

**Основание Сверхцивилизации как бизнес-проект.
Экспериментальная футурология.
Сценарий большой Игры.**

Абстракт.

В работе изложены причины кризиса нашей цивилизации и предложен рабочий план для рождения и становления новой - Сверхцивилизации. Подробнее см. [Р.4.11.] на стр. 50.

Содержание.

Р.1.0. Введение.

Р.1.1. Наша цивилизация.

Р.1.2. Конец цивилизации.

Р.1.3. Природа человека.

Р.2.0. На пути к новой цивилизации.

Р.2.1. Что мы должны изменить?

Р.2.2. Что вместо денег?

Р.2.3. О Часах труда.

Р.2.4. Об Успешности.

Р.2.5. О Власти.

Р.2.6. О распределении благ.

Р.2.7. Об употреблении Власти.

Р.2.8. Информация без искажений.

Р.2.9. Авторские права.

Р.2.10. Товарные знаки.

Р.2.11. Экономика.

Р.2.12. Кто будет дворником.

Р.2.13. Пролетарии и производство.

Р.2.14. Общество.

Р.2.15. Управляющие структуры.

Р.2.16. Вещи.

Р.2.17. Степень коммунизма.

Р.2.18. Коммунистический клиринг. :)

Р.2.19. Программы и аппаратура.

Р.2.20. Роботы.

Р.2.21. Люди.

Р.2.22. Герои войны.

Р.2.23. Секс и наркотики.

Р.3.0. Сверхцивилизация.

Р.3.1. Часы труда.

Р.3.2. Правильность.

Р.3.3. Здравоохранение, предотвращение пожаров и преступлений.

Р.3.4. Выбор жертвы.

Р.3.5. Дети.

Р.3.6. Сверхъестественное.

Р.3.7. Новая религия.

Р.4.0. Футурологический эксперимент.

Р.4.1. О революции.

Р.4.2. Деньги и труд.

Р.4.3. Успешность и Власть.

Р.4.4. Ролевые игры, и не только.

Р.4.5. Авторизация и управление.

Р.4.6. Доходы и расходы.

Р.4.7. Пьедестал Успешности.

Р.4.8. Крупные вложения.

Р.4.9. Этапы проекта.

Р.4.10. Продолжение следует.

Р.4.11. Бизнес-план. :)

Р.4.12. Марксизм, анархизм, коммунизм.

Р.4.13. Как оказать помощь проекту.

Р.4.14. План работы для волонтеров.

Р.4.15. Листинг вкладов в проект.

Литература и линки.

Об авторе.

Лицензия.

Р.1.0. Введение.

Главная характеристика любой цивилизации - это **соотношение равенства и неравенства** её индивидов, коррелирующее отчасти с соотношением коллективизма и индивидуализма.

Главная движущая сила цивилизации - противостояние идей равенства и неравенства, и борьба отдельных индивидов и их групп, как следствие этого противостояния.

Если в какой-то части цивилизации (в сообществе) происходит **уклон в чрезмерное равенство** (идеальный левый анархизм?), то более "сильные" индивиды и их группы получают весомый стимул к разрушению такого сообщества.

При **уклоне в чрезмерное неравенство** (тоталитаризм, олигархия?) происходит слишком большая нагрузка на верхушку пирамиды власти, отрыв её бытия от реальности, вырождение элиты, крах системы управления и, как правило, революция с уничтожением носителей власти.

В масштабе одного человека уклон в равенство приводит к ложной скромности и к зарыванию своих талантов в землю. А уклон в неравенство приводит к "звёздной болезни", деградации личности и шорам на глазах.

Крайние значения соотношения равенства и неравенства неустойчивы и приводят к периодическим колебаниям маятника истории между ними.

Однако поддержание соотношения равенства и неравенства вблизи "золотой середины" невозможно без специальных мер, без некой "третьей силы", уравнивающей борьбу групп, придерживающихся противоположных мнений.

Ибо эти группы неспособны сами остановиться в точке оптимума, и система управления обладает положительной обратной связью - деньги идут к деньгам, а власть идёт к власти.

Однако **есть механизм стабилизации системы управления**, превращающий эту положительную обратную связь в отрицательную.
 Как будет описано ниже, **этот механизм требует кардинально изменить принцип формирования неравенства**, а именно - перевести жёсткую связь неравенства с материальным в более мягкую форму, включающую нематериальное.

Р.1.1. Наша цивилизация.

