

# Четыре шудры Украины. Или игры Богов



Международная группа «Граф-21»

*Теги:* мировоззрение, цивилизационный инжиниринг, антропно-божественная природа человека («азм есмь»), базовая архетипическая и социальная структура общества в виде 4-х варн («имы есмь»), реформирование Украины и выход из кризиса по Базовой Схеме балансирования (консолидирования) варн. Игры Богов как новый тип игр и инструмент реформ. Новые Олимпийские Игры 2.0 как зонтичная технология проектной глобализации.

1. **Введение.**
2. **Часть 1. Две части общества**
  - Критика
  - Две части общества
3. **Часть 2. Цивилизационная антропология**
  - Мировоззрение и эволюция человека
  - Варны
  - Задачи когнитивной сингулярности
4. **Часть 3. Думать Будущим:**
  - Думать Будущим
  - Походы к Будущему
  - Самоопределение по отношению к Будущему
  - Вооружаться Будущим

5. **Часть 4. Игры Богов:**
  - Игры Богов (Райские Игры)
  - Технологии Игры Богов
  - Ориентирование варн (гармонизация)
6. **Часть 5. Игры новой Украины:**
  - Четыре шудры Украины
  - Конфигурационные стратегии варн
7. **Часть 6. Новые Олимпийские игры 2.0**
8. **Заключение.**
9. **Приложение 1. Место, которым думает город**

**Козырев, В.Езерский**

**2017г.**

# Четыре шудры Украины. Или игры Богов

---

Ты – кто?

Я есть тот, кто есть («азм есмь»)

## Введение

Современная цивилизация на изломе – в системном кризисе и фазовом переходе в постиндустриальную эпоху. Новая модель общежития не найдена и пока не предложена. Но можно со всей категоричностью утверждать: ее и невозможно будет найти, если не обладать для этого целостным мировоззрением – личным и коллективным. Нет иного способа человечеству увидеть себя со стороны и занять по отношению к себе рефлексивную и проектную позицию.

Но именно это сегодня становится самым главным и опасным дефицитом. Не усмотрены новые цивилизационные контуры и модели общежития. Ситуация усугубляется тем, что к концептуальной нищете добавляется исчерпанность прежних практик - когнитивных, коммуникативных, оргдеятельностных, проектных. Всего пакетного набора, которым ранее управляемо развивались и пытаются теперь проскочить в фазовый переход.

В результате нет ответов ко всему, что начинается со слова «новое» - новый человек, новые модели коммуникаций, управления, экономики, бизнеса, политики, развития, образования и т.д. **Ничто не получается собрать в такой конструкт, как «полнота жизни в новую эпоху».** Наоборот, растут шансы, что именно этого и не будет. Поэтому нужно говорить не просто о системном кризисе, но о «*кризисе в понимании кризиса*».

Настоящая статья имеет целью внести свою лепту в исправлении этой ситуации.

Ниже будут предложены ключевые мировоззренческие концепты перехода в новую эпоху и цивилизационного инжиниринга на их основе. Фокус – на 4 варнах (жрецы, воины, дельцы, народ), которые образуют особую социальную структуру общества, и реформы общества – это результат взаимодействия между ними. Показано, как это может быть применено сегодня в Украине и почему именно с этого нужно начинать. Подход не будет претендовать на полноту и завершенность, но будет претендовать на свою обязательность и принципиальность – без предложенного ниже невозможно и опасно обойтись.

Настоящая статья является третьей из цикла публикаций, начатого статьями «**Двуликий Янус прессы**»<sup>1</sup> и «**Передовая экономика Украины**»<sup>2</sup>. Цикл будет продолжен (до 10 статей), все статьи размещаются на сайте международной группы «Граф-21» <http://www.graf21.org.ua/>.

---

<sup>1</sup> И.Козырев, В.Езерский. Двуликий Янус прессы - <http://www.graf21.org.ua/?p=111> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0001/005b/00011753.htm> или <http://xn--80ajqdbibwixo8c.xn--p1ai/>

<sup>2</sup> И.Козырев, В.Езерский. Передовая экономика Украины - <http://www.graf21.org.ua/?p=117> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0016/001e/00163186.htm>

## ЧАСТЬ 1. ДВЕ ЧАСТИ ОБЩЕСТВА

---

Мир усложняется и глобализируется. Растет необходимость его целостно понимать и гармонизировать. И единственной основой этому является связь человека с Творцом, мирозданием, Эволюцией Бытия. За это отвечают две зонтичные технологии – *цивилизационная антропология* и *цивилизационный инжиниринг*. Первая призвана обеспечить становление человека, исходя из его антропно-божественных качеств. Вторая выстраивает на их основе эволюционирующую Мир-Систему человечества. В сумме они необходимо структурируют общество, пути и возможности его развития, указывают на его бескризисные начала.

Но именно они сегодня не осмысленны, и можно утверждать, что в результате цивилизационные подходы к реформированию общества остаются недоступными. Вместо них мы имеем попытки наложить заплатки с уходящей эпохи на новую. Идет перебор мнений экспертов, тогда как требуется усвоение мыслей и Промысла Бога и техник их воплощения в современных условиях. Нужно слушать не экспертов, но Учителя. Знать Бытие и входить с ним в соответствие.

### Критика

Современные подходы к реформированию общества и выходу из системного кризиса страдают принципиальными недостатками:

1. не предъявляют и не опираются на целостное мировоззрение (за его отсутствием)
2. игнорируют антропно-божественную природу человека и законы ее эволюции (табу)
3. игнорируют процессы Эволюции Бытия и ее принципы
4. выражены в дискретной парадигме – аналитические, алгоритмизированные, факторные в ущерб синтетическим, волновым, организмическим (модерн)
5. не соответствуют максиме «думать Будущим» (трендовый подход технической сингулярности).

В результате имеем следующее состояние общества:

- несправедливую и искореженную структуру общества – явную и скрытые части, угнетение эволюции человека;
- несправедливую политэкономия и систему разделения труда – тупиковые модели создания стоимости и блага;
- неполноценную систему разделения когнитивного труда (производства знаний и моделей поведения) – тупиковые социально-политические модели и программы развития;
- отсутствие адекватных коммуникационных и обучающих платформ социума – тупиковые модели и попытки пересборки коллективной субъектности и глобальной цивилизации.

Как итог, современное общество импотентно, цивилизационно несостоятельно к дальнейшему развитию и метафизически угрожает самому себе. Оно – не субъектно для осуществления фазового перехода в постиндустриальную эпоху. Нет субъекта – нет и необходимого действия, фазового перехода. От того, что технологическая платформа втаскивает нас в 21 век, автоматически новая субъектность не возникает. Наоборот, еще быстрее рассыпается существующая. Это тот случай, когда развитие объекта угрожающе опережает развитие субъекта. Закон «*отрицания отрицания*» в действии – в его первой части.

Дадим комментарий выше сказанному. Цель – вскрыть болевые точки и указать вектора выхода.

## Две части общества

Общество разделяется и структурируется по-разному. Нас сейчас интересует его разделение на следующие две пары противоположностей:

- на скрытую и открытую, публичную части
- на человек и не-человек.

В скрытой части живут «кукловоды» - слуги Князя Мира сего. Те, кто обладает глобальными финансовыми, политическими, медийными и военными ресурсами и через орденскую систему управляет человечеством. Чтобы не уходить в конспирологию, достаточно просто признать факт высокой степени связности между собой основных капиталов мира<sup>3</sup> и наличие основных геополитических проектов («Вечного Царства Израилевого», WASP (белых англо-саксонских протестантов), Объединенной Европы, Исламской Унии, Поднебесной, Евразийского союза), чтобы зафиксировать – есть область глобальных интересов и их непубличного осуществления. И это есть Власть<sup>4</sup>. В противоположность этому к публичной части относится все то, во что манипулятивно вовлечено население – «демократия», участие в экономике и отношениях собственности по заданным правилам, в войне в качестве «пушечного мяса». Всякое поведение общественных масс в роли статиста.

**Разделение на человек и не-человек связано не с евгеникой, а с объективной данностью – человеком не рождаются, но им становятся.** Мы – люди, но далеко не все человеки. Чтобы стать человеком, необходимо пройти циклический Путь становления – биологического, метафизического, социального, на котором остановки невозможны (противоестественны). И тогда возможно говорить, что человек как феномен состоялся («азм есмь») и в этом качестве может выступать по отношению к обществу в двух ролях:

- a. биологически зрелого гражданина («биологический гражданин»)
- b. социального, политического гражданина («общественный гражданин»)

«Биологически зрелый гражданин» - тот, кто соответствует своему *спирально-волновому* возрасту, рассчитанному по эволюционному темпу на числах Фибоначчи, сходимым к «золотому сечению»<sup>5</sup> (матрица эволюции биологического возраста будет указана ниже). Важно, что биологический спирально-волновой возраст является основой и условием приобретения человеком метафизических и социальных познаний и качеств. Эта та лошадь, которая везет повозку с человеком как общественным гражданином. Другой лошади нет. Но этот факт сегодня оргпроектантами общества полностью игнорируется – они даже не знают, о чем это?

«Общественный гражданин». Он же политический, т.е. способный вступать в два типа отношений – отчуждения (разделения, делегирования) и обратного синтеза в форме осознанного или манипулятивного согласия. Из этого вырастают (а) политэкономия (отношения собственности и капитала, отчуждение рабочей силы и прибавочного труда в системе разделения труда, эксплуатация, наследование собственности); (б) модели управления - представительной демократии, иерархические и авторитарные системы управления и т.д.; (в) все типы консолидирующих отношений – законы, мемы, ценности, модели поведения и мышления, сети и т.д. И сквозным и общим тут является наличие конкретного мировоззрения, т.к. гражданин – это

<sup>3</sup> Миром управляет глобальная корпорация - [http://paranormal-news.ru/blog/mirom\\_upravljaet\\_globalnaja\\_korporacija/2014-06-03-1308](http://paranormal-news.ru/blog/mirom_upravljaet_globalnaja_korporacija/2014-06-03-1308) и [http://rodovid.me/climate\\_change/kto-upravlyaet-mirom.html](http://rodovid.me/climate_change/kto-upravlyaet-mirom.html)

<sup>4</sup> См. И.Козырев. О различении власти и управления - <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0009/001a/00091117.htm>

<sup>5</sup> А.Стахов. Математика Гармонии» как новое междисциплинарное направление современной науки - <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0232/004a/02321078.htm>

информационный продукт, на котором сходятся два потока информации – метафизической от Бога и операционной от социума. Способность к синтезу этих потоков информации зависит от *архетипа и психотипа человека*, которые, в свою очередь, нормируются спирально-волновым возрастом (зрелостью).

Рис1. Две части социума



Тогда с учетом выше сказанного разворачивается следующая оценка современного общества.

**Непубличная структура общества является институциональной (совершенной) и надгосударственной формой манипуляции и эксплуатации социума, следовательно, блокированием его саморазвития и генерации идей развития.** Публичная государственная и сетевая структуры общества не могут быть сопоставимы с непубличной и ей проигрывают. «Оранжевые революции» и флэш-мобы типа Occupy Wall Street в Нью-Йорке <sup>6</sup> в принципе не могут привести к необходимым изменениям и не являются цивилизационным инжинирингом ни в чем. Социум благодаря (нео)модерну и либерализму законсервирован в состоянии не-человеков и электората, отчуждающего все подряд – свой голос, свой труд, свою самость.

**Цивилизационная модель самости человека и гражданина разрушена – базовые архетипы человека искажены и дополнительно «запечатаны» психотипами в конфликтной форме (надежно).** Это гарантированно блокирует альтернативную сборку дееспособной коллективной субъектности развития. Попытки выстроить межличностные и политические коммуникации в любых формах – консультационных, игровых, семинарных и т.п. – обречены на провал. Социум устойчиво поддерживается в состоянии «охлоса» (толпы) и охлократии, а не «граждан» и демократии.

Это означает, что социум в таком состоянии (а) не сможет сгенерировать нарративы, футуризм и программы своего развития и реформирования, (б) будет оставаться ресурсом непубличной части глобализма.

<sup>6</sup> Википедия. «Захвати Уолл-стрит» (англ. Occupy Wall Street) — действия гражданского протеста в Нью-Йорке, начавшиеся 17 сентября 2011 года. Цель участников акции — длительный захват улицы Уолл-стрит в финансовом центре Нью-Йорка с целью привлечения общественного внимания к «преступлениям финансовой элиты» и призыв к структурным изменениям в экономике - [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B8\\_%D0%A3%D0%BE%D0%BB%D0%BB-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%82](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B8_%D0%A3%D0%BE%D0%BB%D0%BB-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%82)

Единственным вариантом противопоставить что-либо равное Непубличной Структуре является выйти из состояния «ресурса», «охлоса» и стать «субъектом развития». И начать, как учат китайцы, с «исправления имен» - признать в качестве опорной структуры общества его разбиение на скрытую и публичную части, текущее эволюционное состояние «не-человека» в обеих частях.

Следующим шагом заказать и получить три цивилизационные модели - «не-человека сегодня», «человека завтра» и фазового перехода между ними, антропно-божественной эволюции.

Имея их, возможно надеяться противопоставить одной сетевой структуре (Непубличной Части) другую сетевую структуру (Публичную Сеть архетипов социума) из полноценных биологически и социально зрелых людей-человеков. Сила силу ломит. Для этого необходимо:

1. уяснить базовые положения цивилизационной антропологии человека (антропно-божественной)
2. уяснить базовые положения цивилизационного инжиниринга
3. со-организоваться на этой основе в новый коллективный субъект для реализации новой модели общежития в 21 веке путем совершения фазового перехода к ней.

## ЧАСТЬ 2. ЦИВИЛИЗАЦИОННАЯ АНТРОПОЛОГИЯ

---

Цивилизационная антропология и цивилизационный инжиниринг могут состояться в качестве зонтичных мета-технологий только на основе целостного мировоззрения о Бытии. Мы здесь не будем погружаться в тему мировоззрения глубоко, вычленим только интересующие нас моменты и сделаем по ним акценты.

Первый. Цивилизационная антропология будет иметь право на жизнь только при одном условии – наличия смелости честно говорить о текущем Человеке в терминах «человек – не-человек». Лишь в этом случае цивилизационный инжиниринг окажется успешным и доступным для масс. *Цивилизационный инжиниринг – это проектное практикование Эволюции человека по законам Бытия, в т.ч. в форме фазового перехода в новую, постиндустриальную эпоху на новых цивилизационных началах.*

По сему имеем следующую мировоззренческую двухходовку – признание необходимой полноты/трезвости видения Человека и последующий инжиниринг на этой основе.

Второй. Цивилизационная антропология на сегодня как наука не развита и имеет препятствия с двух сторон – табу на евгенику (хотя она сплошь и рядом используется, например, в спорте) и отсутствие синтеза между теологией и наукой. В результате провисает такая цивилизационная характеристика человека как его *антропно-божественная* (полная) природа и суть эволюции человека на этой основе. Как следствие, мы преждевременно и часто не к месту используем слово «человек», имеем табу на истинную оценку факта – мы далеко не человеки, но люди. Так явно это нигде и никогда не звучит - потому что не толерантно, не политкорректно и противоречит текущей самооценке человечества.

Тем не менее, дискурс несовершенства современного человека постоянно висит в воздухе в замысленных и мягких формах, что и является лучшей формой табу («хочешь спрятать, положи на видное место»). Таким видным местом являются две противоположные парадигмы перспектив развития человека:

- *первая, теологическая*: человек, имея тварную божественную природу и допустив первородный грех, духовно несовершенен, поэтому имеет вектор исправления-развития в сторону восхождения к Богу, приобретая на этом пути Его могущества, все более уподобляясь Ему. Несовершенство человека будет снято его предельным развитием и приходом в Единую Душу в свободе и любви. В результате модель жизни - Рай;
- *вторая, технической сингулярности и трансгуманизма*: человек есть совмещенная биологическая и синтезированная (естественно-искусственная) платформа для разума, которая будет приведена в режим исполнения поведенческих и эмоциональных алгоритмов реакций на импульсы/команды из централизованных источников и дополненной реальности. Тем самым будут сняты риски Земле и цивилизации от несовершенства человека (эга, ведущего к войнам и корысти, низкой информационной скорости и склонности к ошибкам). Несовершенство человека будет снято его «развитием» в киборга, подключением к Интернету вещей и сенсоров/чипов, контролем через интерфейс искусственного интеллекта. В результате модель жизнь – Нетократия и неорабство/неофеодализм.

Понятно, что вторая парадигма – инструмент Непубличной Части социума, первая – надежда Публичной Части и Путь Эволюции в соответствие с Промыслом. Но было бы ошибкой их механически противопоставлять друг другу.

**Искомой стратегией должна стать борьба за Эволюцию в соответствии с Промыслом и использованием технологий, основанных на универсальных законах Бытия.** Первый и ключевой фронт борьбы тут – мировоззрение, т.е. сборка полноценных субъектов: индивидуального («азм есмь») и коллективного («мы есмь») в соответствии с законами Бытия. В результате объект управления – охлос – будет утекать из под Власти непубличной части. Двойная структура общества вынуждена будет начать перерождаться в связи с этим («спасись сам, и спасутся многие»). Тем самым попытки механической борьбы («оранжевые революции», майданы, флэш-мобы) будут заменены на естественные органические механизмы Эволюции. Важно, что именно такие механизмы позволяют гармонизировать и достигать эффектов со-резонанса. Следовательно, возможно ускоренное перерождение из охласа в граждан со всеми вытекающими.

