоже применяются понижающие коэффициенты, чем дальше тем больше, пока «плюсомет не остынет». И наоборот, если кто-то с высоким статусом не ставит оценку никому уже целую неделю, то у него накапливается бонусный заряд, т.е. первых три своих голоса он может поставить не с обычной, а с утроенной силой голоса, что может быть весьма полезным для концентрации на каком-то важном деле.

Четвертое правило – наличие каких-то интересных бонусов и артефактов, которые за какие-то достижения в ветках прокачки КСП позволяют задействовать механизмы, недоступные для текущего статуса человека. Бонусы (например, право выбрать оформление для общего двора, доступ к престижной инфраструктуре или бонус к силе голоса) имеют постоянное или временное действие. А артефакты могут быть использованы единоразово, например, за какие-то достижения или получения ранга по какому-то пути человек получает право инициировать рассмотрение его вопроса в каком-то органе власти, затребовать ресурсы для какого-то проекта, инициировать расследование в отношении группы лиц, и т.д. Например, статусные инженеры и технологи крупного предприятия, использовав артефакты кого-то из них, имеют право выразить недоверие директорату, финансовому и юридическому блоку предприятия, после чего полномочия руководства, юриков и фиников автоматически аннулируются, и владельцы или государство будут обязаны отстранить это руководство и назначить новое.

Пятое правило – разнообразие веток и способов личностной и статусной прокачки. Нельзя сводить возможности роста только к небольшому количеству стратегий, ведь церебральный полиморфизм и индивидуальные отличия слишком сильны чтобы всех оценивать одинаково. Поэтому нужно предусмотреть как минимум несколько тысяч успешных стратегий и тактик социального поведения под разные психотипы и уровни когнитивного развития, плюс постоянно мониторить ситуацию чтобы социальная игра была интересной, требующей напряжения, но посильной и играбельной для максимально возможного количества разумов. Т.е. заводить семью и растить детей – это хорошая стратегия. Бегать по бабам при отличных собственных биологических качествах – это тоже хорошая стратегия, ибо системно улучшается генофонд. При плохих собственных биологических качествах – плохая стратегия. Положить жизнь на борьбу с поганцами и даже разменяться на свою жизнь если положить их множество – это тоже хорошая стратегия. Слиться же одному на десять дудок против высокоуровневых поганцев, не нанеся им дамага – это плохая стратегия, лучше сначала раскататься или завести их в хитроумную ловушку. И забить на социальные контакты, сконцентрировав разум на сложной научной или инженерной проблеме – это хорошая стратегия. Просто забить на социальные контакты бесцельно – это плохая стратегия. Нельзя наделять имбалансной привлекательностью некоторые «престижные» виды деятельности в ущерб другим, тем более системно полезным. Можно и нужно давать дополнительные бонусы только для системно полезных видов деятельности.

Шестое правило – несмотря на сложность и разнообразие путей прокачки, необходима понятная и простая сводная форма отображения накопленного статуса и достижений, т.к. среднестатистический

человек, не сведущий в социальной инженерии, не сможет, да и не должен разбираться в хитросплетении всех веток прокачки и достижений, но в сводной информации КСП должен довольно быстро понимать что за человек перед ним, и чего от него примерно ожидать. Лучше всего использовать пятизначную сводную таблицу – достаточно чтобы разделить основные виды деятельности, и не сильно переусложненную чтобы поверхностная обработка средним человеком происходила за 3-5 секунд. К примеру, ветки достижений сводятся к основным направлениям деятельности – рабочей, военной, административной, инженерной или общесистемной. Ну и для красоты можно назвать их путями с поэтическими названиями, например, путь земли, путь огня, путь воды, путь воздуха и путь эфира.

Для демонстрации достижений в сводном виде можно реализовывать разного рода внешние атрибуты статуса в виде наградных планок или похожего сжатого пиктографирования сводной информации. Седьмое правило – поощрение стратегий генералистов, т.е. понукание социоты к разнообразию типов нагрузки и разностороннего развития чтобы препятствовать долгосрочным дегенерационным процессам личностного и системного развития и значимым структурным диспропорциям. Это значит что по мере продвижения по какой-то ветке прокачки получение новых уровней будет чем дальше, тем более долгим и трудным, и это же будет касаться похожих по типу деятельности и квалификации веток. И наоборот, прокачка ранних уровней должна быть относительно проста, и потому привлекательна получением относительно халявного статуса.