Цивилизация должна кем-то управляться.
Цивилизация всегда управляется элитой.
 Это её главная функция, а также самоопределение.

Элита нашей цивилизации имеет авторитарную пирамидальную иерархию.
 Чем более высокое положение в иерархии занимает человек (чем более он успешен), тем больше у него власти, и тем меньше количество других людей, занимающих такое же, или более высокое положение.
 Авторитарность власти выражается в том, что все важные решения принимаются более высоко стоящими иерархами и спускаются вниз.

Мерилом власти (мерой успешности) человека выступает количество благ, находящихся в его личной собственности.

Личная собственность подразумевает тот факт, что связь человека с благами закрепляется в момент их приобретения и может меняться только самим этим человеком или выше него стоящими иерархами (различными способами - законно или нет).
 Есть ещё один способ разрыва этой связи - кража, но несанкционированная свыше кража является случайной и может быть приравнена к стихийному бедствию.

Количество благ может быть выражено в виде некоторого числа, количества денег.
 Деньги являются эквивалентом материальных и нематериальных ценностей, которые могут быть отчуждены от людей, их производящих (или добывающих).
 Как указано выше, это отчуждение является необратимым процессом для той части пирамиды, которая находится ниже их приобретателя.

Хотя формально общественная власть (президента, губернатора ...) даётся человеку "демократическим путём", она зависит только от своего мерила - количества денег у приобретателя власти, либо от количества денег у тех, кто санкционирует передачу власти.
Фактически власть и деньги - это сущности одного порядка, которые могут быть предметом взаимного обмена со средней степенью ликвидности.
 (Хотя "только" власть всё-таки более важна, чем "только" деньги.)

Деньги иерархами приобретаются в конкурентной борьбе.
 Так как нет никакой верхней границы количества личных денег, эта конкуренция тем более несовершенна, чем выше позиция иерархов.
 Чем более успешна борьба верхних иерархов, тем меньше ресурсов остаётся для широкого основания пирамиды.
 На вершине пирамиды санкционируются мировые войны с целью уничтожения конкурентов и приобретения большей власти над ресурсами побеждённых.
 В мирное время подавляющая часть усилий цивилизации тратится на разработку всех видов оружия, включая информационное.

Глобализация конкурентной борьбы уже привела к расходованию значительной части не возобновляемых ресурсов Земли, которые довольно скоро закончатся.

Жизнь человека ценится постольку, поскольку он может служить целям вышестоящих иерархов (борьбе за власть).

Если человек не служит им или служит целям их врагов, то ценность его жизни для вышестоящей пирамиды равна нулю или имеет отрицательную величину с соответствующими последствиями.

Страдания нижней части пирамиды при производстве ресурсов также не имеют значения для высшей части, готовой на любые жертвы низами.

Р.1.2. Конец цивилизации.

Рассмотрим очень кратко возможные сценарии продолжения, а точнее - конца нашей цивилизации.

Как легко понять, сейчас **цивилизация имеет явный крен в сторону неравенства**, и он постепенно возрастает.

Слом текущей системы управления цивилизацией возможен, но он приведёт к ещё большим бедствиям, чем все прошлые мировые войны, вместе взятые.

Самое печальное то, что эта жертва будет напрасной, ибо противоположный уклон тоже не продержится слишком долго и также будет сломан.

Если же текущий уклон в неравенство сохранится и усилиться ещё больше, то общество превратится в кастовое - господа, образованные слуги и малообразованные рабы, постепенно заменяемые роботами.

В этом случае проблемы неустойчивости системы управления переместятся в касту господ, только и всего. И войны разразятся внутри элиты, с аналогично разрушительными последствиями для всей цивилизации.

В любом случае **замена неустойчивой системы управления на устойчивую совершенно необходима**, либо в масштабе всей цивилизации, либо хотя бы внутри её элиты (как меньшее зло), если полная замена по каким-либо причинам окажется невозможной или несвоевременной.

Р.1.3. Природа человека.

Спустившись на микроуровень (и отчасти полемизируя с Ницше), замечу, что **человек по своей природе стремится не к власти, а к победе**.

Власть же приобретается им как следствие своих побед, достигнутых в борьбе за лучшую жизнь.

А личная собственность человека является мерилем качества его жизни - мерилем, "видимым невооружённым глазом" - "человека встречают по одежде".

Но человек всегда связан с, и таким образом зависит от других людей в двух аспектах: во первых власть свою он может "чувствовать" только над другими людьми, во вторых другие люди могут властвовать над ним или бороться с ним за эту власть.