Истинное мировоззрение (по отношению к себе, Бытию, социуму на основе признания своей антропно-божественной) и есть полноценная субъектность в наступающий когнитивный век. Приобретение такого мировоззрения есть необходимый **КОГНИТИВНЫЙ ФАЗОВЫЙ ПЕРЕХОД** для реформ.

Второй фронт борьбы – освоение новых социальных практик (коммуникативных, обучающих, игровых, управленческих, экономических, бизнесовых) под новую субъектность для **ОБЩЕГО, ЦИВИЛИЗАЦИОННОГО ФАЗОВОГО ПЕРЕХОДА** в постиндустриализм.

Таким образом общий эволюционный переход состоит из когнитивного фазового и общего цивилизационного на основе когнитивного. А не только технологически и информационно сингулярного, о чем нам все время говорят<sup>7</sup>. Нужна не полуправда, а вся правда. Не половинчатая постановка задачи, а вся задача.

---

<sup>7</sup> Прогнозы Р.Курцвейла на 2019-2099 гг. (технический директор Google) - [https://inventure.com.ua/news/world/vse\\_idet\\_po\\_planu\\_prognozy\\_reva\\_kurcveja\\_na\\_2019\\_2099\\_goda](https://inventure.com.ua/news/world/vse_idet_po_planu_prognozy_reva_kurcveja_na_2019_2099_goda)



## Мировоззрение и эволюция человека

Мы нуждаемся (должны быть вооружены) в воззрении на человека, которое благодаря модерну и либерализму утратили – ресурс и объект управления не должен иметь цельного мировоззрения. При этом модерн и либерализм сыграли свою положительную роль – фокусом на «правах человека» обеспечили свободу научного поиска и использования своей рабочей силы (социализации). Но оторвали физику от метафизики. Физика – то, что рационально и разъединяется, метафизика – то, что иррационально и соединяется. «Свобода для» подменили «свободой от». В результате получили манипулируемый атомизированный ресурс (охлос) для применения к нему двух зонтичных технологий – политических и сингулярных информационно-технических.

Важно видеть: сингулярность – феномен, выражающий кардинальность, скорость и масштаб (охват и качественную глубину) изменений. Частный случай как характеристика процессов и технологий Бытия – получения со-резонанса и работы с беспредельным. Сейчас это применено к физике, а не к метафизике. И отсюда риски потерять человека окончательно. **Следовательно, нужно ставить задачу и КОГНИТИВНОЙ СИНГУЛЯРНОСТИ тоже как условие для когнитивного и цивилизационного фазового перехода.**

Когнитивная сингулярность должна быть частью цивилизационного инжиниринга и основываться на цивилизационной антропологии, полном воззрении на человека и его эволюцию.

Основа полного воззрения на человека – признание его антропно-божественной природы и условий достижения человеческой полноценности и совершенства, становления в Человека из Не-Человека. В такое признание входят следующие пункты:

1. человеком не рождаются, им становятся. Процесс становления, начинается с рождения и заканчивается полным приходом человека к Богу в сопоставимом с Ним качестве. Это – эволюционный вектор человека. Пока предельность не достигнута, процесс становления не может быть остановлен – движение возможно только вверх или только вниз. Поэтому «человек» - это процесс, явление, а не «вещь». Приобретаемое качество, а не право или свойство по рождению;
2. процесс становления имеет принципиальные стадии и формы прохождения. Для настоящей статьи среди них выделяем:
  - a. *антропно-божественные* – стадии спирально-волнового возраста/эволюции человека, когда предельной точкой прихода является «*стать в могуществе богами*»;
  - b. *архетипы* – базовые социально-ментальные качества человека (варны в индуизме), когда предельной точкой их развития является их схлопывание в гармоничную личность и прекращение за ненужностью (т.к. Бог вне архетипики), «*стать в цельности своей богами*»;
3. исходной ситуации «не-человек» соответствуют стартовые факты:
  - a. *людин* (будущий человек) от рождения имеет пол – мужской или женский. «Пол» - это «*пол-человека*», не весь человек, стартовая разъединенность, половина человека. Тем самым родовое понятие мужчина/женщина указывает на антропологическое несовершенство человека, которое может быть снято только институтом семьи и рождением ребенка. И то и другое есть соединение в «*коллективного субъекта*». В первом случае – в семью, во втором – «в субъект зачатия», тройственного соединения в моменте зачатия, когда родители дают материальную основу плоду, а Бог – душу, дух;
  - b. поэтому земные родители – не единственные: женщина – мать (дающая материю), Бог – духовный отец. И задачей после рождения является путь к Отцу - познавать Бога восхождением, а не только углубляться в материю (быть с матерью);

- с. движение к Отцу-Богу осуществляется взрослением по матрице *антропно-божественного, спирально-волнового развития*, в основе которой лежат числа Фибоначчи роста и перехода количества (накоплений) в качество. В какой-то степени, это аналог таблица Менделеева или сочетания *акривии и икономии*<sup>8</sup>, когда Дух снизошел в человека в момент рождения и далее восходит обратно объективно-закономерным образом. Это потом дает основание для **Экономики Времени Человека**, понимая тут под экономикой совершенно конкретный процесс – создания стоимости и блага в форме Человека. Потребительной стоимостью тут является сам Человек, а не процесс его удовлетворения вещью или услугой (рис.2):



- d. точно также, как нет иного движения в таблице Менделеева (в вещественном мире), кроме как движения по ее клеткам/рядам/этапам усложнения, точно также нет иного развития человека вне этой Матрицы. Нужно жить именно в своей Матрице<sup>9</sup>. Цивилизационный инжиниринг имеет ее своей базой;
- e. это значит, что все когнитивные открытия и усвоения возможны только в ритмах спирально-волновой антропно-божественной жизни. Жизнь – волновой процесс, и ее экономика тоже. Когнитивные фазовые переходы (кайрос) и ускорения (когнитивная сингулярность) возможны только в со-резонансах следующего типа:

<sup>8</sup> Акривия (греч. – строгость, точность), способ решения вопросов с позиции строгой определенности, не терпящей отступления от основных начал христианского учения. Икономия - обоснованное снисхождение к человеческим немощам и слабостям в церковно-практических и пастырских вопросах, не носящих догматического характера - <https://azbyka.ru/akriviya>

Но также в более широком контексте от греч. oikonomia — устройство дома, дел, В Новом Завете слово «икономия») употребляется в смысле Божьего управления Своим домом, то есть Божьего замысла о спасении человеческого рода от греха, страдания и смерти. Апостол Павел пишет в Послании к Ефессянам: «...открыв нам тайну Своей воли по Своему благоволению, которое Он прежде положил в Нем, в устройении полноты времён, чтобы всё небесное и земное соединить под главой Христом» - <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%8F> .

<sup>9</sup> Матрице манипулятивного секулярного мира нужно противопоставлять матрицу Бытия и своего собственного спирально-волнового развития (своей самости, «азм есмь»).

- между мужчиной и женщиной, внутри семьи
  - в любви, в том числе в момент зачатия
  - в сопряжении различными людьми своих этапов жизни по Матрице спирально-волнового развития (совпадение по фазам, «дружить матрицами»)
  - в гармоничной взаимодополнительности (как в семье) различными людьми своих несовпадающих текущих фаз – в коммуникациях и проектных взаимоотношениях («коллективный Человек»)
  - и еще ряд других вариантов, которые в настоящей статье не рассматриваются;
4. полный когнитивный сорезонанс и ускорение развития в Человека происходят через образ жизни. Частным и важнейшим случаем образа жизни являются архетипы. Нам важны 4 из них - *брахманы* (жрецы, философы), *кишатрии* (воины, политики), *вайшьи* (дельцы, бизнес), *шудры* (народные массы, обыватель).

## Варны

Одним из несущих каркасов общества являются базовые архетипы человека. В первую очередь 4 индуистские варны: *брахманы* (жрецы, философы), *кишатрии* (воины, политики), *вайшьи* (дельцы, бизнес), *шудры* (народные массы, обыватель). Это опорные цивилизационные архетипы, через которые функционально собирается общество, цивилизация. Точно также как в экономике выделяется система разделения труда (создание стоимости, блага), также корректно говорить о системе ментального разделения единого мировоззрения (субъектности). Невозможно создавать цивилизацию и стоимость/благо, не осознавая себя – свой архетип и способы взаимодействия на его основе. **И цивилизация в таком контексте есть синтез архетипов человечества - объективно обусловленных версий самости («азм есмь») людей.**

Сегодня принято говорить о чисто социально-политической структуре общества. Структура общества в терминах варн (архетипов) уведена в тень от общественного внимания. Поэтому общественное устройство обсуждается в терминах вторичных – демократии или отношений собственности, но не обсуждается в терминах первичных - чисто человеческих.

**Но важно: единственно возможным субъектом противостояния Скрытой, Непубличной Части цивилизации может быть только Публичный Коллективный Субъект, собранный из варн.** Когда индивидуальное «азм есмь» особым образом переведено в коллективное «мы есмь».

Поэтому переход в новую эпоху предполагает ревизию взаимоотношений внутри архетипического базиса общества с тем, чтобы увидеть:

- a. как современный охлос и охлократия<sup>10</sup> могут быть переведены (воспитаны) в гражданина и демократическое гражданское общества в полном смысле этого слова («никто не может быть посажен в золотую клетку без его согласия»);
- b. как здоровые взаимоотношения между 4 архетипами могут породить необходимую пассионарность и вектор реформ (какова качественность текущей матрицы архетипов «здесь и сейчас» и «завтра»);
- c. как матрица архетипов задает Будущее – искомую модель нового общества и его общежития;

<sup>10</sup> Современная «демократия» не является таковой и не соответствует ее исходному пониманию как власть «граждан». Сегодня мы имеем власть охлоса – толпы, а не граждан.

- d. как эта же матрица порождает цивилизационные риски, в том числе Третьей Мировой Войны в холодной и горячей формах.

**Пункт (с) означает, что о Будущем и «светлом завтра» надо говорить не только в терминах мейнстримов, техногенного футуризма, политической риторики и т.п., но и исходя из ВОЗМОЖНОСТИ ИДЕАЛЬНОГО ПРОЯВЛЕНИЯ 4-х варн человечества – жрецов, воинов, дельцов, обывателя.**

Это же означает, что просто разговоры о демократии и гражданском обществе бесплодны и, по факту, являются отвлечением внимания. Оно и так уже обскоблено модерном, либерализмом и победой капитализма над СССР (закрытием вопроса, что объединяет людей): мы сегодня отказались от всех своих базовых определителей самости – классовых, ментальных, близки к тому, что еще и гендерных. Единственное, что нас объединяет, это возможность суммировать наши голоса на выборах. Мы – объект манипуляций. Других значимых различий для политики сегодня не требуется.

В мире, на Западе, зреет понимание: с переходом на NBIC-техноценоз<sup>11</sup> постиндустриальной эпохи новая капитализация и собственность будут следствием нового вида капитала – когнитивного («С») в его виртуальной и коммуникативной формах. И как любая манящая возможность это может быть использовано во благо или во вред человечеству. Так, еще в конце 70-х годов прошлого столетия в США группа делового сценарного планирования (экономического, политического, военного) под руководством философа Джея Огилви предложила компаниям и правительству новую парадигму управления экономическим ростом (в довесок к изобретению ФРС виртуального доллара) – управление массовым спросом через переход к массовым индивидуальным потребностям. Для чего сегментацию продукции проводить по-новому. *«Новая сегментация человеческого общества не должна иметь ничего общего с сословными, классовыми или расовыми различиями. Если вы хотите действительно управлять обществом не полицейскими методами, а методами контроля сознания, вы должны сегментировать управляемое общество по психологическим типам»*<sup>12</sup>.

Есть своя рефлексия этой темы в Украине<sup>13</sup> и в России<sup>14-15</sup>.

**Поэтому тема архетипов и психотипов является крайне важной для поиска новой модели общежития в 21 веке.** Она не должна быть отдана на откуп силам Зла, как бы их сейчас ни расшифровывать. Важно лишь зафиксировать: нами манипулируют не просто через потребности, но через нашу самость. Не осознавая свою самость, человек становится биороботом, автоматом «внешний импульс – отклик». Манипуляция тут состоит в обеспечении гарантий нужной заданности отклика человека. Дьяволу продается не только душа, но и архетип тоже. И нет смысла говорить о спасении души, коли себя не осознаешь. Душу продают за деньги, самость – за информацию, за мировоззрение.

---

<sup>11</sup> NBIC – нано-, био-, информационные и когнитивные технологии 6-го технологического уклада в 21 веке.

<sup>12</sup> Е.Милютин. ЗДЕСЬ КРАСИВАЯ МЕСТНОСТЬ». Ментальность советского поражения - <http://litrossia.ru/archive/item/9278-evgenij-milyutin-zdes-krasivaya-mestnost-mentalnost-sovetskogo-porazheniya>

<sup>13</sup> Т.Плахтий. Организационные инструменты архетипического управления социальными системами - [https://tarasplakhtiy.files.wordpress.com/2014/05/t-plakhtiy-dopovid-tmc-2014\\_ru.pdf](https://tarasplakhtiy.files.wordpress.com/2014/05/t-plakhtiy-dopovid-tmc-2014_ru.pdf)

<sup>14</sup> Л.Гозман. Психология перемен - [http://polit.ru/article/2016/03/06/gozman\\_lecture/](http://polit.ru/article/2016/03/06/gozman_lecture/)

<sup>15</sup> А.Дугин. Суверенная цивилизация и преодоление цезаризма - <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0009/001a/00091111.htm>

## Задачи когнитивной сингулярности

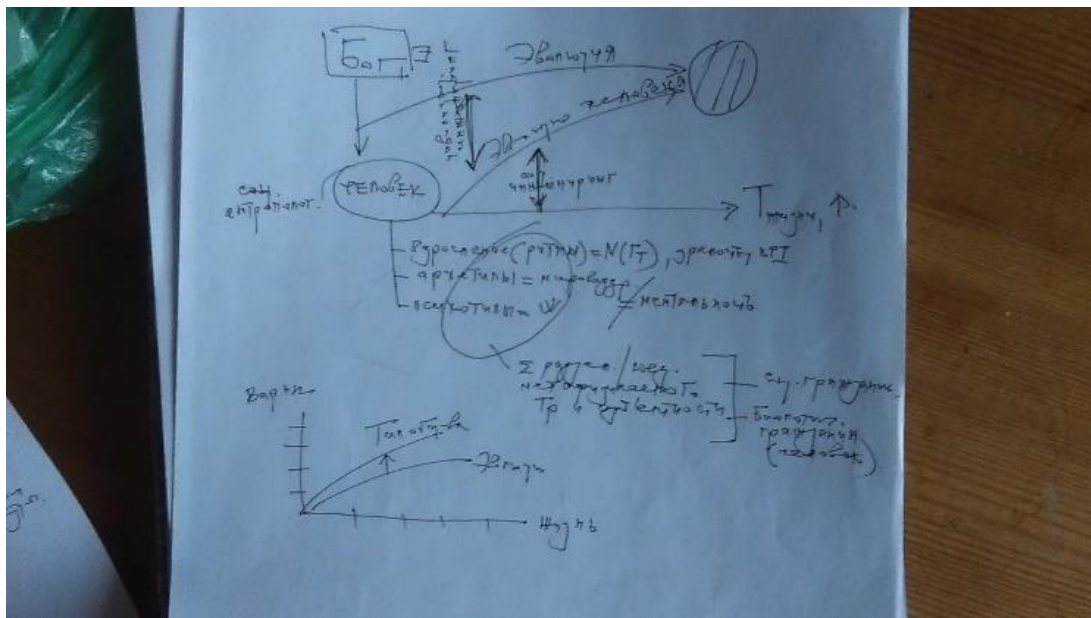
Задача когнитивной сингулярности состоит в соблюдении законов Эволюции и ускорении прохождения стадий спирально-волнового становления Человека/его Жизни. Когнитивная сингулярность не может позволить себе отставать от информационно-технологической. Это значит, что основными формами и техниками ускорения должны быть:

1. со-резонансные и интеграционные социальные, управленческие и экономические практики;
2. игры нового типа - образовательные и когнитивно-сингулярные (В.Езерский, И.Козырев), конфигурационные и формирующие нового коллективного субъекта (Т.Плахтий);
3. технологии «чистых протосостояний человека» («0-состояний») для когнитивной деятельности – технологии «чистого разума» (О.Бахтияров), «чистого тела» («Альфа-Гравити, В.Езерский);
4. технологии самоопределения человека в рамках следующего набора пространств-времен (хронотопа): «*божественного пространства (время 0) – пространства творения (целевое время) – пространства онтологий (множественное время) – виртуальное пространство (неравномерное время) – пространства смысла и самоопределения личности между ними*» (В.Никитин, Ю.Чудновский);
5. технологии «думать Будущим» (в Украине В.Никитин, Ю.Чудновский, С.Дацюк, в России С.Переслегин, группа Веждизма);
6. технологии Коллективного Разума<sup>16</sup>.