Разработка, обслуживание и поддержка подобной системы потребует значительных и квалифицированных усилий, причем система должна уметь работать как с централизованными организациями, например, государственными, так и с децентрализованной модерацией. Значимая часть правил потребует серьезных нововведений в гражданский кодекс, или даже лучше разработки нового кодекса, который будет касаться конкретно этой системы. В то же время локальные системы тоже должны будут иметь возможность устанавливать какие-то свои правила в рамках зоны контроля. И при всем при этом нужен будет децентрализованный сетевой контроль и тонкая надструктурная настройка всей системы, т.е. нужны будут еще возможности работы каких-то разносторонних наблюдателей и разработчиков чтобы обеспечить быстрые адаптации и устранение сложных комплексных неполадок системы, не видимых из локальных зон контроля. Разумеется, потребуется разработка механизмов верификации многоуровневых систем защиты от манипуляции – технологии блокчейна, множества независимых бекапов у организаций с противоречивыми интересами, версионирование, контроль транзакций, и т.д.

Система должна уметь работать со всеми типами популярных цифровых устройств. Со временем должна уметь работать с виртом искусственных миров и дополненной реальностью, например, идя по улице, можно будет видеть уровни достижений и символы осуждения у незнакомых прохожих в дополненной реальности.

Система не должна блокировать порталы и площадки, которые идут за пределами ее правил, чтобы не снижать общей адаптивности, но они и не должны пользоваться преимуществами ее сервисов чтобы мотивировать социоту работать именно в системе. Т.е. если кто-то хочет общаться анонимно и в даркнете, то это должно быть доступно в системе, но в то же время там не должно быть присущих системе удобных механизмов верификации, благодарности, голосования, интеллектуального поиска, платежей, доступа к деловой и государственной инфраструктуре, и т.д.

Общество игры и система искусственных социальных ниш и КСП выступает в жесткой взаимоусиливающей связке с другими технологиями глобального проекта преодоления системного кризиса, прежде всего с технологией когнитивных кластеров, искусственных властных группировок прогрессоров и кланово-гармной первичной социальной организации, которые спроектированы конкретно под эту связку; все вместе эти технологии образуют новую посткапиталистическую модель развития. Общество игры будет формировать базу для нового формата перманентной интерактивной рейтинговой демократии и массовой социальной реакции для интерактивной автокорректировки планов развития и производства для автоматизированных систем управления, а в перспективе - для искусственного интеллекта и когнитивных кластеров, что будет делать систему управления чрезвычайно чуткой, с почти моментальной по нынешним меркам реакцией, и даже превентивной на лишь первые признаки негативных явлений и социальных запросов. Разумеется, это только самые первые и грубые наброски практической реализации новой социальной формации –

общества игры; с разворачиванием системы могут быть выявлены куда более фундаментальные и полезные артефакты ее работы, которые в данный момент трудно спрогнозировать. Однако же, кое-что прогнозировать мы можем уже сейчас.

Заключение

Несмотря на то, что социальная формация Общества игры отнюдь не будет ответом на все вопросы и все времена, и изживет себя когда наступит время псионики и богоподобных ноосферных искинов, до тех пор она будет оставаться вполне работоспособным инструментом, способным эффективно решать проблемы социальной стабильности, прогресса, управления эволюцией и долгосрочной устойчивости. Больше всего эта социальная формация начнет раскрывать свои сильные стороны с переходом к шестому технологическому укладу, поэтому, если ставить вопрос о социальной модернизации, то стоит поторопиться, потому что вероятность простого аттрактора (катастрофического сценария) без этой модернизации крайне высока: уже сейчас в мире демонстрируется отчетливая тенденция к простому аттрактору, ибо исчерпанность капиталистической модели развития приводит к игре с нулевой и отрицательной суммой, что не позволяет главным игрокам планеты договориться по хорошему, а только выиграть себе немного времени за счет поедания будущего других игроков. Возможно, соционинженерное решение на базе общества игры содержит дефекты и недоработки, но угроза практически неминуемой катастрофы, и практическое отсутствие альтернативных моделей подсказывает рациональное решение: нам стоит попробовать, и лучше сделать криво, но юзабельно, а потом постепенно подлатать и оптимизировать, чем оказаться с голым задом перед вызовами будущего. Мы в крайне тяжелой ситуации; выживем мы или нет, справимся или потерпим неудачу, я знаю одно: мы можем положиться друг на друга и вместе добиться победы, или погибнуть, если такова будет цена. Потому что есть вещи, за которые стоит бороться. Я буду стараться, дорогие принцессы Селестия и Луна, ведь дело стоит того. И, возможно, у нас получится направить человечество лучшим из путей. Всегда верный, чешу вас за ушками.