Вышеописанные **законы функционирования нашей цивилизации являются калькой с законов животного мира**.

Положение животного в иерархии стада определяется физической борьбой и закрепляется в

виде "порядка клевания".

Альфа особь забирает себе столько добычи, сколько хочет (может съесть), затем то же самое происходит с бета и так далее.

Убийство себе подобных и даже употребление их в пищу - достаточно рядовое явление.

Также как и отсутствие заботы о природе.

Фактически наша цивилизация всеми способами целенаправленно продлевает жизнь тем рудиментам животного мира, которые превращают нашу жизнь в подобие жизни доисторических племён.

Это культ насилия, культ авторитарной власти, культ секса, культ убийств людей и животных, культ сверх-потребления и т.п.

Посмотрим, как можно уйти от проблем нашей цивилизации, чем спастись.

Р.2.0. На пути к новой цивилизации.

Истинно человеческие черты человека должны быть теми, которых нет у животного.

И нам нужно целенаправленно развивать эти человеческие черты.

И постепенно уходить от животных.

Нужно уходить от насилия, жестокости, алчности, авторитарности и глупости и развивать коллективизм, консенсус, гуманизм, альтруизм, мудрость.

Давайте подумаем, как построить новую цивилизацию на основе истинной человечности. Но нам всё же придётся кое-что позаимствовать и от нашей животной природы, чтобы не устраивать очередную революцию, обречённую на провал.

Итак, человеком движет воля к победе (то есть к успеху и власти).

Её невозможно уничтожить, но можно и нужно преобразовывать.

Главные следствия реализации воли к победе - приобретение власти и появление иерархии.

Р.2.1. Что мы должны изменить?

Это - способы достижения победы, власти, иерархии.

Это - методы "измерения" объёма власти человека и его положения в иерархии.

Это - правила "использования" власти и иерархии в общественной жизни.

Старый способ достижения победы - прямое столкновение.

Старый "измеритель размера" победы - количество отчуждённых благ (денег).

Старый закон конкуренции: проигравших убивают и/или отбирают у них все или почти все ресурсы.

Старый способ - это сражение на ринге с победой при помощи нокаута, когда оценки судей во время хода боя уже не важны, а победитель забирает всё.

Новый способ - это бокс с победой по очкам.

То есть, не сам победивший назначает себя победителем, а только другие - судья и зрители.

А побеждённый тоже получает часть награды пропорциона соотношению заработанных очков.

Старое мерило объёма Власти, жизненного Успеха и заработанных благ - это количество

денег.

Но невозможно одним метром одинаково хорошо измерить и длину, и вес, и время.

Я предлагаю разделить единый "измеритель всего" - деньги - на две разные сущности (плюс ещё одна особая - Власть).

Это позволит перенести основную конкуренцию между людьми в нематериальную сферу.

Р.2.2. Что вместо денег?

Для измерения отчуждаемых благ нужно ввести "новую валюту", достаточно жёстко привязанную к себестоимости этих благ и таким образом исключающую инфляцию, локальную финансовую нестабильность и кризисы.

Обычные деньги уже давно не являются ни стабильным эквивалентом благ, ни честным способом их приобретения и обмена.

Фактически за очень большими деньгами стоит только договорённость карточных шулеров о том, кого и на сколько они "нагреют".

Никакие металлы или камни сами по себе не стоят тех денег, которые за них просят.

Апофеозом глупости является появление криптовалют - "денег информационной эры". :)

Мало того, что обменный курс криптовалют за довольно короткое время меняется в сотни, тысячи и более раз, но и для их "производства" тратятся огромные материальные ресурсы - компьютеры и энергия.

Примерно то же самое будет, если вместо печатного станка использовать труд художников для рисования каждой бумажки вручную (или чеканщиков - дляковки каждой монеты).

Эти огромные ресурсы могли бы приносить реальную пользу, но тут они просто "пускаются на ветер".

Стабильность денег может обеспечить только привязка их к реальной, физически измеримой величине, но не к любой величине.

Например привязка денег к энергии хоть и лучше, чем ничего, но и она не даст долговременной стабильности, ведь ресурсоёмкость производства, к примеру, одного киловатт-часа будет неуклонно меняться.

Единственная величина, достаточно стабильная с точки зрения любого человека - это его личное время. 24 часа в сутки, это всё что есть у каждого из нас. На ближайший миллион лет. :)

Таким образом, за стоимость чего-то полезного в "новой валюте" можно взять количество времени, необходимое для производства данного блага при условии средней квалификации его производителя и средних условий труда.