Главные инструментальные формы тут – это игры нового типа и синергетическое сочетание архетипов (варн) и психотипов людей. Когнитивное ускорение возможно только через ментальную работу и самость. Следовательно, самость (архетипы) – ключ, вход в когнитивную и социально-политическую сингулярность.

**Если до сего времени все разговоры о демократии крутились вокруг главного постулата эпохи модерна и либерализма – «права и свободы человека» (юридическая природа), то в новую эпоху – вокруг когнитивной сингулярности на основе антропно-божественной, спирально-волновой природы человека, становления его самости («азм есмь») в коллективную самость и субъектность («мы есмь»), т.е. в Единую Душу и коллективного Бога (как минимум, в Коллективный Разум):**

<sup>16</sup> В частности, проект «Коллективного Разума» (С.Жигинас, Украина) – [https://rizzoma.com/topic/18dbca03ec413c40c7563b54a8b1ff59/0\\_b\\_7uvva\\_6e0u9/](https://rizzoma.com/topic/18dbca03ec413c40c7563b54a8b1ff59/0_b_7uvva_6e0u9/) . Он описан в статье И.Козырев «10 общецивилизационных концепций в Украине» <http://www.graf21.org.ua/?p=51> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0009/001a/00091125.htm>



В результате должны быть пройдены следующие интеграционные цепочки развития (эйдосы, логосы развития) Человека:

*целостное мировоззрение – целостная личность («азм есмь») – целостное восприятие ситуации/действие*

*«азм есмь» - личный ментальный тип (типичный индивидуальный субъект) – коллективный субъект/общество как синтез архетипов*

За их прохождение отвечает цивилизационный инжиниринг в своей первой части – становление индивидуального и коллективного субъекта через когнитивную сингулярность. Во второй своей части инжиниринг должен обеспечить проектный РЕИНЖИНИРИНГ/РЕФОРМИРОВАНИЕ ОБЩЕСТВА НА ОСНОВЕ НОВОЙ СУБЪЕКТНОСТИ и ТЕХНИКАХ «ДУМАТЬ БУДУЩИМ»<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного - [http://www.archipelag.ru/download/book/text\\_pdf/Nikitin\\_inoe.pdf](http://www.archipelag.ru/download/book/text_pdf/Nikitin_inoe.pdf)

## ЧАСТЬ 4. ДУМАТЬ БУДУЩИМ

---

*Ты где ищешь Будущее? Оно уже здесь и нигде не уходило. Оно было в самом Начале. Все возвращается на круги своя. Вспомни себя и вспомнишь Начало. Пройдись по кругу (циклу жизни), играя. Нет проблем – есть шаг в цикле, который разворачивается в Лестницу, или волну, и есть развитие (Витие Раза).*

Свое социальное развитие (общественное, политическое, экономическое и т.д.) человечество совершает на двух уровнях – личном (индивидуальном) и коллективном. Общий и конечный результат зависит от развития личного. И как бы мы не оправдывали современную неустроенность в мире и стране внешними причинами и чьими-то действиями, источник всему – каждый из нас. Указание «спасись сам, и спасутся многие» настолько же верно, насколько и не применяется. То есть на 100% - полностью верно и полностью не применяется. И фраза «спасение утопающих – дело рук самих утопающих» тоже об этом.

Но индивидуальное и коллективное связаны не только как причина и следствие, но и как взаимные условия существования и развития. Значит, для ускоренного развития тоже, вплоть до взрывного, со-резонансного. Последнее принципиально важно с учетом уже сказанного в статье выше – необходима КОГНИТИВНАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ, чтобы не отстать от информационно-технической и быть способными совершить фазовый переход в 21 век на своих, а не чужих условиях. Цивилизационный инжиниринг сегодня невозможен без организации когнитивной сингулярности. Реформы общества тоже.

Неспособность социума или (не)осознанный отказ от когнитивной сингулярности имеет два результата: в лучшем случае – в превращение публичной части социума (народа) в бычка, которого ведут на заклание для целей непубличной части, нетократии или чему-то подобному; в худшем – к истреблению человечества от собственных рук (не смогли договориться) или от растущей техносферы (проиграли ей в интеллекте и контроле).

Миру уже предъявлены математические доказательства неизбежности, читай объективности, войн и ближайшей Третьей Мировой тоже<sup>18</sup>. В любом случае этому нужно что-то противопоставить. И на этом пути понятно следующее: (а) войны организуют не народные массы, но скрытые и непубличные интересанты, имеющие политиков и СМИ в качестве транслирующих болванов (военные сами войн не начинают, но подзуживают) для самовозбуждения народа в нужную им сторону; (б) народу необходим когнитивный инструмент, который бы помог критически быстро сформировать свой образ Будущего и консолидироваться во имя его в противостоянии с непубличной частью социума (сильными мира и более мелкими получателями гешефта с кризиса); (в) другой и последующий инструмент – способ и форма консолидации сил Добра и противостоянии Злу.

---

<sup>18</sup> С.Карелов. Большой войны не избежать - [https://medium.com/@sergey\\_57776/%D0%B1%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BE%D0%B9-%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D1%8B-%D0%BD%D0%B5-%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D1%8C-c48e0e3d8425#.y9q1ub801](https://medium.com/@sergey_57776/%D0%B1%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BE%D0%B9-%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D1%8B-%D0%BD%D0%B5-%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D1%8C-c48e0e3d8425#.y9q1ub801)

Частично про один инструмент консолидации мы уже указали в статье «*Двуликий Янус прессы*»<sup>19</sup>, показав, что мы понимаем под новыми СМИ, которые больше подходят под третий пункт (в). Здесь же поговорим о следующем – играх, и тоже новых. И тоже как части цивилизационного инжиниринга формирования образа Будущего, перехода в постиндустриализм и выхода из мирового кризиса. *Как важнейшем инструменте когнитивной сингулярности*<sup>20</sup>.

Переходя к теме **Новой Игры**, необходимо задать – на что ее ориентировать и понять, что вокруг этого будет искомым когнитивным пространством и сингулярным ускорителем.

В общем случае играть в Игру можно в 3-х качествах - «*как люди (не-человеки) – как человеки – как Боги*», понимая, что игра фундаментально направлена на достаточно узкий круг задач Бытия:

- способствовать развитию человека в идеального человека (в сверх-человека, Бога как своего образа и подобия);
- на приобретение навыков «быть вместе» - нечто единым (единый мир) и/или бесконфликтно сосуществующим (параллельные миры, многомирие);
- научиться Творить и брать на себя за это ответственность.

Все остальные формы игр: командно-штабные у военных, развлекательные и т.п. – есть частные случаи от указанных выше или как их оборотная, темная сторона.

Ниже изложенное будет посвящено показу Новой Игры под эти три задачи с проходом в предельную форму - Игру Богов. И нас будут интересовать класс игроков – варны (жрецы, воины, дельцы, народ). В итоге фокус на Будущее – как его увидеть, играя в Игры Богов? Понимая, что когда-нибудь в перспективе человеку предстоит стать Богом – индивидуально и/или коллективно.

Но сначала о Будущем. В части Будущего нас будут интересовать: (а) что нужно высматривать в Будущем – в чем предмет его рассмотрения; (б) основные концептуальные подходы/способы рассмотрения Будущего; (в) в чем самоопределение по отношению к Будущему – пространства позиционирования; (г) каким образом вооружаться Будущим. После этого будет корректным вернуться к собственно содержанию Новой Игры.

## Думать Будущим

«*Думать будущим*» - термин Киевского Клуба Дилетантов (В.Никитин, Ю.Чудновский)<sup>21</sup>. В Клубе верно диагностировали - мир сейчас катастрофически не способен «думать Будущим». В статье мы учтем часть из наработок ККД.

Понятно, что без «*думать Будущим*» никакая продуктивная игра невозможна – она будет бегом по кругу дня сегодняшнего. И важно подчеркнуть: все современные оргдеятельностные игры по поиску Будущего бесплодны заранее – там Будущего нет, оно ищется, и в этом смысл таких игр. **Тогда как верно другое – Будущее есть и оно в игру ДОЛЖНО ПРЕВНОСИТЬСЯ СРАЗУ.** Тогда игра состоит в его узнавании и

<sup>19</sup> И.Козырев, В.Езерский. Двуликий Янус прессы - <http://www.graf21.org.ua/?p=111> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0001/005b/00011753.htm> или <http://xn--80ajgdibwix08c.xn--p1aj/>

<sup>20</sup> Понятно, что когнитивная сингулярность – комплексное понятие и явление, в которое входят вопросы образования, науки, умения отделять белый и черный информационные шумы в соцсетях и публичных пространствах (информационное ориентирование), освоение техник коллективной мыследеятельности и т.д. Но мы их в этой статье не рассматриваем.

<sup>21</sup> В.Никитин. Думать временем - <http://fly-uni.org/urbi-et-orbi>



приятии, осмыслении и самовоспитании в нем (напитывании Будущим). Со-резонансно: индивидуально через коллективное, и наоборот (по взаимозависимости личного и коллективного).

Все же современные игры – экспертные и как бы «креативные» - этого не делают. Их недостатками являются:

- в игру привносятся собственные «тараканы в голове», мемы, которые методами мозгового штурма комбинируются, синтезируются до синергетического эффекта, что и есть креатив. Они не являются играми мировоззренческими, метафизическими по своему горизонту и потенциальной способности к этому (жрецы сегодня в игры не играют, в лучшем случае пересекаются на конференциях)<sup>22</sup>;
- играют всегда чужие люди, даже если они знакомы или они представились друг другу на игре – игре в креатив это абсолютно не нужно, достаточно, чтобы личины (человеческие оболочки) выкладывали мысли, т.к. именно они являются конечным искомым результатом. Инструмент (сам человек) в ходе игры и после нее забывается и как бы выбрасывается. Что является вполне комплементарным духу модерна и либерализма – атомизации и абстрагирования от личности, операциональные, в т.ч. игровые, подходы к ней. В этом смысле оргигры связаны ментальной пуповиной с модерном;
- играют не самоопределившиеся люди – по своим смыслам жизни и точной самоидентификации по предмету и целям игры. Современные оргигры всегда стартуют на бедном минималистском активе – на «тараканах в голове» и проблемном потенциале решаемой задачи. Другие активы – смыслы жизни, образ жизни, личные проективности, интересы и т.д. игроков в игру не имплементируются («это же как бы игра, а не жизнь»);
- не используются техники смыслообразования и приведения к единому глоссарию;
- все техники – рациональные, алгоритмические, аналитические, факторные;
- по их окончании не возникает коллективного субъекта, после игры все возвращается на круги своя. Игра игрой – жизнь жизнью;
- по их окончании не возникает продолжения в виде ее фрактального самопроизводства.

И так далее, перечень не окончен (есть критика оргдеятельностных игр внутри ее стана<sup>23</sup>). Положительным моментом оказалось то, что явлено – оргпроцедурами мышления и коммуникаций можно приходить к синергии в короткие сроки (часы) по отношению к любому масштабу задач. Это коллективный разум в действии на принципах ad hoc (по поводу). Но пока все такие игры не породили образа Будущего и коллективного субъекта под него. В них не возникла возможность и способность «думать Будущим». Этого и не могло произойти, повторимся, по методологическим причинам.

*В противу этому в Киевском Клубе Дилетантов есть верные, как минимум, интересные концептуальные утверждения:* Будущее есть принципиальный разрыв с существующим, оно принципиально иное и вытекает из Иного; оно требует предварительной самоидентификации человека в достаточно сложном хронотопе (смысловых пространствах и временах Бытия); усложнение мира означает и усложнение Будущего – оно у всех теперь может быть разными и должно быть синхронизировано сложным образом (многомирие); прошлая единая основа синхронизации – линейное (историческое) время - теперь невозможна; нужны прорывные когнитивные техники прохода в Будущее, генерации его онтологий, способов прохода в него как в Иное

<sup>22</sup> Результатом применения мем и «тараканов в голове» является то, что цивилизация сегодня не может предположить новую визию, футуризм вне терминов информационно-технологической сингулярности, 6-7 технологических укладов, волн кризиса Кондратьева и смены на этой основе цикла накопления капитала с тихоокеанского (США) на азиатский (Китай), разбиения глобального рынка на глокализованные валютные зоны (локально-глобальные, не менее чем на 500 млн. человек) и т.п. Это все – трендовая предметность, но не сутевая, под которой надо понимать единый эволюционный процесс Бытия, который является содержательным, векторным и сценарным мета-процессом по отношению к человечеству. Лишь он является предметом вхождения в Будущее.

<sup>23</sup> Ю.Громыко. Почему методология и методологи проиграли перестройку? - <http://conflictmanagement.ru/pochemu-metodologiya-i-metodologi-proigrali-perestroyku>

(теория лимитологии и транзитологии). Кроме того, есть достаточно обещающие методологические послылы – все, чем мы сейчас собираемся оперировать в поиске Будущего, в назначения ему характеристик как Иного, должно уходить за горизонт и мыслиться в терминах «За...» (за экономикой, за компанией, за игрой и так во всем). Даже «за Будущим».

Последнее особенно важно для нашей статьи, и мы с этим солидаризируемся. Действительно, нужно опираться на НЕЧТО ПРЕДЕЛЬНОЕ и/или ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ. Но Клуб пока себя больше ориентирует в некоем инструментальном, операционном ключе или говоря как бы в общем, в том числе в предельных его терминах – Бог, Ничто, Пустота, Предельные Смыслы и т.д. Что тоже правильно. Но недостаточно.

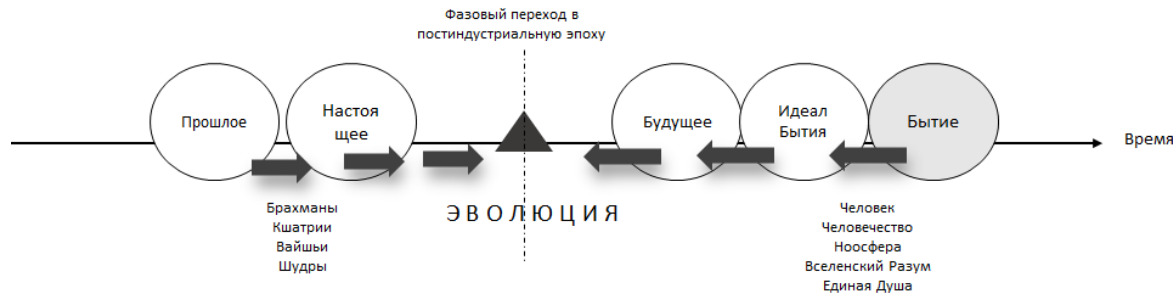
**Правильным же будет это ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ и МАКСИМАЛЬНО ОБОБЩЕННОЕ КОНКРЕТИЗИРОВАТЬ НА ТЕКУЩИЙ ЭТАП жизни социума, Бытия. Не оставаться в чисто философском дискурсе и горизонте. В этом и будет выражаться то, что Будущее не ищется, а привносится сразу готовым в контекст игры. В какой-то степени это осознал и сам Клуб – в своей семинарной форме он прекратил свое существование за исчерпанностью и перешел к некоей проектной работе (так было объявлено). Очевидно, к написанию программных документов для реформ в Украине и международных тоже.**

В итоге представляется, что единственно правильным, полным и необходимым контекстом в Игре должны быть:

1. модель Бытия (мировоззрение). То, что есть и глобально по отношению к человечеству. Человечество есть текущая форма этого Бытия (большая или здоровая), и поэтому должно ему соответствовать как форма – содержание уже задано Свыше. Наука по-своему это формулирует как некий свод законов над человечеством. **Но если человечество еще как-то научилось признавать силу законов над собой, то не научилось признавать над собой силу Образа Бытия/единого мировоззрения.** Эту функцию пытаются выполнять религия и культура. Но то, что войны, в том числе религиозные, до сих пор не прекратились, говорит о том, что у них это не получается. Значит, им нужно усиление – сингулярное и когнитивного плана. Новая Игра – одно из таких усилений;
2. интегрирование в модель Бытия себя и цели игры – самоопределение;
3. конвертация самоопределения в личную и коллективную проектность – игра должна заканчиваться порождением обязательств, выносимых в общество. В этом отличие игры от чисто обучения или оргдеятельностных игр. Это означает, что в них не каждый должен быть допущен. Точно также как сегодня не каждый принимается в орденскую систему (масонов, иезуитов, иллюминатов и т.д.), партию, клан. Это игра – последующего исполнения возникших на игре обязательств.

Еще раз акцентируем. Будущее – это хорошо понятое Бытие: в целом и «здесь и сейчас». Будущее есть приближение к нам идеалов Бытия, а не только и не столько результат трендов из прошлого. Эволюция – это не только и не столько то, как нечто меняется из прошлого к настоящему (тренды, тенденции, мейнстримы, история). Эволюция – это то, как к нам идет навстречу Будущее как предвестник полной (идеальной) Модели Бытия. По-другому – жизни Богов:

Рис4. Идеальное Будущее (время кайрос)



С учетом выше сказанного, возможны лишь два сущностных отношения к Будущему, которое неразрывно с Бытием и есть его идеальное и эволюционное проявление:

1. **понимание Бытия** и сущностных связей и закономерностей текущего и очередного этапов Эволюции Бытия. И это не сводится к какому-либо угадыванию. Будущее тут – хорошо (онтологично) понятное Бытие, каким ему задано быть «здесь и сейчас». И тогда оно таково, насколько человечество готово минимизировать отклонения от такой заданности. Это похоже на мораль – нарушение которой показывает, куда нужно вернуться. Так и отклонение от Бытия показывает, каким нужно сделать ближайшее Будущее. Отсутствие отклонений от Будущего есть идеал или Экология в ее полном значении – гармонизированное сосуществование во времени и пространстве в каждый момент времени;
2. **формирование нового/иного Бытия** и тогда – нового/иного Будущего в нем.

Пока человек не стал равным Богу (не прошел всю *матрицу спирально-волнового своего развития*), для него доступен только первый вариант определения Будущего (изучение Бытия). Как только становится возможной позиция со-Творца, будущее может проектироваться как Иное. «Пустота – пространство творения. Иное – замысел творения, замысел мира. Воля – материал (может быть – энергия, что не противоречит тому, что воля – материал) творения. Чтобы сотворить мир, больше ничего не нужно»<sup>24</sup>.

При этом нужно согласиться, что «цивилизация – самая сильная форма работы с будущим. Ни государство, ни этнос, ни культура не являются вообще формами работы с будущим. Цивилизацию создает и корректирует Бог через посредство пророков»<sup>25</sup>.

**Поэтому если кратко резюмировать вывод о предмете рассмотрения Будущего, то это понимание перспектив и законов Бытия и их перенос на текущую проблематику фазового развития (освещение ими).** Это – мировоззренческий и когнитивный подход, задание контекста Игре. И он поэтому не сводится лишь к факторному операционному подходу к отдельной проблематике, как это делается сейчас, в результате чего проблема как бы «растворяется» - своими признаками перетаскивается в иной вариант своего существования/решения («было так, давайте попробуем по-другому»).

<sup>24</sup> В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного, с.74 - [http://www.archipelag.ru/download/book/text\\_pdf/Nikitin\\_inoe.pdf](http://www.archipelag.ru/download/book/text_pdf/Nikitin_inoe.pdf)

<sup>25</sup> С.Дацюк. Сборник статей КДК «3а...»), с.36 - <http://future-designing.org/kniqi/zasamoorganizatsiyavstremitelnomenyayushchemsyamire.html>

## Подходы к Будущему

Вторым обозначенным вопросом нашего интереса было определить основные концептуальные подходы/способы рассмотрения Будущего.

**В целом возможны 4 кардинальных способа работы с Будущим.** Первый: *проектный*, когда человечество заказывает себе Будущее и пытается его таковым воплотить (логика модерна). При этом будущее ментально и своими законами связано с настоящим и прошлым, являясь их совершенствованием. Поэтому это больше прогрессорство, чем развитие<sup>26</sup>. Второй: *изучение и принятие Будущего, которое возникает из Иного* (например, как «странный дракон» в отличие от «черного лебедя») – принципиально иной реальности, никак не связанной с текущей действительностью, помыслить которую можно лишь иррационально или средствами философского конструктивизма<sup>27-28</sup>. И такая квантовая мысль и есть истинная цивилизационная инновация. Третий: *когда будущее предопределено космическими основаниями и промыслом Божьим, донесенным нам пророками* (техники кабалы, китайских кодов перемен, ритмокаскадов и цветодинамики теории небополитики в России<sup>29-30-31-32</sup>). Четвертый: *когда Будущее есть автоматический процесс - эволюционное разворачивание сотворенного в Начале мира (Предельной Модели Бытия), его протооснов*<sup>33</sup>.

Не хотелось бы ни один из них отнести к гордыне человеческой, даже там, где это просматривается явно (1,2). Все они своеобразные формы сонастройки с Будущим и резонанса с ним. В одном случае через его предопределенность, в другом через прорыв к новым/иным формам его раскрытия (реальности), в третьем через осознание идеалов Бытия, движение к которому через Промысел и осуществляется.

Поэтому в общем случае нас интересуют все 4 способа определения и работы с Будущим.

## Самоопределение по отношению к Будущему

Третьим обозначенным вопросом нашего интереса было установить, в чем должно состоять самоопределение по отношению к Будущему и почему?

Выше уже отмечалось два принципиальных момента: (а) на текущем этапе развития человечества корректно говорить «люди», а не «человеки» (с точки зрения *антропно-божественной природы человека*, достигнутых личных и коллективных качеств по сравнению с возможными от Бога); (б) в современных коммуникациях, оргдеятельностных играх в том числе, отсутствует глубинное самоопределение людей – коммуницируют функции, интересы, мемы и т.п. в образе людей. В результате имеем три фундаментальных результата: разделение общества на скрытую и публичную части, коммуникации как проформа (отсутствие коллективной субъектности), угрозы войн и истребления экологии Земли.

<sup>26</sup> С.Дацюк: Общая теория работы с будущим - <http://nabat.in.ua/stat/sergej-dacyuk-obshhaya-teoriya-roboty-s-budushhim/> или на Ризоме [https://rizzoma.com/topic/1a479d14a6c3673b29887d5c5fe365c7/0\\_b\\_7h0k\\_6rigl/](https://rizzoma.com/topic/1a479d14a6c3673b29887d5c5fe365c7/0_b_7h0k_6rigl/)

<sup>27</sup> С.Дацюк. Футурология: познай будущее независимо от настоящего - <http://club-seminar.livejournal.com/814.html>

<sup>28</sup> С.Дацюк. Инструменты и технологии фабрик мысли - <http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/57>

<sup>29</sup> В.Буданов. Метод ритмокаскадов: о фрактальной природе времени эволюционирующих систем - <http://www.synergetic.ru/science/metod-ritmokaskadov-o-fraktalnoy-prirode-vremeni-evolyucioniruyuschih-sistem.html>

<sup>30</sup> А.Кашанский, М.Магомедов, А.Недосекин - <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0226/002a/02261106.htm>

<sup>31</sup> А.Девятков. Небополитика. Часть 1 - <http://alienado1.livejournal.com/136795.html>

<sup>32</sup> А.Девятков. Краткие перспективы прошлого. Концептуальные основы разведки будущего - <http://www.peremeny.ru/books/osminog/4237>

<sup>33</sup> Подход авторов настоящей статьи И.Козырева, В.Езерского.

Поэтому принципиально важным является иметь самоопределение в коммуникациях и исходить из него – по отношению к Бытию и Будущему (и Богу) всегда стоит первым вопросом «Ты КТО?» Иначе невозможен переход от «азм есмь» к «мы есмь» и когнитивная сингулярность.

С цивилизационной точки зрения важны следующие уровни самоопределения:

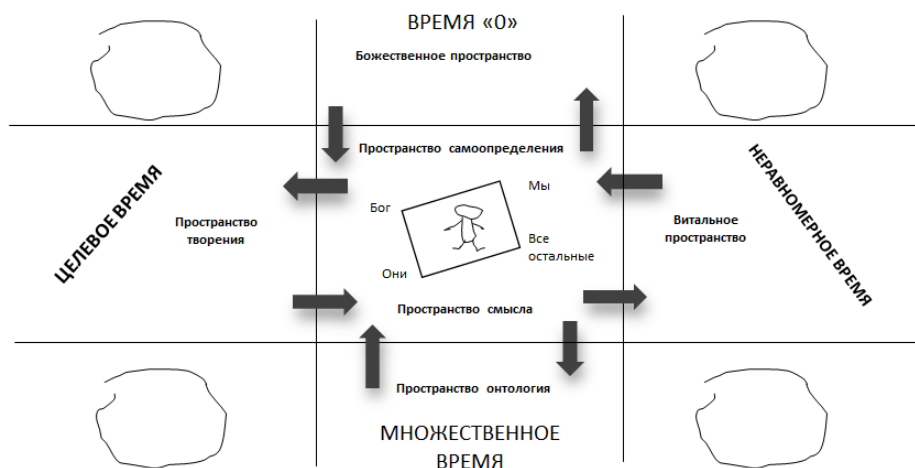
- *метафизический* - мировоззрение и текущий контекст Бытия;
- *цивилизационный* – предельные ценности и система мотивации цивилизации, к которой человек себя причисляет (из нескольких существующих себя на Земле, христианской или др.)<sup>34</sup>;
- *индивидуальный* («азм есмь») – в рамках 2-х подходов: спирально-волнового матрице развития антропно-божественной природы человека и топического концепта множественности времен;
- *коллективный* («мы есмь») – нас здесь интересует только 3 варианта: в качестве варн, коллективного разума и социальных сетей, в т.ч. проектных.

Все они важны для Новой Игры, когнитивной сингулярности перехода в 21 век, проведения реформ по выходу из кризиса.

Прокомментируем только два последних из них.

Индивидуальный уровень («азм есмь»). Выше мы уже рассмотрели наличие Матрицы *спирально-волнового развития человека* исходя из его антропно-божественной природы и необходимости исходить из эйдоса «людин – человек – Бог». Сейчас укажем на хронотоп (совокупность пространств и их времен), в котором человек находится изначально и должен осознанно самоопределиваться в нем. Его концепт указан в книге «*Основание Иного*» (В.Никитин, Ю.Чудновский)<sup>35</sup>.

Рис 5. Схема (карта) пространств самоопределения человека (топическое время)



В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного [http://www.archipelag.ru/download/book/text/pdf/Nikitin\\_inoe.pdf](http://www.archipelag.ru/download/book/text/pdf/Nikitin_inoe.pdf)

<sup>34</sup> С.Дацюк. Теория перспективы - <http://shikardos.ru/text/sergei-dacyuk/>

<sup>35</sup> В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного, с.47 - В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного - Киев.: Оптима, 2011. – 176 с.

Важно, что такая топическая конструкция пространства-времени (множественности времен) является исходным ресурсом личной и коллективной субъектности и проектности. По сути, осмысление Будущего и проекта движения к нему, соорганизация варн должны осуществляться в этих рамках. Ясно, что это трансцендентный процесс.

Включенным или сопряженным вариантом самоопределения по такой схеме является самоопределение на основе онтологии и психоинжиниринга, предложенное С.Дацюком (Украина, Киевский Клуб Дилетантов):

Предельный фокус	Фокус взаимодействия
предельностная дифферентность	реальностная дифферентность
архетипическая дифферентность	смысловая дифферентность
номиналистическая дифферентность	контрафлексивная дифферентность
семиотическая дифферентность	рефлексивная дифферентность
Знаковый фокус	Фокус самосознания

Источник: С.Дацюк - <http://club-seminar.livejournal.com/7891.html>

где по схеме: осуществляется переход от самоидентификации через символическую систему и описание онтики (существующей реальности) к самоидентификации через предварительно созданные миры и онтологии (выход за пределы реальности), принадлежность к различным сетевым общинам и средам искусственного интеллекта и дополненной реальности. По сути, переход от самоидентификации как Части созданного к самоидентификации как Творца с новыми собственными и искусственно дополненными возможностями. Основаниями для этого будут трансценденция и психоконструирование, психоинжиниринг для организации многофокусного самоопределения личности<sup>36-37</sup>.

С учетом этого можем подытожить тему самоопределения в Игре с Будущим. **Коммуникация «мы есмь» (и Игра) есть информационный обмен между фракталами самоопределения личных множественных времен («азм есмь»)**. Это самый ценностный контекст любой коммуникации - по реформированию государства в том числе. И повторим, в современных оргдеятельностных играх это отсутствует за ненадобностью.

*Формами сборки коллективной субъектности на основе такой личной (полной) фрактальности являются варны и проектности. Соцсети мы за таковые на считаем, т.к. они вторичны и всегда «по поводу». Сборку через варны и проектность рассмотрим несколько ниже в следующем Разделе статьи.*

## Вооружаться Будущим

Четвертым обозначенным вопросом нашего интереса было определить, каким образом вооружаться Будущим?

<sup>36</sup> С.Дацюк. Психоконструирование. Теория непротиворечивая, но сложная. Модель эффективная, но опасная - <http://club-seminar.livejournal.com/7891.html>

<sup>37</sup> С.Дацюк. Онтология рефлексии, контрафлексии и контрарефлексии - [http://iif.jib.ru/d/daciuk\\_s\\_a/text\\_0030.shtml#\\_Toc246133875](http://iif.jib.ru/d/daciuk_s_a/text_0030.shtml#_Toc246133875)

Будущим (как Бытием) в коммуникациях и Игре мы размечаем: себя лично, текущую проблему-цель Игры, создаваемую в коллективной субъектности под достижение цели. Тогда:

- вооружение Будущим себя лично – это самоопределение по отношению к нему;
- вооружение Будущим цели-проблемы – это ее нормирование к Модели Бытия и ее раскрытие (модели) в текущей жизни цивилизации, в том числе в контексте конкретной проблемы Игры. Формой такого нормирования могут быть Экология и Этика, понимаемые широко/полно. А именно: Экология – это способ, процедура и гармонизация своего существования (цели, проекта) с Бытием и его Эволюцией. Этика – это следование предельным характеристикам Бытия, которыми описывается конкретная жизненная или игровая ситуация. Одним из описательных конструктов Этики является *Этическая Рамка*, предложенная в качестве когнитивной технологии В.Прозоровским (г.Луцк, Украина, группа «Граф-21»)<sup>38</sup>;
- вооружение Будущим коллективной субъектности – это осуществление совместного когнитивного прорыва/сингулярности в Будущее через Проблему (сложившееся «узкое место» фазового перехода). Как и с любым оружием – это его наличие (фрактальное и проектное самоопределение участник коллективной субъектности, Игры) и владение им (видение проблемы и цели через фокус Бытия).

Далее когнитивное оружие – видение Будущего - должно применяться.

## ЧАСТЬ 4. ИГРЫ БОГОВ

---

*«Верно вам говорю, пока не изменитесь и не станете такими, как дети, не войдете в Царство Небес. Кто умалит себя и станет таким, как этот ребенок, тот больше всех в Царстве Небес» (Мф. 18:2-4)*

*«А ты не думал, что Бог может быть одновременно и Причиной, и Следствием? Тебе не приходило в голову, что Бог является одновременно и Творцом, и Творением?»<sup>39</sup>*

*Дети играют во взрослых, взрослые – в людина (искусственный интеллект, боты, продление жизни) и не готовы играть в человека и богов.*

Это новый вид оргдеятельностных игр для постиндустриальной когнитивной эпохи и фазового перехода в нее. Выводящий *людина* на проявление как Человека и Бога по отношению к двум вещам – своему смыслу своей жизни (самоопределение «азм есьм») и коллективной цели Игры/Жизни. Поэтому согласно эйдосу «людин –

<sup>38</sup> Этическая Рамка – когнитивная технология создания определений (смыслообразования), выстраивания на этой основе в коммуникациях, выстраивания на этой основе коммуникаций, снятия конфликтов и т.д.

<sup>39</sup> Н.Д.Уолш. Завтрашний Бог - <http://belsu.narod.ru/neale-walsch/dialog9/903.htm>

человек – Бог» такая игра может быть только игрой Богов. Тут все как у детей: они играют не в детей, они сразу играют во взрослых. И у них это получается. Очевидно, потому что «сразу», то есть «с-РАЗу». И потому, что воспринимают нас, взрослых, за Богов. И верно – дети учат своих родителей.

## ИГРЫ БОГОВ (РАЙСКИЕ ИГРЫ)

Их отличительными особенностями: (а) они призваны обеспечить когнитивную сингулярность в опережение информационно-технологической сингулярности; (б) по форме сингулярные, ускоряющие, со-резонансные; (в) воспроизводящие логику сотворения мира/Бытия Творцом и экологичный режим Эволюции; (г) основанные на антропо-божественных особенностях человека (цивилизационной антропологии); (д) основаны на матрице спирально-волнового становления человека; (е) использующие алгоритмические (дискретные) и модельные (волновые) техники; (ж) прикладные, под проблемную ситуацию; (з) сложные и модульные со сменой предметов игры на принципах холярхии; (и) создающие коллективного субъекта вокруг совместных личных и общественных проектов; (к) порождающие пассионарность под проекты и социальные изменения; (л) завершающиеся практиками тиражирования/охвата социума под найденные решения.

Это новая интеграционная игровая платформа цивилизационного инжиниринга (наряду с другими платформами, как-то: новые СМИ, интеграционная экономика на основе фондо-ресурсного механизма хозяйствования и других<sup>40-41</sup>).