Условия труда включают в себя как характеристики окружения (типа температуры, давления, освещения), так и относительную сложность каждого вида труда (среднее количество времени в течении суток, которое можно комфортно и эффективно работать - ведь поднимать очень большие тяжести или писать хорошие стихи по 5 часов кряду невозможно, а быть скажем туристическим гидом в походе нетрудно и по 15 часов в день без выходных).

Кстати, наша новая валюта - **рабочее время - самая высоколиквидная валюта по сравнению с любой другой.**

Ведь рабочее время универсально, его можно потратить на создание любого блага.

Рабочее время - это самая естественная валюта в природе!

Р.2.3. О Часах труда.

Итак, **себестоимость любого блага должна измеряться в человеко-часах (или просто Часах) среднего труда для его производства.**

Данная денежная единица хорошо известна со времён Прудона и давно используется в банках времени по всему миру (теория см. в [Л.7.]).

Все блага должны обмениваться друг на друга по цене себестоимости, исключая всякую "прибыль" - добавку к цене свыше себестоимости.

Конечно, из-за некоторых сложностей определения квалификации и условий труда цена на один и тот же продукт будет немного меняться, и тут в дело вступят пресловутые законы спроса и предложения.

Если кто-то завысит свою квалификацию или "накрутит" себе лишние Часы работы, то его продукт труда будет относительно дорогим и потеряет спрос.

Таким образом **"зарплата" людей будет зависеть только от их квалификации и затраченного рабочего времени** (а разные условия труда должны быть компенсированы).

Заработанные Часы = Квалификация * Рабочее время * Трудность,
где константа Квалификация человека изменяется примерно от 0.3 до 3.0, а Трудность условий труда - от 1 до 3.

Да, и здесь некоторые люди смогут зарабатывать раз в 10 больше, чем другие.

И соответственно потреблять смогут больше. Но это будет справедливо.

Максимальная зарплата будет ограничена естественным образом и составит примерно 24 Часа в сутки (8 часов работы при максимальной Квалификации 3) за очень редким исключением - типа круглосуточной работы при чрезвычайных обстоятельствах.

Я думаю, что такой способ оплаты любого труда устранил множество проблем с производством и потреблением благ.

Теперь всем людям будет хватать всех благ, действительно необходимых для нормальной, полноценной жизни.

А вся цивилизация будет потреблять намного меньше ресурсов планеты, чем сейчас. (Разумеется при ограничении населения Земли на разумном уровне.)

Ведь на производстве того, что вредит людям невозможно будет заработать вообще ничего.

А сейчас самые большие зарплаты - у наёмных убийц, а самые большие прибыли - у самых хитрых обманщиков, которые просто отбирают блага у других.

Отмечу, что по мере развития производства и совершенствования человека можно будет уйти от требования обязательного учёта количества труда - каждый будет работать сколько захочет и каждый будет "бесплатно" получать всё необходимое для нормальной жизни.

И тогда о "работе" человека будут судить только по её результатам - см следующий пункт.

(Но доступ людей к "дефициту" будет по прежнему регулироваться обществом.)

Р.2.4. Об Успешности.

Власть и жизненный Успех необходимо измерять другими единицами, напрямую не связанными с производительным трудом.

Эти единицы должны носить нематериальный характер (типа рейтинга), тогда у них не будет никаких ограничений, свойственных материальному миру - их количество, привязанность к первоисточнику и вариабельность могут быть любыми, такими, какими мы договоримся.

Я предлагаю измерять жизненный Успех (или неуспех) любого человека при помощи некоторой величины, которая пропорциональна степени одобрения (или неодобрения) обществом всех его публичных действий и их последствий.

Евангелист Матфей писал "по плодам их узнаете их".

Представим себе, что вся жизнь и результаты деятельности человека (не только работа, но и все его действия) от рождения до настоящего времени запечатлены в электронном архиве (аудио, видео, фото, тексты, рисунки, программы...).

Если мне что-то понравилось в этом архиве, то я ставлю там Лайк (like), а если что-то не понравилось - то ставлю Дизлайк (dislike).

Так как разные моменты жизни могут быть более или менее важны, для их оценок наверное следует ввести разный вес. Но для простоты в дальнейшем считаем все веса единичными.

Общая Привлекательность всего, что связано с этим человеком для меня вычисляется по формуле

Привлекательность = (Лайки - Дизлайки)/(Лайки + Дизлайки),

где Лайки - это количество всех моих Лайков для этого человека, аналогично Дизлайки. Диапазон изменения Привлекательности от -1 до +1.

(Условная) Успешность человека в масштабах всего общества вычисляется как сумма его Привлекательностей для всех других членов общества.

Успешность = сумма всех Привлекательностей.

Конечно никто не обязан выкладывать всю свою жизнь в электронный архив, но даже если этот архив будет совершенно пуст, те кто знают человека лично - смогут оценить его Привлекательность по памяти. :)

Но чтобы сравнивать себя с другими людьми каждый человек должен иметь оценку своей Успешности.

Забегая вперёд заметим, что иерархия - "степень принадлежности" человека к "новой элите" - будет определяться в частности по значению этой его Успешности.

Логично все "архивы жизни" и все оценки Привлекательности и вычисленной Успешности людей хранить в базе данных одной социальной сети (возможно распределённого типа, вроде Диаспоры, с защитой от взлома).

Р.2.5. О Власти.

Итак, единую меру труда, власти и успеха - деньги - мы разделили на пару показателей - Часы производительного труда и жизненную Успешность.

Казалось бы - зачем вводить ещё одну величину - для власти?

А вот зачем.

Часы и Успешность оценивают те действия, которые человек уже произвёл.

Но прошлое не изменишь, а вот будущее - можно попытаться, и более того, мы все хотим изменить хотя бы то будущее, которое касается лично нас.

И мы все знаем, как порою трудно это сделать.

Поэтому мы не можем доверить будущее кому угодно, то есть не можем доверить власть. Ведь **власть это и есть право решать, каким будет будущее.**

Более того, мы не всегда можем полагаться в этом даже на самого себя, ведь многие вопросы управления будущим требуют специальных знаний, умений и жизненного опыта.

Поэтому необходимо иметь ещё один особый показатель - Власть - который должен характеризовать возможности любого человека.

Показатель Власти - это степень доверия общества к человеку, доверия решать по его усмотрению вопросы управления обществом.

Однако настоящая демократия (а не нынешняя пародия на неё) подразумевает практическую возможность решать все текущие задачи управления при помощи голосования - всех людей. (Опустим пока проблему - что делать, если нет консенсуса?)

Этот принцип можно назвать **Демократией Реального Времени (или Сверхдемократией).**

Реализовать технически это уже сейчас возможно по всем достаточно важным вопросам, а не только при выборе президентов и депутатов.

У каждого совершеннолетнего дееспособного человека должен быть в точности 1 голос, который он может подать за один любой вариант решения проблемы, по которой происходит одно голосование.

Если же вариантов решения много, то этот 1 голос можно разбить на дробные части за разные пункты, но сумма их должна быть равна единице.

Но допустим я не хочу голосовать всегда сам, тогда я могу передать свой голос другому человеку, или нескольким другим людям (в том числе в разных долях), которые будут моими Представителями на любых голосованиях (или только на некоторых).

Так вот, у каждого человека должна определяться суммарная величина Власти, которая доверена ему как возможному Представителю каждого из всех других людей, и не только арифметическая сумма, но и все компоненты, из которых она состоит.

Последнее нужно чтобы несколько моих разных Представителей не могли несколько раз одновременно использовать мой голос в одном голосовании.

Таким образом, Власть - это векторная величина, в отличии от скалярных Часов труда и жизненной Успешности.

Модуль величины Власти = сумма Представительств всех людей.

Минимальный модуль Власти равен 1, это личный голос человека.

Детальное описание механизмов использования Власти будут изложены позже, а пока что отметим, что Власть человека немного напоминает его Успешность, только без Дизлайков. И мы должны хорошо понимать, что не все люди, которые для нас Привлекательны так же будут для нас хорошими Представителями.

Примеры: прикольный клоун, очаровательная девушка или чудный ребёнок - они могут и не быть релевантными Представителями (а маленький ребёнок тут вообще исключается).

Понятно, что мне надо назначать своим представителем человека, который думает примерно также, как я, и лучше знакомого мне лично...

Важно отметить, что наша Успешность и наша Власть могут довольно ощутимо меняться в

любое время - сделав какую-то гадость мы тут же будем наказаны - потеряем и то, и другое - со скоростью распространения информации.

Хотя, возможно, колебания уровня Власти следует немного сгладить (скажем, с недельным усреднением)... это как раз хороший повод для постановки эксперимента.