*Именно этот тип игр отвечает задачам (сопровождает) перехода от «не-человек» к «человеку», подготовки и осуществления фазового перехода в постиндустриализм, разработки и реализации программ реформирования под это государства (цивилизационный инжиниринг). На более широком горизонте времени – обеспечивает развитие цивилизации от «освоение техник Начала и сотворения Мира сего/Бытия» к «со-Творению Иного/Бытия». В пределе – призван привести к ситуации к отмене цивилизационных игр вообще за их ненужностью.*

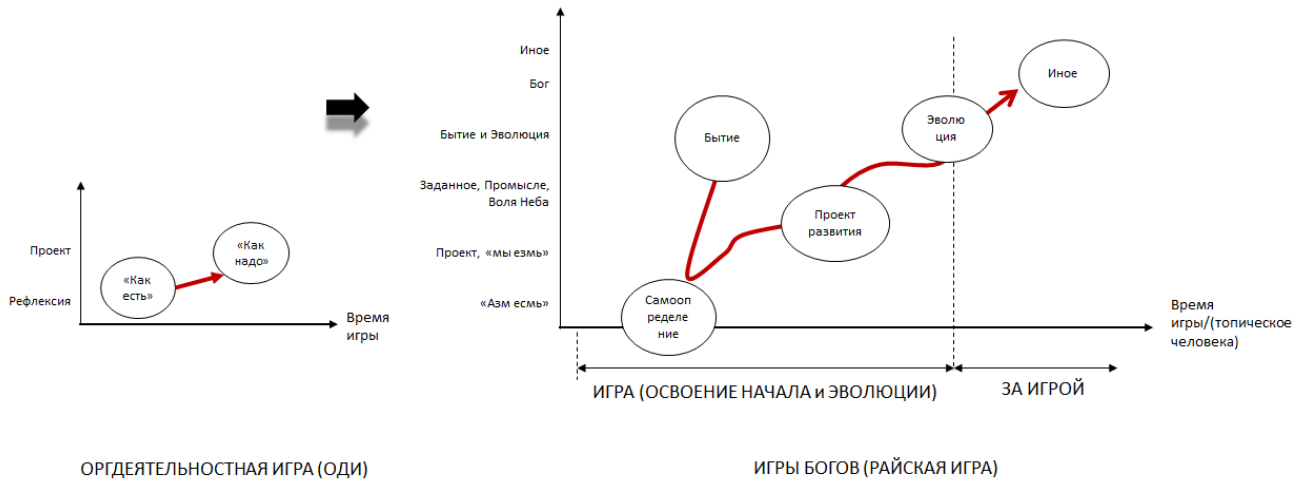
Воспроизводство логики и техник сотворения мира сего задают сквозную траекторию такой Новой Игры. Ее отличие от современных оргдеятельностных игра (ОДИ) по содержанию, логике и контексту показано ниже (рис.6):

<sup>40</sup> См. статьи И.Козырев, В.Езерский. Двухликий Янус прессы - <http://www.graf21.org.ua/?p=111> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0001/005b/00011753.htm> или <http://xn--80ajgdbibwix08c.xn--p1ai/>

<sup>41</sup> См. статьи И.Козырев, В.Езерский. Передовая экономика Украины - <http://www.graf21.org.ua/?p=117> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0016/001e/00163186.htm> или [http://xn--80ajgdbibwix08c.xn--p1ai/upload/medialibrary/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F%20%D1%8D%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B8%D0%BD%D1%8B\\_%D1%82%D0%B0%D0%BA%D1%82%202.pdf](http://xn--80ajgdbibwix08c.xn--p1ai/upload/medialibrary/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F%20%D1%8D%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B8%D0%BD%D1%8B_%D1%82%D0%B0%D0%BA%D1%82%202.pdf)

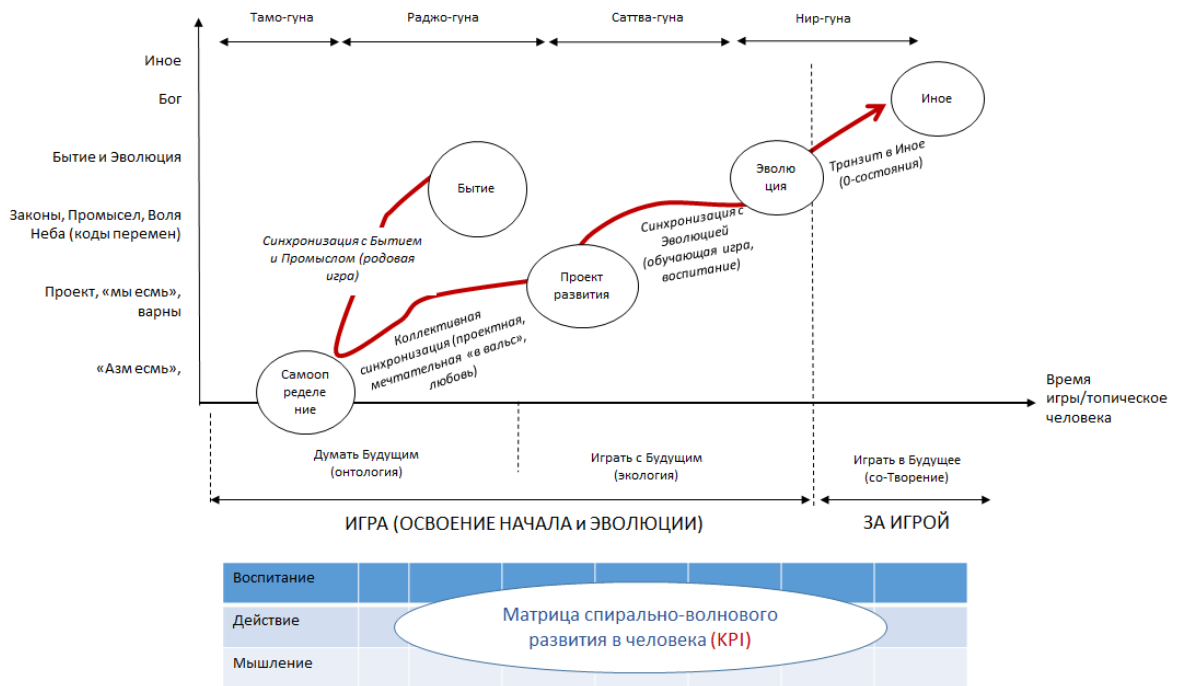


Рис.6. Два типа игр – ОДИ и «Райские игры»



Более развернутый вариант Райской Игры представлен ниже.

Рис. 7. Траектория (волны) Райской Игры



Дадим ей краткий комментарий.

Райская Игра имеет несколько пределов своего внутреннего развития (логик, эйдосов): (а) «играть, чтобы выйти за пределы игры» (ось X), (б) «оперирование контекстами Бытия и Будущего» (ось Y), (в) «самоопределился, чтобы перестать быть людином и проявляться как Человек и Бог» исходя из своей антропно-божественной природы (функция) – вписать себя в Бытие, (д) «осветить проблему и проект светом/законами/принципами Бытия» - вписать в Бытие конкретные цели (функция), (е) «синхронизировать себя и проекты с Эволюцией» (функция), (ж) «синхронизировать результаты Игры с социумом».

**По сумме реализовать максимум «спасись сам, и спасутся многие». По принципу фрактальности и критерия 5%-10% «обезьян на острове».** Для чего Игра создает когнитивную сингулярность с Бытием (а не только друг с другом, на чем останавливаются ОДИ) и социумом. В этом смысле она заканчивается «ЗЕРНЫШКОМ» - ОРГАНИЗАЦИОННО-КОГНИТИВНОМ КОНСТРУКТОМ, воспроизводящим технику «сеяния», когда посаженное зерно функционально самодостаточно – содержит в себе модель будущего плода и возможность питать на себя жизненные соки и минералы. В противном случае – зачем заниматься бесплодным делом, игрой ради игры?

Фаза Игры «за игрой» является ориентирующей, предельной и важной. В какой-то степени ее необходимость первой обозначила Елена Переслегина (во всяком случае, мы это у нее первой увидели). «*Наши игры перехода в Будущее закончатся тогда, когда начнется переход к следующей фазе развития цивилизации, сам по себе, без игр, учебников и сопровождения Взрослых.... За игрой лежит иная Реальность... Нам придется наигрывать мир «За игрой» до тех пор, пока он не возникнет весь...»*<sup>42</sup>.

И, очевидно, выход «за игру» необходим и возможен, когда игра превращается в полноценное Творение, что возможно, когда человек и/или коллективный субъект (homo unio) становятся Богом<sup>43</sup>.

Новая Игра имеет 2 линии - нисходящую и восходящую. Нисходящая линия (а) создает основания для решения целей и задач Игры и (б) снимает ментальные и когнитивные блоки для их решения. В целом, производит определение метафизического Ландшафта Игры на определенной совокупности онтологий и специальных коммуникационных языков (типа семиозиса, семантических сетей и др.) и создает его Сетку Координат (что является отдельной технологией). Обобщенно это можно назвать «освещением монохромным белым и радужным светом». Восходящая линия выстраивает Путь и коллективного проектного субъекта под заданную цель Игры. Обе линии являются по-своему проективными и проектными.

В результате в фокусе Игры все время удерживается управление 3-мя типами когнитивных объектов - «Бог» (совокупность бытийных законов, принципов и образов в когнитивной интерпретации для Игры), «со-Творение» (процесс новых цивилизационных практик), «спасутся многие» (техники синхронизации на различных этапах игры и «за игрой»).

Игровое проектирование и управление этими объектами осуществляется техниками, максимально заточенными под 21 век, реализующими когнитивную сингулярность и обслуживающими проблематику фазового перехода в постиндустриализм.

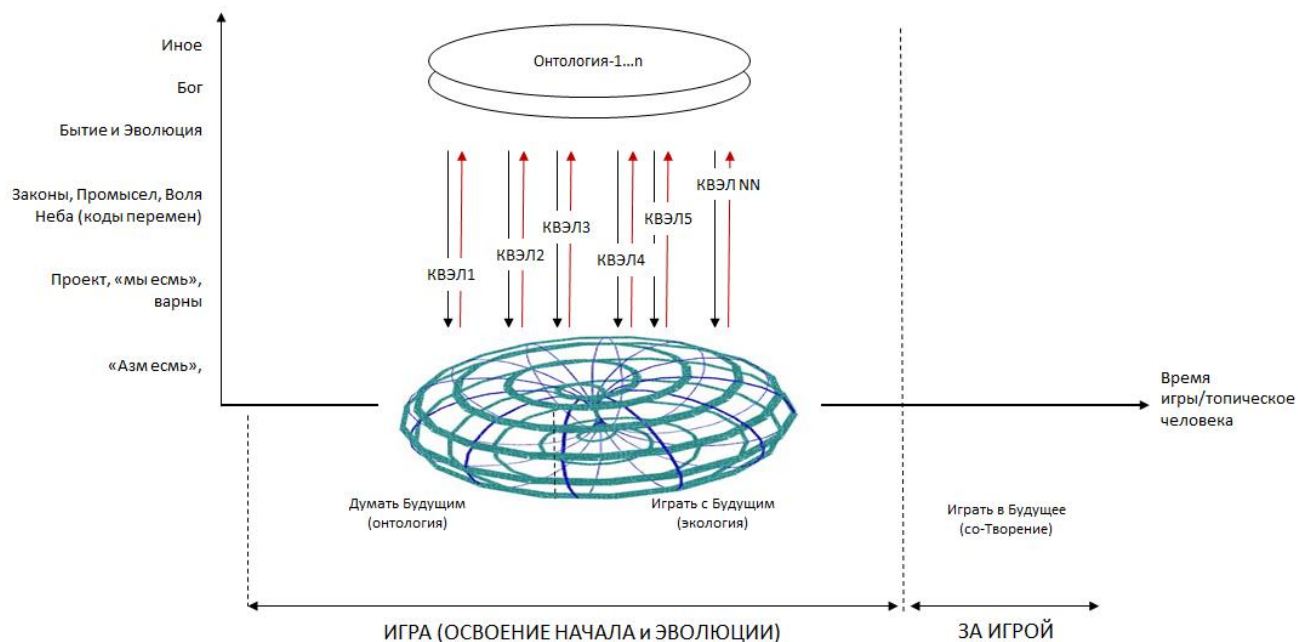
<sup>42</sup> Е.Переслегина. За игрой (сборник «ЗА...»), с.149 - <http://future-designing.org/knigi/zasamoorganizatsiyavstremitelnomenyayushchemsyamire.html>

<sup>43</sup> М.Магомедов. НОМО UNUS. ВОСХОЖДЕНИЕ СВЕРХЧЕЛОВЕКА - [https://www.academia.edu/5399659/НОМО\\_UNUS\\_%D0%92%D0%9E%D0%A1%D0%A5%D0%9E%D0%96%D0%94%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%95\\_%D0%A1%D0%92%D0%95%D0%A0%D0%A5%D0%A7%D0%95%D0%9B%D0%9E%D0%92%D0%95%D0%9A%D0%90](https://www.academia.edu/5399659/НОМО_UNUS_%D0%92%D0%9E%D0%A1%D0%A5%D0%9E%D0%96%D0%94%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%95_%D0%A1%D0%92%D0%95%D0%A0%D0%A5%D0%A7%D0%95%D0%9B%D0%9E%D0%92%D0%95%D0%9A%D0%90)

## Технологии Игры Богов

Игра Богов (Райская Игра) почти ничего не использует из накопленного в оргдеятельностных играх к сегодняшнему дню. Список причин к тому длинный. Из интересующих методик в поле зрения для такой Игры попадают пока только две – Т.Плахтия<sup>44</sup> (Украина) и О.Бахтиярова<sup>45</sup> (Россия), при особой их имплементации в Игру. Новая Игра основывается на иных мировоззренческих онтологиях, когнитивных и коммуникационных практиках. Схематично они следующие (рис.8):

Рис.8. Схема технологий Игры Богов

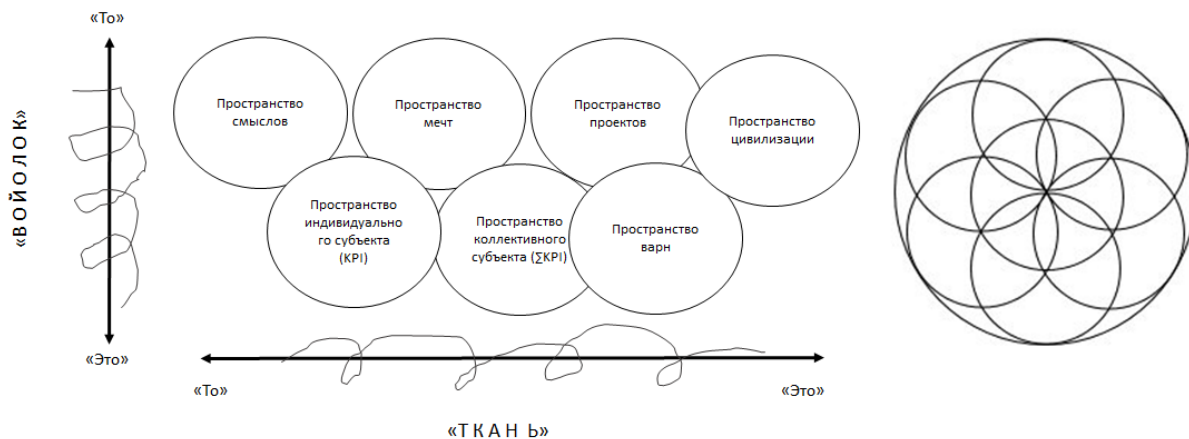


В результате имеем своеобразное пересечение игровых пространств (рис.9):

<sup>44</sup> Т.Плахтий. Методика проведения семинарских занятий по алгоритму работы динамической сети - <http://maxpark.com/user/2376265445/content/685446>

<sup>45</sup> О.Бахтияров. Технология свободы - [https://vk.com/psycho\\_technologies](https://vk.com/psycho_technologies)

Рис.9. Пространства Игры Богов



Дадим краткие выборочные комментарии.

Приведенные рисунки упрощенные и имеют под собой матричные развертки своих *технологий* и *алгоритмы сопряжений* на основе вводимых в Игру онтологий (опорных концептов и принципов мировоззрений). Последнее означает, что Игра не возможно вне четкого артикулирования мировоззрения в качестве общей рамки Игры. При этом допускается наличие нескольких онтологий с интерфейсами между ними под задачи Игры.

Основу матричной развертки составляют *КВЭЛы* и объекты Игры различной природы. «КВЭЛ» («когнитивно выделяющий элемент», по аналогии с ТВЭЛ в ядерной энергетике – тепловыделяющий элемент) – локализованная когнитивная практика/технология развертки онтологии на объект Игры в зависимости от ее этапа. КВЭЛ имеет нисходящую и восходящую линии (логики). Объектами КВЭЛов по ходу Игры являются: смыслы, суждения, состояния, процессы, конфигурации/структуры и т.д. Соответственно этому КВЭЛы подразделяются на знаниевые, процессные и т.д.

Все практики Игры Богов взаимосвязаны между собой *алгоритмами сопряжения*, структурно и функционально образуют собой 2 игровых пространства – «*ткань*» и «*войлок*». *Ткань*, по аналогии с ткацким материалом, имеет четкую квадратно-перекрестную основу и структуру укладки нитей – это линейный, алгоритмический, аналитический способ упорядочения и фиксации мыслей и образов с нанесением определенного рисунка из них на ткань. *Войлок* – особый материал, который единственный, не имея внутри себя четкой структуры, может, в отличие от ткани, принимать абсолютно любые формы и их удерживать – от тонкой нити до объема. Другого пластичного материала в мире тканей нет. И мы помним слова «*ткань жизни*», «*ткать узоры*», которые в этой Игре принимают свои технологические значения. За ними скрываются техники работы с левым и правым полушариями, дискретным и аналоговым мышлением, рациональностью и иррациональностью, интуицией, образностью и т.д.

«Ткань» и «войлок» как специальные пространства Игры (знаниевые, структурные и др.) удерживаются в специальном функциональном режиме, который, как специальная практика, называется «*Когнитивный Реактор*» Игры. Авторам известен «*Знаниевый реактор*» С.Переслегина, тоже как специальная процедура генерации и сшивки знаний в ходе коллективной мыследеятельности. Отличий «Когнитивного реактора» тут

несколько, но главное отличие можно пояснить аналогом удержания плазмы в реакторе типа ТОКАМАК в магнитном поле<sup>46</sup>. Так и в «Когнитивном реакторе» специальным образом удерживается часть смыслов каждого этапа и объекта Игры в «0-состояниях» (таких типовых порождающих состояний несколько), которые реализуют между собой распаковку когнитивной связи «То-Это» в терминах «*онтологическое исходное/абстракция/универсум – конкретное*».

В качестве примера конкретного КВЭЛа можно привести: (а) построение «*порядка/темпа роста*» смыслов и структур связей (например, при шивке индивидуальных проектов, построения Графа терминов-смыслов, КОНов и ЗАКОНов и т.д.) по числам Фибоначчи, (б) формирование и удержание состояний Игры «чистое тело», «чистый разум», «чистая мысль», «чистая коммуникация» и др., (в) КВЭЛы различных типов синхронизации и со-резонансов, (г) КВЭЛы волновой развертки-обобщений<sup>47</sup> и т.д.

Еще раз подчеркнем, что техники и практики Игры Богов матрично взаимоувязаны и по совокупности находятся в 2-х принципиальных проектных состояниях – «войлока» и «ткани». Весь набор практик такой Игры не имеет отношения к современным оргдеятельностным играм и служат иной задаче – обеспечить когнитивную сингулярность вокруг процессов становления индивидуальной субъектности, коллективной субъектности, модели совместного развития (выбранной проектности) на основе предпосланной онтологии в терминах Бытия и взаимодействия 4-х варн.

И такая Игра имеет двойной вектор «За» - процедуры синхронизации ее результатов с реальностью по окончанию Игры и набор моделей и принципов мышления и поведения в когнитивную эпоху в 21 веке (практики мыследеятельности, адекватные процессу со-Творения Бытия).

## Ориентирование варн (гармонизация)

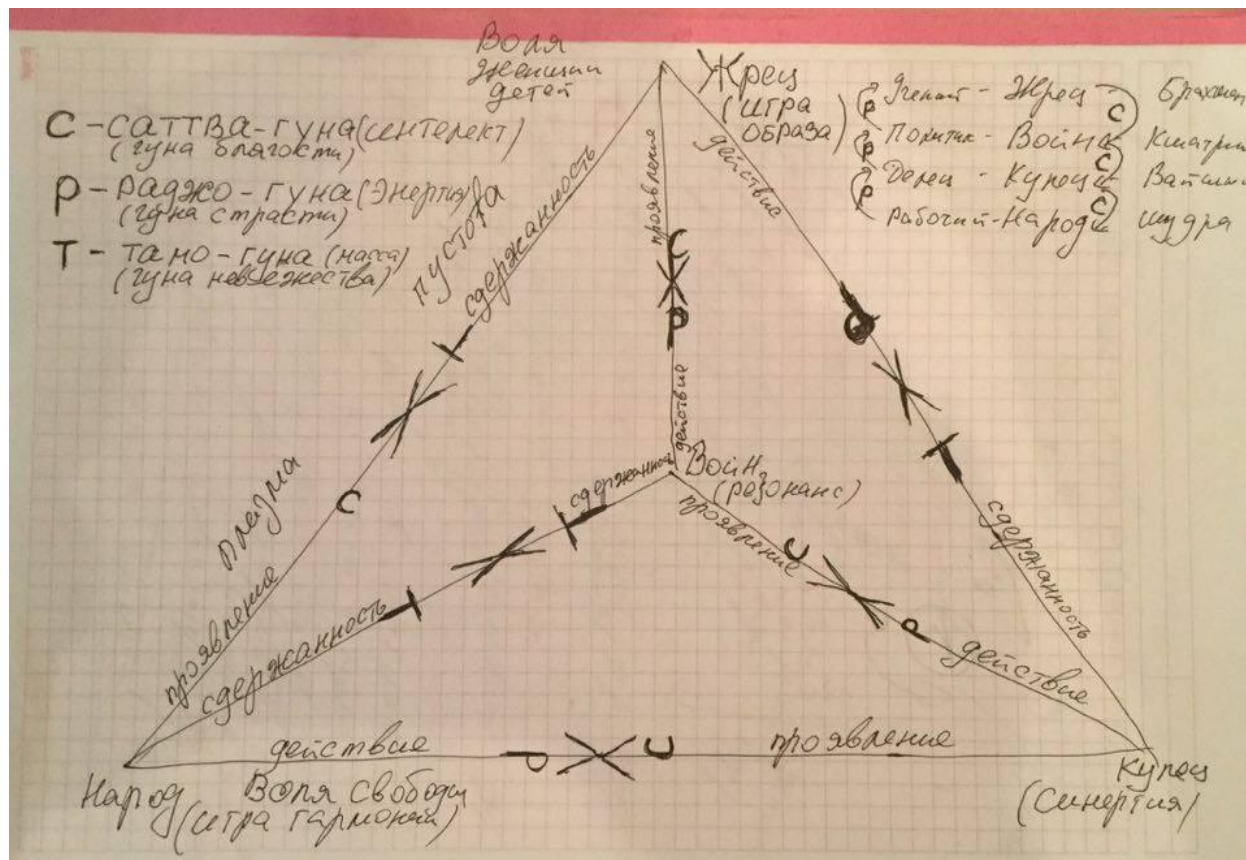
Знания есть основа взаимодействий, а взаимодействия в контексте нашей статьи есть, прежде всего, взаимодействия варн. Варны обмениваются потоками знаний и видов социальных энергий, которые являются особенными/ключевыми активами для каждой из них. Например, варна шудры (народ) обладает энергией «*чаяния лучшей жизни*» - образным предчувствием и пониманием того, что есть «справедливость», «правильная жизнь» и т.п., которую варна может выражать по-разному в зависимости от ситуации: в виде протеста и революционного движения масс (движение за лидером), жертвы жизнью («положить жизнь за други своя»), голосования на выборах и т.д. Чаяния лучшей жизни отличаются по форме их выражения и формулирования от понимания идеальной жизни, например, жрецами или дельцами.

Понимание этого – специфичности ПОТОКОВ знаний и социальных энергий варн – позволяет строить их *Базовые и Ситуативные схемы коммуникаций*. Ниже показана базовая схема в терминах видов энергий – гун<sup>48</sup>. Взаимодействие по ребрам тетраэдра Базовой схемы осуществляется с помощью КВЭЛов (рис.10):

<sup>46</sup> ТОКАМАК - <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B0%D0%BA>

<sup>47</sup> Волновые техники основаны на циклическом понимании процессов развития и проявления онтологий («что сверху, то и внизу»), различных научных подходах свертки системных описаний (законов) по типу таблицы Мегделеева, кортиса в Теории Физических структур или модельной парадигмы вычислительной математике (см. А.Нариньяни. Математика XXI – радикальная смена парадигмы. Модель, а не Алгоритм - [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=255&Itemid=52](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=255&Itemid=52) ).

<sup>48</sup> Три Гуны материальной природы - <http://shivadance777.livejournal.com/2227.html>



Балансирование и установление взаимодополнительности взаимоотношений между варнами в Базовой схеме происходит в точке сопряжения специфических (как бы «отраслевых») знаний и энергий варн в каждом из ребер по специальным процедурам, в том числе определенным чисто геометрически для тетраэдра («принципам золотого сечения»), взаимодополнительности онтологий (Этической Рамки и др.) и т.д.

Не углубляясь далее в расшифровку схемы отметим лишь важнейший вывод на ее основе. Каждая варна существует постольку поскольку УСИЛЕНА правильными взаимоотношениями (их знаниями и энергиями, активами) других варн – стяжает их на себя в со-резонансе. А это означает, что сегодня на Украине должны возникнуть понимание и практики ПОСТРОЕНИЯ БАЗОВОЙ СХЕМЫ взаимоотношения варн, т.е. необходимое и достаточное структурирование общества для самореформы государства (без внешних «доброжелателей»). Если сегодня Украина – это 4 шудры (все варны повреждены в своей самости), то в качестве первого шага нужно соориентироваться на варну брахманов (жрецов) – усилиться ими. Без вразумления с их стороны далее ничего разумного невозможно.

Примечание: когда мы говорим о жрецах, то это никакого отношения не имеет к всевозможным экспертам, не вылезавшим с экранов телевизоров и страниц СМИ.

## ЧАСТЬ 5. ИГРЫ НОВОЙ УКРАИНЫ

---

*«Больший из вас да будет вам слуга: ибо, кто возвышает себя, тот унижен будет, а кто унижает себя, тот возвысится» (Мф. 23:11-12)*

*Вы, последовавшие за Мною... ради имени Моего... получите восток и наследуете жизнь вечную. Многие же будут первые последними, и последние первыми (Мф. 19:27).*

Игра – особая часть жизни. Значит, и реформы государства тоже, что стало повсеместной необходимостью в связи с кризисом и переходом в новую эпоху в 21 веке. Игра – одна из основ практического цивилизационного инжиниринга и реформ.

В игре и в жизни выигрывают и проигрывают субъекты, в конечном итоге – цивилизации. Но важнейшим типом игроков являются 4 варны - *брахманы* (жрецы), *кшатрии* (воины, политики), *вайшьи* (дельцы, бизнес), *шудры* (народ, обыватели, охлос). Именно они исторически и по сей день являются ключевыми архетипами цивилизации – в ее публичной и непубличной части. И имеют 2 кольца обхвата и организации: в непубличной части (элиты жрецов, воинов, дельцов) – в виде орденской системы (мормоны, масоны, иезуиты и т.д), в публичной части – в виде партии, куда подгоняется и народ для организации из него и для него «демократии». В России и Украине компрадорские элиты своей орденской системы не имеют и служат на подхвате у западной в качестве ресурса, а значит, и наши страны тоже (структура экспорта России говорит об этом лучше всего, даже по сравнению с Норвегией, где нефти тоже хватает).

**Но все рассуждения о реформах, развитии общества, старых и новых майданах, демократии и т.д. не включают в своей дискурс тему варн.** Все упрощается привычным образом – мемом о *«равенстве людей и возможностей»*, проблематикой *«честного голосования»* и *борьбой с коррупцией*. Мы в начале статьи уже писали, что сегодня цивилизационная модель самости человека и гражданина разрушена – базовые архетипы человека искажены и дополнительно «запечатаны» психотипами в конфликтной форме (надежно). Это гарантированно блокирует альтернативную сборку дееспособной коллективной субъектности развития. Социум устойчиво поддерживается в состоянии «охлоса» (толпы) и охлократии, а не «граждан» и демократии. Поэтому и возможны (не)публичные части общества.

Вариантом консервирования такого состояния могут быть создаваемые настроения «ресурса», «жертвы», «отстающего» и т.п., которые «логично» выводятся политиками, экспертами, аналитиками Украины<sup>49-50</sup>. Но всегда есть эффект не только самосбывающихся прогнозов, но *самоназначенной жертвы*. Самоназначенная жертва есть результат отсутствия целей «не-жертвы». И мы знаем: предельная цель «не-жертвы» - это цели Бога. Ничто не мешает выбрать любую из них в качестве своей путеводной звезды на текущем этапе.

Сказано же: *«Вы, последовавшие за Мною... ради имени Моего... получите восток и наследуете жизнь вечную. Многие же будут первые последними, и последние первыми»* (Мф. 19:27). Но, очевидно, многим

---

<sup>49</sup> Ю.Романенко. Пределы устойчивости. Мир и Украина в 2017 году. Сценарии - <http://hvylyva.net/analytcs/geopolitics/predelyi-ustoychivosti-mir-i-ukraina-v-2017-godu-stsenarii.html>

<sup>50</sup> И.Тышкевич. Три функции, которые Украина может предложить миру - <http://hvylyva.net/analytcs/politics/tri-funktsii-kotoryie-ukraina-mozhet-predlozhit-miru.html>

аналитикам и доброжелателям Украины это не указ. И спору нет: предлагаемая ими позиция «ресурса» может дать какие-то плоды – фарш всегда будет прокручен через чью-то мясорубку.

Ниже покажем, каким образом может выглядеть взаимодействие варн для Украины. Будем говорить о второй шаг в цепочке: *«игра людей – игра варн – игра человек – игра Богов»*.

## Четыре шудры Украины

Формально в Украине присутствуют все 4 варны. Но так как больно само общества, то больны и варны и нужное взаимодействие между ними невозможно. Поэтому корректнее говорить, что по факту мы имеем всего лишь 4 шудры – низведение всех варн в одну, низовую (охлос). Поэтому состояние украинского общества – чисто ресурсное с готовностью в очередной раз к Майдану.

Это – пессимистическая оценка на начало 2017 года. Но нет худа без добра. Многие иллюзии отпали, общество начинает уставать от своей неконструктивной части, приближающийся крах экономики держит страну в броуновском движении, в бифуркации с возможным появлением «черного лебедя», звучит вопрос о следующем Майдане. Растут предпосылки к тому, что сжимающаяся пружина даст обратный толчок. Но пока не понятно, в какую сторону. Очевидно, многое будет зависеть от новой администрации США, позиции Китая и общих темпов реформирования мира.

Сейчас у власти в Украине находятся вайшьи (дельцы, олигархи). В США к власти пришли вайшьи, до этого были *кшатрии* (воины, политики). В Китае и России сейчас кшатрии.

Можно предположить 4 варианта теоретически возможных варианта развития ситуации в Украине в терминах взаимодействия варн.

Первый вариант. Остается олигархическая власть вайш. В нынешнем формате она долго не продержится, ее удерживают 2 слабеющие подпорки – АТО и кредиты МВФ в обмен на проведение реформ, от которых народу легче не стало. Возможными новеллами тут могут стать экономические и политические интересы Китая (проекта Нового Шелкового Пути) и Израиля, если тренд переселения с Земли Обетованной укрепит<sup>51</sup>. Другие варианты раздачи активов Украины под внешнее пользование не рассматриваем за их очевидностью в логике «дельцов» и как не меняющей картины по существу.

Необходимым толчком к реформированию власти олигархов должно стать осознанием ими, что: (а) их активы стареют и часто неконкурентоспособны на горизонте ближайших 10-15 лет, (б) «режим старого договорняка»<sup>52-53</sup> уже ничего не гарантирует, (в) активы возможно спасти только в новой возрождающейся Украине, для чего надо перестать ее топить («далее пилить сук невозможно»).

Второй вариант. Ведущей варной в Украине становятся кшатрии – причем, воины, а не политики (сегодня политики – полностью проституированная часть на содержании у всех, у кого только можно, под прикрытием популизма). Воины – это действующая и/или вышедшая в отставку армейская элита, способная организовать и предъявить себя армии и обществу в качестве новых национальных лидеров, кризис-

<sup>51</sup> А.Девятов. Ой, ВЭЙ! О старте на Украине заветного проекта: «Небесный Иерусалим» - <http://www.peremeny.ru/books/osminog/12536>

<sup>52</sup> Консервация - [http://lb.ua/news/2017/01/27/357039\\_konservatsiya.html](http://lb.ua/news/2017/01/27/357039_konservatsiya.html)

<sup>53</sup> «Договорняка» как институализация власти в Украине - <http://hvylyva.net/analytiks/politics/dogovornyak-kak-institutsionalizatsiya-vlasti-v-ukraine.html>



менеджеров страны, нового правительства с готовым пакетным решением по всем сферам реформы/перезагрузки государства. Успешных примеров перехода власти к военным история знает.

Третий вариант. Ведущей варной становятся шудры – народные массы. Возможность этого показывает свежий пример Исландии по выходу из кризиса с использованием современных сетевых технологий<sup>54</sup>. Вероятность этого в Украине отличается от нулевой при нескольких условиях, которые будут рассмотрены ниже.

Четвертый вариант. Ведущей варной становятся брахманы – жрецы. Носители метафизических и трансцендентных знаний, способные предложить обществу новую модель общежития в 21 веке, которая может оказаться привлекательной стране и миру, станет главным капиталом и драйвером развития Украины. Не деньги сами по себе, а идеи и модели их реализации, новая атмосфера общественной жизни. Ясно, что такое видение могут дать только они. Все остальные варны могут эксплуатировать только нечто известное, но которое в изломы времени стремительно устаревает. Перезагрузку другим варанам могут дать только жрецы. Власть жрецов – теократия.

У каждой из варн есть свои ценностные, поведенческие и ментальные особенности как способы восприятия Бытия и перевода Бытия в свой архетипический предмет жизни, различные инструменты влияния на общество и государство, свои связи с внешним миром. Свои активы и пассивы, которые могут быть улучшены или ухудшены как внутренним, так и внешним их управлением. И у каждой варны есть свои специфические риски, если она захочет играть ведущую роль в реформе государства.

## Конфигурационные стратегии варн

Какой конкретно вариант ведущей варны окажется в Украине или какую через цепочку вариантов ей предстоит пройти, зависит от нескольких условий. Но все их можно свести в два синтетических (системных) условия – (1) *кто начнет первым и насколько правильно*, (2) момент *бифуркации*, «черного лебедя» (неизвестное в известном) или даже «странного дракона» (неизвестное из неизвестного).