Кстати, уровень Власти человека имеет историческую аналогию - например с армейскими званиями. И наверное в некоторых сложных ситуациях, требующих быстрого определения руководителя - можно делать это на основе максимума Власти.

Р.2.6. О распределении благ.

Рискну заметить, что при любом уровне развития цивилизации всегда будут блага, которых не хватит на всех желающих их получить.

Для краткости назовём такие блага **Дефицитом**. :)

Все блага будут распределяться ("продаваться") за свою себестоимость - за Часы.

И таким образом "стоимость" Дефицита может быть как высокой, так и низкой.

Пример достаточно "дешёвого" Дефицита - это труд высококлассных специалистов или весьма популярных людей - врачей, учителей, артистов, музыкантов и др.

Несмотря на то, что вы можете быть единственным человеком на Земле, кто может например сделать сложнейшую операцию - вы не будете получать за час своего труда больше, чем 3 Часа "зарплаты". Потому что квалификация человека должна находиться примерно в диапазоне от 0.3 до 3, а "гениальность" в каком-то виде труда не может являться достаточным основанием для чрезмерного зарабатывания и потребления благ.

Но большой талант будет приводить к большой Успешности - вот она-то и послужит мерой оценки востребованности труда такого человека для общества.

Примеры достаточно "дорогого" дефицита, тем не менее "потребляемого" в индивидуальном порядке (в каждом примере концентрируется большой труд многих людей): высокотехнологичное лекарство, маленький надёжный и комфортный вертолёт, номер в пятизвёздочном отеле в труднодоступной местности, полёт на Луну и др.

Понятно что "цена" потребления дорогого дефицита должна как-то компенсироваться из общественных фондов, иначе никто не полетит в космос - ни учёный, ни турист.

Но это решаемая проблема - если многие люди проголосуют за полёты, то они же и выступят их спонсорами.

Но кто конкретно полетит в космос?

Конечно можно и нужно голосовать за каждый полёт в космос индивидуально.

А скажем за многие тысячи "туристических" полётов на вертолёте голосовать всегда и всем уже будет накладно. Мы можем проголосовать только за количество произведённых в год вертолётов, а за полёты - думаю - нет, это нерациональная трата времени.

Но есть простое решение проблемы распределения любого Дефицита.

Это очередь с несколькими потоками.

У любого Дефицита организуется три очереди, одна - согласно Времени, другая - согласно Успешности, третья - согласно Власти.

Во все три очереди попадают все люди, желающие приобрести данный Дефицит.

Очередь по Времени организуется обычным образом - кто первый записался, тот первый, кто

записался позже по времени - тот следующий.

Очередь Успешности организуется автоматически из всех, состоящих в очереди по Времени. Но здесь первым будет тот, у кого наибольшая Успешность, и далее по её уменьшению. То же самое и для очереди по Власти - в порядке её уменьшения.

Распределение Дефицита может происходить в таком цикле: сначала первому человеку из очереди Времени, затем первому из очереди Успешности, затем первому из очереди Власти и так далее. (Кстати, в СССР уже было нечто похожее - герои, некоторые орденосцы и кажется депутаты Верховного Совета обслуживались вне очереди.)

Теперь понятно, зачем нужна Успешность и Власть в чисто утилитарном смысле - чтобы быстрее получать дефицитные блага. :)

Описанные выше механизмы позволяют вместо искусственного завышения цены дефицита и несправедливого распределения богатства между людьми обеспечить равенство всех видов труда - от труда дворника и землекопа - до труда академика и банкира, и тем не менее получить справедливый закон потребления дефицита любой себестоимости.

Возможно у каждого производителя Дефицита должно быть право самому определять приоритеты каждой из трёх очередей потребления, вплоть до полной остановки любой очереди.

То есть например сторонник "полного равенства" может оставить к своему Дефициту только очередь Время, а остальные остановить. Но возможны и другие варианты. :)

Ещё один лайфхак. :)

Возможно, человек с большой Успешностью (или Властью) сможет проводить "рейды справедливости", отдавая свою очередь любому другому человеку.

Это может выглядеть как временный обмен его места в очереди Успеха на очередь Время страждущего, и следующий такой рейд станет возможен после реализации этой последней, то есть не слишком быстро.

То же самое наверное можно будет делать и в складчину: чтобы продвинуть кого-то одного в начало очереди группа лиц может сложить свои Успешности и отдать эту сумму одному человеку, а самим вообще выйти из очереди.

И вот ещё один дискуссионный вопрос.