Второе условие полезно учитывать не только как «спасительно чудо» или, наоборот, отрицательный форс-мажор, но и как точку сборки – в чем должна выражаться наша готовность к приятию такой «± бифуркации»? Если это будет неким запускающим управляющим воздействием, то в чем должна выражаться готовность общества к реакции на него? Какими качествами должно обладать общество к своей «± адаптации»?

Первое условие «*начать первым и правильно*» в операционном смысле означает, что (а) каждая варна знает и понимает предмет своей архетипической жизни (точно также, как это должен понимать любой политический класс, партия, орден, государство в целом), (б) знает свои активы и пассивы, (в) знает сценарий своего «прохода в дамки» - взятие инициативы реформы государства, (г) имеет программу реформ, (д) имеет цивилизационный проект/миссию, который может предложить обществу и миру (позиционировать страну в мире и новой эпохе).

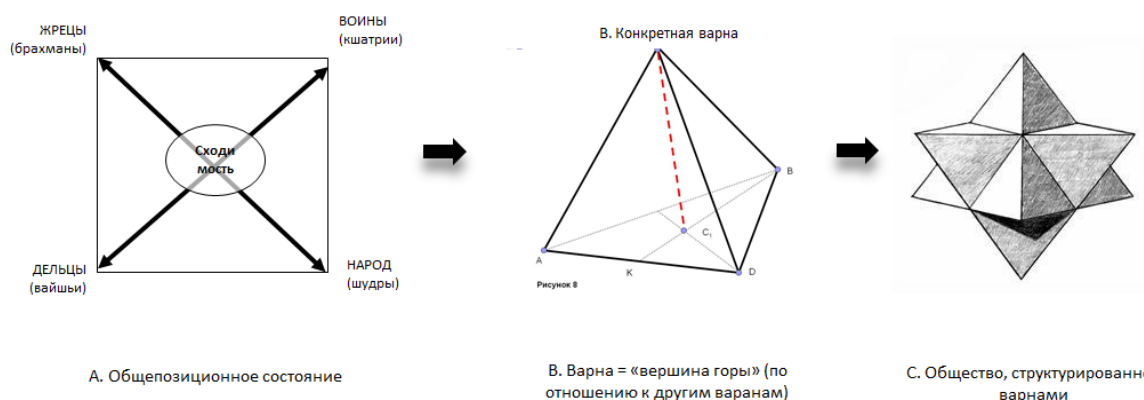
---

<sup>54</sup> Исландия, устранив банкстеров, вышла из кризиса - <http://www.newscor.md/rus/islandiya-ustraniv-bankstеров-vishla-iz-krizisa.html>

Речь идет о метафизическом (предметном), конфигурационном и операционном стратегировании. В статье остановимся эскизно только на первых 2-х видах стратегирования для каждой из варн.

Итак, общество, состоящее из варн, является результатом их взаимодействия между собой, в котором существенны 3 агрегатных состояния такого состояния: *общепозиционное* – *варна по отношению к другим* – *сложное структурирование общества* через виды и подвиды варн (например, внутри варны вайшьи есть олигархи, крупный и средний бизнес, мелкий бизнес и фри-лансеры; среди кшатриев есть армия, полиция, политики разного сорта):

Рис. 11. Три агрегатных состояния варн



*Общепозиционное агрегатное состояние (часть А)* выражает позиционную взаимозависимость варн друг от друга. Идеальное состояние зависимости – сходимость (вырождение) варн в центр через движение к своей ментальной и архетипической оппозиции-противоположности (за счет приобретения ее качеств в себе). Траектории такой сходимости показаны жирными стрелками внутри квадрата. Это означает, что предельное развитие каждой варн – стать единой Варной-Богом, т.к. Бог внутри себя варн не имеет. Он целостен и не разделяется внутри себя по архетипам. Состояние варн – временное цивилизационное, как стартовая точка развития группе людей, относящихся к той или иной варне.

*Ведущее агрегатное состояние варны (часть В)* выражает фокусное состояние варны по отношению к другим трем варнам – активное или пассивное в зависимости от ее стратегии и баланса сил (наличных активов и пассивов варн). Важно, что всегда достижимо и делаемо состояние «золотых пропорций» в балансе фокусных-взаимоотношений. Стратегирование техниками «золотых сечений» - отдельный разговор и не входит в цели статьи.

*Структурированное варнами агрегатное состояние общества (часть С)* – законченное состояние взаимодействия варн внутри 2-х типов коллективной субъектности – своей страны/государства и в мире.

**Можем сформулировать первую версию определения предмета деятельности/жизни варны – это движение в сторону своего собственного развития и отрицанию себя (приобретение полных качеств «по**

образу и подобию Бога» как коллективного субъекта), за счет выстраивания гармоничных отношений с другими варнами (установления сетки золотых пропорций обмена активами и пассивами).

Стремление варн двигаться к Центру (часть А) и есть ПРЕДМЕТ РЕФОРМЫ ГОСУДАРСТВА в терминах варн. Сама реформа тут – технический момент, очередной цивилизационный этап, не более.

Но сегодня проблематика реформы государства Украины поставлена с ног на голову – технический момент, само государство и его реформирование, ставится во главу угла и выдается за главную фокусную проблему. Человек, в том числе в виде варн, опять вторичен.

Рассмотрим кратко конфигурационные стратегии варн.

Варна вайш (дельцы). Притягивающий антипод для нее (alter ego, «другой я») - *кшатрии* (воины, политики). Остальные варны – средство вооружения и давления на воинов со стороны дельцов. Если мы сейчас говорим об олигархах, то в качестве кшатриев их должны интересовать (а) государство в целом, его бюрократический механизм и (б) единственно необходимый им тип политика – политик-пассионарий, способный осуществить «воспитание» масс, страны в переходном этапе реформ. Другие политики для олигархов будут оставаться ресурсом (чем и стремятся быть).

Корпус олигархов вполне способен провести реформы в Украине в следующей последовательности прохождения по своим естественным путям коммуникаций:

- «внутренний договорняк» о программе реформ и выдача друг другу взаимных гарантий;
- перевод государства (президента, правительства) в ситуацию невозможности отказаться от предложенного варианта реформ;
- заключение сделки с народом и правительством в виде нового общественного договора;
- постановка под общественный и правительственный контроль исполнения программы реформ.

Рис. 12.1. Синхронизация через Дельцов (вайш)



Программа реформ от олигархов должна состоять из 2 блоков – (а) внутренние реформы и переход к иному типу экономики (и реформа государства под нее) и (б) цельный образ Новой Украины в 21 веке в мире, в

постиндустриальную эпоху. Оба блока в их надэкономической части олигархам могут сформулировать только жрецы (брахманы), носители такого видения. Силовое давление на президента и правительство олигархи осуществляют через широкое публичение своей программы народу (шудрам) в СМИ и предложения в этой программе блока дополнительного интерфейса с народом: бонусов для народа, КРІ мониторинга прохождения программ, общественные советы над ними, создание экосистемы для дисперсионного бизнеса вокруг проблемно-целевых программ и т.д. Форма действия олигархов – масштаб перемен и «брать государство целиком».

Основное концептуальное содержание программы от олигархов - переход к **интеграционной экономике Украины с ее четким разделением на 2 сектора: (1) проблемно-целевой под «национальных чемпионов» (а-ля чоболы) на принципах фондо-ресурсного механизма хозяйствования, с возникновением под него экосистемы из более мелкого бизнеса на субподряде, и (2) дисперсионный сектор экономики Украины для всех остальных.** Более подробно аргументация и содержание этого предложения изложены в нашей **статье «Передовая экономика Украины»<sup>55</sup>**.

Варна кшатрии (воины). Сейчас говорим только об армии – действующим и/или отставном офицерском корпусе. Их alter ego – дельцы, олигархи. Способом легимитизации прихода к власти – военный переворот или фронтальное выступление перед народом с предъявлением себя в качестве силы, с программой и готовностью жестко задавить коррупцию, бандитизм, теневой бизнес (вплоть до введения военно-полевых судов). Дополнительно народу должны быть представлены гарантии от перерождения власти военных в новую наследную и несменяемую касту и ее обюрокчавание.

Рис. 12.2. Синхронизация через Воинов (кшатрии)



Не способность совладать с бюрократическим аппаратом и олигархами и обвалить страну – риски первой волны прихода военных к власти. О взаимодействии с бюрократическим аппаратом здесь говорить не будем. В части олигархов у военных два варианта – или договориться, или подавить сопротивление. Подавление

<sup>55</sup> И.Козырев, В.Езерский. Передовая экономика Украины - <http://www.graf21.org.ua/?p=117> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0016/001e/00163186.htm>

сопротивления возможно за счет: наложение ареста на активы олигархов или их национализация (с учетом международных проблем из-за этого), введение невыездного режима олигархов, перевод операций в Казначейство, введение внешних управляющих и т.д. Т.к. олигархи сами не занимаются операционным управлением, это делает наемный менеджмент, то обвалить экономику они не смогут.

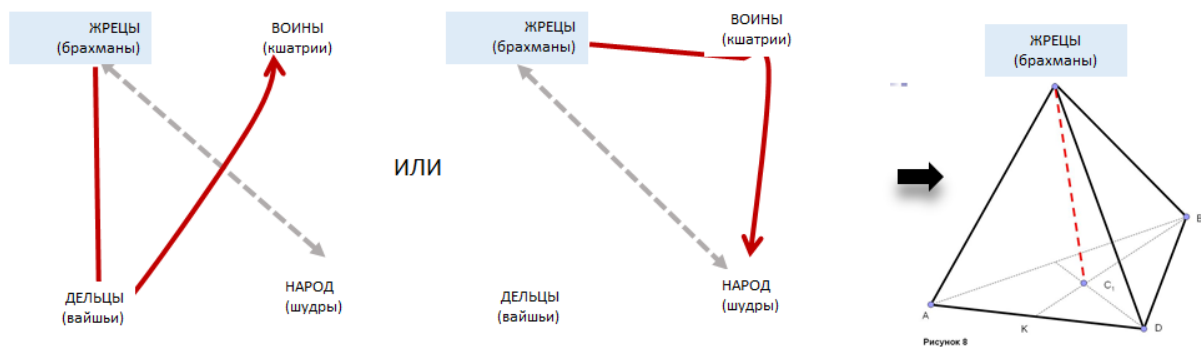
Воины могут сформировать программу реформ, состоящей из 2-х блоков за счет консультантов следующих типов: операционные реформы – узкими профессионалами по отраслям жизни государства; концептуальная часть реформ – за счет жрецов; обвязка операционной и концептуальной части реформ воедино – за счет системных методологов.

Ключевые задачи воинов на первом этапе – встряхнуть страну властью (всех поставить на свое место), поставить под контроль реформы и показать первые успехи от элементарного порядка (этап «стабилизация»), обеспечить обратную связь через народ и систему формальных KPI. Ключевой инструмент власти военных – воспитание народа в духе нового образа Украины и отдельно выделенная забота о «национальных чемпионах», государственный сервис для них (в числе которых могут быть и олигархи).

Варна брахманов (жрецы, философы, ученые, практикующие новые модели общежития,). Важны только те из них, которые обладают концептуальными знаниями о Новом – постиндустриальной эпохе, основах цивилизационного строительства на стыке с метафизикой, способны указать новые модели мышления и поведения, могут выступать арбитрами между другими варнами, выполнять функцию иммунитета от пагубного влияния внешних интересантов. Это интеллектуальная элита общества. По сути – те, кто удерживает и формирует ДНК нации и способен предложить новые модели общежития миру. В Украине такой круг людей тоже есть.

Как правило, жрецы между собой не могут договориться и сотрудничать, их плохо понимают другие варны. Их не читают. Между ними и обществом часто лежит языковой, понятийный барьер и несовпадение дискурсов. Поэтому необходим методолог как интерфейс между ними, воинами и дельцами. Для народа интерфейсом являются лозунги.

Рис. 12.3. Синхронизация через Жрецов (брахман)



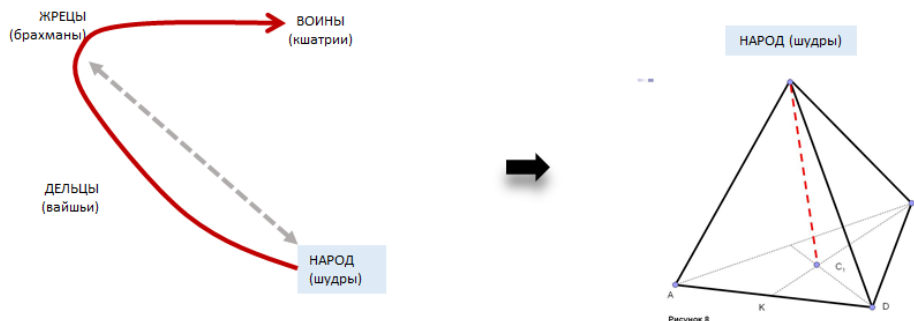
У жрецов 2 варианта реализации своих идей в Украине – через дельцов или воинов. Предоставление им общего концептуального видения и основ их программ, логической их обвязки. В этой части жрецы выступают

как со-проектанты и эксперты. Дельцы и воины их услышат только в одном случае – если жрецы точно угадают и нажмут на их «болевые точки» и риски, увидят, в чем состоит метафизическая основа успеха этих 2-х варн. В таком случае те с благодарностью примут их услуги. По сути, жрецы должна показать им программу их славы, долгосрочного успеха.

Важно: нужно различать два разных качества – лидеры (воины, дельцы) добиваются успеха в поставленных целях, жрецы – гарантируют им, что этот успех будет. И такие гарантии не вытекают из действий воинов и дельцов, которые всегда есть суть операционные. Поэтому главный капитал жрецов – именно это. Бог возвышает. В некоторой степени это доступно и жрецам, и именно это они и могут «продать/инвестировать» - возвысить страну, возвысить воинов, возвысить дельцов, указав им их архетипические пути возвышения.

Варна шудры (народ, общественность). Ее актив – конституционное право на прямое и фронтальное (массовое) действие, источник легитимности власти и общественной энергии в виде «народных чаяний». Эти чаяния суть критерии качества будущей жизни, но не программное или, тем более, концептуальное видение. Поэтому народ управляем. Также народ может явить нового лидера или быть площадкой, на которой новые лидеры могут проявиться и пройти свой кастинг. При этом качество этих лидеров может оказаться как за, так и против народа – чаще против:

Рис. 12.4. Синхронизация через Народ (шудры)



Поэтому ключевых проблем у шудр две – как стать коллективным субъектом и как не стать в очередной раз разменной монетой прохода во власть. Пример Исландии показал, что с использованием соцсетей это возможно. Но Исландия – маленькая страна. Поэтому для Украины ее опыт повторить возможно, например, комбинируя представительную демократию - выдвижение территориальных переговорщиков на уровень страны в Комитет Реформ (опыт выборной системы США) и контроль-он-лайн голосование по ходу работы Комитета Реформ с использованием технологий праймериз, искусственного интеллекта и рекламного движка в Интернете. Всего, что позволяет работать с Big Data.

Но все равно остается проблема формирование исходной коллективной субъектности народа, чтобы потом выступать в этом качестве с другими варнами. Народ поднимается лозунгами, кризисом и войной. Запускающим лозунгом могут быть 2 задачи – публичный праймериз других варн перед народом и наделение

территориальных общин правами собственности на территориальные ресурсы. Тем самым через создание экономической субъектности подвести к политической субъектности народа.

Необходимым уточнением ко всем 4-м выше показанным конфигурационным стратегиям является следующее. **Показанные стратегии – политические и возможные только тогда, когда каждая варна прошла предварительный этап самосборки (оттестировалась) по Базовой Схеме взаимодействия варн** (см. Часть 4 статьи). Это возможно только в специальной коммуникационной форме, а именно – только в формате Игры Богов.

## ЧАСТЬ 6. НОВЫЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ 2.0

---

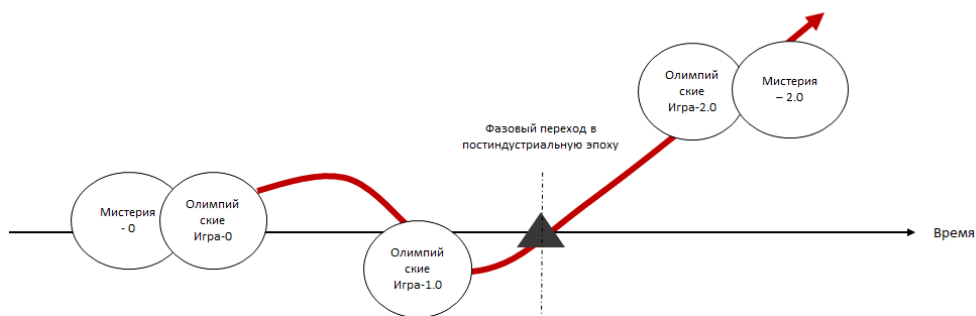
В Древней Греции происходили два периодических действия-игрища - Олимпийские игры и Мистерии. К сегодняшнему дню они выродились по смыслу, содержанию и форме – если не полностью, то существенно. Если и не стали противоположностью, то близки к этому. Но дело не должно сводиться к их реинкарнации в первоначальном виде. **Их ЗАМЫСЕЛ должен быть восстановлен и перенесен на новое Человечество и его Будущее.** И тогда «думать Будущим» и будет означать думать о нем олимпийским образом, где соревноваться будут уже не совсем спортсмены и не ради медалей на стене. Дух первых Олимпиад будет восстановлен, но совершенно в иной области жизни цивилизации.