Если у человека очень высокая Успешность, то возможно ли разделить её на несколько частей, прибавив каждую из них к Успешности нескольких других людей (и даже оставив себе достаточно большую долю) чтобы продвинуть их всех вперёд по очереди?

Дополнение.

Вполне возможно наличие на рынке однотипной продукции одинакового качества, но с разной ценой - по причине разных условий и/или разной производительности труда (квалификации работников).

Понятно, что более востребована на рынке будет более дешёвая продукция.

При изобилии продукции любой цены более дорогая будет продаваться слабо, и таким образом её производство будет падать.

Поэтому на рынке будет действовать сила, толкающая производителя к уменьшению себестоимости производства (которая равна продажной цене продукции).

А там, где условия труда (например природные условия) и недостаток квалификации кадров не позволит это сделать - там производство будет переориентироваться на выпуск продукции другого типа.

Но если количество более дешёвой продукции будет ограничено, то она станет Дефицитом, который будет распределяться при помощи вышеописанных очередей.

В этом случае у людей "высоких рангов" (с большими показателями Успешности и Власти) будет возникать некоторое экономическое преимущество, потому что их "денежные" расходы на потребление благ будут в среднем ниже, чем у людей "низких рангов".

И этот феномен известен, он имел место в СССР, где например цены на качественную еду в столовых для "партийной номенклатуры" были заметно меньше, чем даже цены в обычных столовых, хотя еда там была более низкого качества, так что аналогичное качество можно было найти только в кафе и ресторанах, то есть по гораздо более высокой цене.

Р.2.7. Об употреблении Власти.

Итак, любое решение по любому вопросу, касающегося группы людей должно производиться в (возможно виртуальном) присутствии всех этих людей.

Если кто-то из них не участвует в принятии решения, то вместо него используются мнения его Представителей.

Поэтому чтобы ваш голос был всегда засчитан - вам надо или лично участвовать во всех решениях, или иметь множество Представителей.

Возможно следует разрешить передачу голоса через более длинную цепочку людей с потерей его силы, то есть если нет моего прямого Представителя - то Представитель моего Представителя получает какую-то уменьшенную долю моего голоса. Эта идея также требует экспериментальной проверки.

Фактическое решение любого важного вопроса принимается путём предварительного обсуждения и последующего голосования за разные варианты, и если есть достаточно большое предпочтение одного варианта - то он и принимается.

Иначе поиск общего решения должен быть продолжен.

Если невозможно выработать общее решение - следует разбить несогласные стороны на группы согласия и принять разные решения для каждой из групп.

Подсчёт голосов должен производиться по голосам всех присутствующих, и голосам отсутствующих, если присутствуют их Представители.

Некоторые люди возможно будут Представителями очень большого числа других людей, и в отсутствии представляемых их мнение будет очень весомым.

Р.2.8. Информация без искажений.

В наши дни интернет стал важнейшим инструментом большой политики и большого бизнеса.

Поисковик Google бывает пристрастен в ранжировании и показе источников, Википедию может пытаться редактировать каждый, но на страже многих тем стоят отобранные и проплаченные модераторы, социальная сеть Фейсбук блокирует неугодные эккаунты...

В связи с большим числом ошибок, искажений информации и прямой лжи, особенно в интернет СМИ нам следует решить этот вопрос кардинально.

Данная тема подробнее рассмотрена мной в отдельной работе (см. [Л.9.], причём более точное название для WWLib - это WWWi, т.е. World Wide Wisdom - Всемирная Мудрость - вместо паутины :), а сейчас я опишу её очень кратко.

Вся информация (текст, картинка, аудио, видео...), попадающая в публичное поле, должна регистрироваться в момент её появления в одной огромной (возможно распределённой) базе данных (ниже просто База).

Эта информация должна быть привязана к её автору. Каждый автор информации должен быть физически известен администрации Базы.

Любое **подключение к сети Интернет должно быть авторизовано**, поэтому никому не удастся скрыть от "службы безопасности" свои общественно значимые действия. Однако их истинное авторство (пока это не приносит явный вред кому-либо) можно оставлять в тайне, т.е. в публичном пространстве можно пользоваться любыми вымышленными именами.

Любые финансовые транзакции могут производиться только безналичным путём, **использование обезличенных финансовых документов недопустимо**, поэтому никакие кражи денег (Часов) или финансовые махинации невозможны.

Информация может быть комплексной. Например на фото могут быть несколько человек, тогда все они вместе с фотографом связываются с этой фотографией.