То же, что сейчас происходит под видом олимпиад, вполне может остаться в виде физкультуры и соревнований, финансируемых спонсорами, рекламодателями. Если для кого-то важно прыгнуть на 2 см дальше соперников или пробежать на 0,13 секунды быстрее, и это есть смысл его жизни, самореализации, самоотречения от всего остального, мы не можем ему это запретить. Но это уже не может быть больше такими инфраструктурными вложениями наций в реализацию мечты такого человека.

Это же верно по отношению к Мистерии. Она также и по-новому должна быть восстановлена. И Олимпийские Игры 2.0, и Мистерии 2.0 должны стать совершенно иными инструментами цивилизационного циклического инжиниринга и развития человечества (с таковой частотой 1 раз в 4 года) – с подстройкой всей институциональной жизни цивилизации (экономической, проектной, политической, образовательной и т.д.) под результаты таких Игр.

Об этом речь ниже.

Рис4. Новые Олимпийские Игры 2.0, Мистерия 2.0



## Новые Олимпийские Игры 2.0

Современные Олимпийские игры – это «большой спорт», который обслуживает 4 вещи – амбиции политиков, большие деньги, инстинкт людей «свой-чужой» и потребность через это в высокой самооценке в случае победы своего спортсмена, утилизацию социальной агрессии человечества через спорт. И все это – игрища не человека, а людина. Большой спорт – это бизнес медицины и фармакологии за счет здоровья спортсменов.

Замысел Новых Олимпийских игр 2.0 следующий. Это Игры Коллективного Разума Планеты Земля. На них по предварительной процедуре международного отбора выносятся цивилизационные проблемы глобального общежития для поиска их решения. В ходе игр командами от стран и отдельными участниками осуществляется выработка их решения по специальной коммуникационной процедуре (возможно, по технологи Т.Плахтия<sup>56</sup>) и форме Игры Богов (с участием искусственного интеллекта и облачных технологий работы с Bid Data). Найденные решения проходят процедуру оценки и рейтингования – общемирового судейства в сетевом режиме судейским комитетом Игры и мировым сообществом одновременно. Под выбранные программы решения формируется Система Исполнения на последующие 4 года: (а) создается Единый Проблемно-Целевой Фонд фондо-ресурсного механизма хозяйствования под все программы-победители Игры; (б) открывается общемировое проектное финансирование в биткоинах для образования Фондов финансирования победивших программ; (б) открывается программа блокчейн под исполнение программ-победителей; (в) формируются проблемно-целевые программы и КРІ для правительств стран экономического, технологического, научного, образовательного и иного плана; (г) открывается (или подтверждается, если это было предъявлено в ходе Игры) Биржа для пиринговых и конкурсных предложений во исполнение программ; (д) разворачивается экосистема программ из бизнеса, науки, системы партнерств и т.д.

Многие инструменты для Новых Олимпийских Игр 2.0 существуют уже сегодня. Так, отбор глобальной проблематики – опыт работы DARPA (США), Академия наук (СССР), Нобелевский Комитет. Процедуры общественного и странового голосования – «Евровидение», выборные компании с использованием IT-технологий президентов в США, выборная компания А.Навального в России. Децентрализованная эмиссия криптовалюты под заданную, локально выделенную программу – биткоин. Контроль операций и формирования процедур «внутреннего доверия» - технологии блокчейн и «умных контрактов». Формирование распределенных компаний – биржи знаний и проблем, открытые лицензии, пиринговые сети

<sup>56</sup> Т.Плахтий. Методика групповой работы в двухмерной и трехмерной динамических сетях – ж. «Менеджер по персоналу», 10/2014.



и т.д. Формирование глобальных нормативов и их распределение между странами – Киотское соглашение по снижению вредных выбросов. Перечень не закончен, но понятно, что человечество технически во многом готово к Новым Играм.

В результате этого частично или полностью произойдет замена нынешних чисто бюрократических органов ООН, Совет Безопасности, ФРС США, Центральные банки стран, МФВ структурами, которые будут создаваться (быть всегда в качестве исполнителей и инфраструктуры Игр) под программы-победители. Тем самым глобальное взаимодействие между странами будет переведено из чисто политического – в полное и проектное, обвязанное новой финансовой системой и общим проблемно-целевым режимом межстранового взаимодействия в рамках фодно-ресурсного механизма хозяйствования.

Тем самым первоначальный замысел Олимпийских Игр в Древней Греции будет восстановлен и развит далее, с учетом глобального человечества. **Теперь это не приостановка войн как способ наладить временное взаимодействие, выдача «хлеба и зрелищ» и демонстрация духа человека, но СОВМЕСТНОЕ РАЗВИТИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА РАЗОМ на единых целях и глобальных компетенция, в рамках ГЛОБАЛЬНОЙ МЕРИТОКРАТИИ, а не демократии.** С применением технологий Коллективного Разума и Искусственного интеллекта (в качестве игрока, судей и сопровождающей аналитики, статистики в режиме онлайн). С продолжением проектной жизни человечества после Игр на основе ее результатов.

Если сегодня результаты олимпиад служат маркерами для физического и волевого совершенствования (под физику), то маркеры Новых Олимпийских Игр 2.0 будут служить целевыми ИНДИКАТОРАМИ РАЗВИТИЯ ПОЛНОТЫ ЖИЗНИ ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. Мы уже сегодня имеем отход от показателей ВВП, НД в качестве индикаторов развития страны и переход к различного рода «индексам счастья или качества жизни»<sup>57</sup> (в той или иной степени к этому начали прибегать около 49 стран, Китай в том числе)<sup>58-59-60</sup>.

В основу новой политэкономии будет теперь закладываться не просто абстрактный общественно-полезный труд под потребительную стоимость (как сейчас при капитализме), но долевой труд в рамках общемировых, олимпийских проектов человечества, под который и будет вестись проектная эмиссия, в т.ч. пиринговая.

Победителем теперь в таких Новых Играх становится не отдельный спортсмен ради себя любимого, но все человечества во имя себя самого, Ноосферы и Гармонии. Сейчас игры – это гипертрофированное эго одного (спортсмена), конвертированное в «величие» его страны. Должно же быть, когда Игра – это соборное единение через лучших под глобальные проблемы и цели развития цивилизации.

Логической и процедурной основой таких Игр должна быть «Игра Богов» как игра в развитие на основе законов Бытия, особого типа коммуникаций и технологий формирования и взаимоувязки глобальных и подчиненных им проектов между собой.

**Пилотный вариант такой Игры авторы статьи будут проводить в 2017 году. Одна из них в Украине для украинских задач, вторая международная (место пока не определено).**

---

<sup>57</sup> Индекс человеческого развития (Human Development Index) — это комбинированный показатель, характеризующий развитие человека в странах и регионах мира, который составляется Программой развития Организации Объединённых Наций (ПРООН) и используется в рамках специальной серии докладов Организации Объединённых Наций (ООН) о развитии человека - <http://gtmarket.ru/ratings/human-development-index/human-development-index-info>

<sup>58</sup> PWC: Рост ВВП перестает быть индикатором состояния мировой экономики. О проблемах ВВП как бухгалтерского показателя - [http://worldcrisis.ru/crisis/wc\\_2180958?COMEFROM=SUBSCR](http://worldcrisis.ru/crisis/wc_2180958?COMEFROM=SUBSCR)

<sup>59</sup> С.Гуриев, О.Цывинский. Ratio economica: Не только ВВП - [http://www.vedomosti.ru/newspaper/article/246545/ne\\_tolko\\_vvp](http://www.vedomosti.ru/newspaper/article/246545/ne_tolko_vvp)

<sup>60</sup> Бернанке объявил ВВП ложным сигналом для регуляторов - [http://www.vedomosti.ru/finance/news/2582741/izheekonomika\\_schastya](http://www.vedomosti.ru/finance/news/2582741/izheekonomika_schastya)

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

---

Для критического анализа состояния страны, выхода из кризиса и разработки новой модели общежития Украины и человечества в новую эпоху - любого цивилизационного строительства (инжиниринга) важно ее видение в терминах 4-х варн, которые формируют архетипический каркас страны, а также Игра с большой буквы и когнитивная сингулярность на ее основе, чтобы не отстать от сингулярности технологической и информационной.

Мир сейчас разделен на (не)публичную части. Непубличная часть (власть с большой буквы) имеет свои инструменты консолидации и манипулятивного воздействия на социум. Публичной части общества нужно иметь свой когнитивный (интеллектуальный) контринструмент. Один из них – Новая Игра. Невозможно быть актором реформ в позиции ресурса – на индивидуальном и коллективном уровнях. Никакие знания и усилия не окажутся конструктивными, если они не являются активом варн. Варны – это система разделения труда в реформах и развитии общества, страны и мира. И варны, их публичный союз – то немногое, что можно публично противопоставить орденской системе (масонам, иллюминатам, мормонам и т.д.). Знаменитый лозунг *«пролетарии всех стран соединяйтесь»* сегодня должен звучать *«варны всей страны соединяйтесь»*. Нужно говорить не только о демократии, но и о союзе варн тоже. Второе – условие разумности первого.

Игра с большой буквы может быть лишь той, которая основа на обобщенном принципе *«думать Будущим»*, которое человечеству обозначено как Путь возвращения в Рай, идеальную модель общежития – через возвращение к своему исходному могуществу проточеловека, к гармонии с Бытием. Кроме науки, предоставляющей нам навыки оперирования с «прахом» земным и физической энергией, есть еще техники порождения когнитивных оснований творения – смыслов, коммуникаций, пассионарности и сборки в единое Человечество. К ним относятся и Игра.

В статье были показаны схемные идеи и концепты новой Игры (когнитивной сингулярности) – Игры Богов. Игры у взрослых людей должны быть только в Богов (свой идеал), точно также как дети играют во взрослых, веря в их идеальность. Все другие игры пусть будут просто соревнованиями. Именно поэтому сегодняшние Олимпийские Игры не игры, а соревнования с душком. Тогда как цивилизация, собирающая становится единым Человечеством, должна начать играть в глобальные, периодические Новые Олимпийские Игры 2.0 – регулярного проектного коллективного 4-х летнего такта развития Гармонии Жизни на Земле и в Ноосфере.

Во всем есть первый шаг. На пути к Новым Олимпийским Играм 2.0 в формате Игры Богов первым шагом должны стать отдельные игры варн в Украине и мире. В меру своих сил авторы статьи будут прикладывать к этому усилия. Игра Богов – фрактальна по своей модели, тиражируема и масштабируема.

Авторы, члены международной группы «Граф-21»

Козырев И. [Kozyrevia@yandex.ru](mailto:Kozyrevia@yandex.ru), Езерский В. - [vladimir@ezerskiy.com](mailto:vladimir@ezerskiy.com), сайт [www.ezerskiy.com](http://www.ezerskiy.com) (по “Альфа-Гравити»)

### P.S. Краткая информация о международной группе «Граф-21» (G-21)

Международная группа «Граф-21» состоит из людей, которые объединили свои компетенции и практический опыт (могущества) для поиска и разработки моделей нового общежития человечества в постиндустриальную

эпоху. Группа руководствуется принципами взаимодействия и презентации своего мировоззрения («кто ты?»), изложенными на ее сайте <http://www.graf21.org.ua/>

Базовые декларативные документы группы, расположенные на сайте – Декларация дилемм, Манифест о Правде, Декларация достоинства осознанного выбора.

Исследовательская работа «10 общечивилизационных концепций в Украине» - <http://www.graf21.org.ua/10-%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%86%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D1%85-%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%86%D0%B8%D0%B9-%D0%B2-%D1%83%D0%BA%D1%80/> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0009/001a/00091125.htm>

Первые статьи цикла:

1. Дзуликий Янус прессы - <http://www.graf21.org.ua/?p=111> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0001/005b/00011753.htm> или <http://xn--80ajgdbibwixo8c.xn--p1ai/>
2. Передовая экономика Украины - <http://www.graf21.org.ua/?p=117> или <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0016/001e/00163186.htm> или <http://xn--80ajgdbibwixo8c.xn--p1ai/>

Приложение 1

## Место, которым думает город

«Город – это оплотненная мысль»<sup>61</sup> и в нем должно быть «место, которым город думает» (В.Никитин, Ю.Чудновский, Киевский Клуб Дилетантов). Эти утверждения сделаны в контексте проблематики Будущего и способов перехода к нему. В части проблематики Будущего Клуб подчеркивает 2 момента:

- a. Будущее не проистекает из настоящего и прошлого и, наоборот, разрывает с ними – оно принципиально вытекает из Иного, и **Иное** проектно и помыслено не в существующих терминах (замыленных);
- b. надо уметь думать Будущим – как метод, как дискурс, как новая терминология и множественная онтология.

В части перехода к Будущему есть проблематика определения своего места в новом мире Будущего. В частности, определения того, как в Будущем по-новому сможет цивилизационно выжить тот или иной социум, в частности – город? И выделятся, как минимум, три условия к этому:

---

<sup>61</sup> В.Никитин, Ю.Чудновский. Основание Иного - Киев.: Оптима, 2011. – 176 с.

1. надо стремиться стать «*Мировым городом*» - который сможет вписаться в матрицу смысловых опорных точек Земли – носителей смыслов цивилизационного уровня. Только отличаясь таким образом, можно остаться непереферийным городом;
2. непереферийный город будущего могут определять его Дух (некая местная сакральность), мировая идея как участие в всеобщей Матрице смыслов;
3. наличие в городе места, которым город думает.

И тогда встает вопрос – что это за место? Как оно должно быть устроено? С учетом мыслей В.Никитина и нашими добавками это может выглядеть следующим образом:

1. Горизонты этого места (совокупности людей) – Бытие, цивилизация, страна и конкретный город, человек, личные и коллективные проектности участников Группы. Все эти уровни промышления и взаимоувязки должны быть заведены в Место, которым город думает. В противном случае – местечковость, провинциальность и отсутствие предельной закольцованности (Бытие – личная проектность).
2. Эти уровни возможно ухватить и после этого завести на город, если возникнет соответствующее мышление (выкладки только лишь собственных «тараканов в голове» или «опыта» окажется крайне недостаточным). И, скорее всего, ему надо и придется учиться. Тогда нужно понимать – какая проблематика тут лежит, кто является носителем методологии и проблематики нового мышления – о Будущем и потребного в Будущем в том числе. Изобретать только собственный велосипед (что тоже надо) не получится – но срезонировать с другими людьми за пределами города и страны необходимо и возможно. Вариться в собственном соку не следует.
3. Это Место может иметь несколько объектов своего управления/созидания (по мере возрастания):
  - *думание (визия)* – генерация, привлечение новых знаний, вхождение в когнитивную Сеть цивилизации по принципу «рыба видит рыбака из далека». Значит, надо стать конкурентоспособными на когнитивном пространстве. Главными результатами такого думания должны быть понимание: (а) Будущего и способов его верного промышления; (б) существующих и необходимых (проектных) цивилизационных изменений – способов приобретения Воли; (в) нового человека и видов коллективной субъектности на его основе (нет субъекта – нет и воли); (г) НОВОЙ ВЛАСТИ в постиндустриальную эпоху; (д) новой коммуникации; (е) в чем должен состоять цивилизационный инжиниринг; и т.д.;
  - *образование* и просвещение общественности на основе своих и привлеченных (инкорпорированных) идей через СМИ, ТВ, Интернет, конференции, спецкурсы в ВУЗах и т.д.;
  - *порождение проектности* – порождение субъектов действия и программ/проектов изменений;
  - *самоорганизация и цивилизационные изменения* – развитие и преобразование цивилизации, страны, города.
4. Роли (набор результативных функций), которые для этого окажутся необходимыми, следующие:
  - *«онтологический верстак»* (термин С.Переслегина) – конвейер производства и взаимоувязки смыслов и образов (работа идет параллельно в России и Украине при взаимодействии по сею пору);
  - *Центр синхронизации инициатив и проектов города.*
5. При взаимодействии с Властью возможны три типа взаимодействия с нею Места, которым город думает:

- *экспертная позиция* – генерация проблем города, инициатив и доведение их до власти через СМИ, акции, в качестве «ходоков к Ленину», и т.д.;
- *выход на власть за помощью в своих проектах и инициативах* – финансовой, организационной, иной;
- *партнерская и преобразующая власть и общества вокруг нее* – перевод Власти в новый, постиндустриальный тип взаимоотношений (организационных, политических, экономических, информационных). Критерием таких отношение должны быть (а) преобразующий общество и власть характер (а не только затыкание дыр хозяйственной жизни города), (б) их высокая эффективность по всем параметрам (временным, стоимостным, капитальным, экологическим, образовательным и т.д.).

В каждом типе действия должна быть своя РЕГУЛЯРНАЯ СИСТЕМА. Понятно, что только третий тип взаимодействия может претендовать на преобразующий и системный характер, на котором и может вырасти цивилизационный инжиниринг.