У каждой порции информации, относящейся к одному автору должен быть указатель на этого автора. Это как бы второй поток служебных данных, указывающих на происхождение каждого информационного блока основного потока данных.

Необходимо разработать специальные программные средства - редакторы информации, позволяющие компоновать её из разных источников (находящихся в Базе) в комплексные объекты. Например создавать и редактировать тексты с заимствованием других текстов.

При создании новых информационных объектов Базы её софт должен производить поиск на совпадение информационных блоков с ранее введённой в Базу информацией - для добавления ссылок на первоисточники при заимствовании.

Таким образом вся информация в Базе будет всегда иметь своих авторов и если кто-то из них ошибётся или солжёт - то мы будем знать - кто именно, и это будет отмечено прямо в искажённом блоке информации. Теперь врать станет невыгодно.

Фактически **База будет главным источником "проверенной" информации.**

Вторая важная функция Базы - поощрение самих авторов информации, то есть Лайки.

Р.2.9. Авторские права.

Производитель информации безотносительно к её типу не имеет никаких экономических прав на её дальнейшую судьбу. **Вся информация, поступающая в публичный доступ, будет бесплатной.** Однако любое использование этой информации должно сопровождаться ссылкой на первоисточник (в Базе это делается автоматически).

Таким образом, **никаких патентов не будет.**

Если создается новый информационный объект на базе исходного, то все Лайки за этот объект делятся в какой-то пропорции между исходным и производным объектом. А вот Дизлайки достаются только производному объекту.

Таким образом автор полезного информационного объекта получит за него много Лайков, в

том числе через своих добросовестных последователей.

А автор бесполезного получит Дизлайки, даже если он просто добавил к полезному объекту ненужную деталь - пятое колесо к телеге.

Если информационный объект преодолевает порог минимальной полезности, то его **автор получает заработную плату из общественных фондов** соразмерно потраченному времени (которое может определяться по меткам времени при создании объекта и/или по статистическим параметрам готового объекта) и его квалификации.

Квалификация автора может определяться экспертным образом (в том числе Искусственным Интеллектом - ИИ) по его ранее созданным объектам.

Р.2.10. Товарные знаки.

Товарные знаки для наименования продукции и самих предприятий будут, но их защита существенно изменится.

Допускается повторное использование любых товарных знаков, но каждое их использование должно сопровождаться порядковым номером (из натурального ряда чисел), однозначно определяющим его производителя.

Модификация однотипной продукции одного производителя требует ещё одного порядкового номера.

Например сыр Российский 12-5 обозначает производителя номер 12 модификацию номер 5. Или Тетрис 1 (или 1-1) это первоначальный вариант игры Тетрис.

Это правило существенно облегчит жизнь потребителя, ибо весьма схожие продукты труда должны иметь весьма схожие имена. А тонкие отличия передадут точные цифры.

Р.2.11. Экономика.

Экономика общества будет состоять из двух секторов - это общественный сектор и частный сектор.

Общественный сектор решает задачи обеспечения всех людей однотипными благами, могущими понадобиться практически каждому человеку. Диапазон их широк - от электричества и воды до пенсий, пособий, общего здравоохранения, авторского вознаграждения и т.п.

Нечто подобное банковской сфере тоже следует отнести к общественному сектору, так как возможны общественные проекты поддержки частной инициативы на конкурсной основе, что-то подобное грантам.

Общественный сектор финансируется из общественного фонда (бюджета).

Общественный фонд складывается из налогов, вычитаемых из заработанных средств всех членов общества по единой ставке, возможно около 50%.

Однако это не значит, что вы отдаёте половину заработанного вами каким-то людям и они там что-то непонятное делают с вашими кровными. :)

Во первых, размер налога на зарплату принимается на всеобщем голосовании.

Во вторых, так же точно определяется рекомендуемый размер затрат на каждый сектор общественного потребления в отдельности.

В третьих, вы сами определяете, какую долю вашего личного налога вы направите на каждый из этих секторов.

Следствием такой свободы и прозрачности будет то, что некоторые сектора получат средств больше рекомендуемого размера, а некоторые другие - меньше.

Если эта ситуация будет создавать реальную проблему, то и её можно будет решить - соответствующей "рекламой" и дополнительным голосованием.

Частный сектор охватывает решение более редких экономических проблем, для более мелких групп людей.

Частное предприятие первоначально финансируется взносами его участников и будущих потребителей его продукции. Также может быть получен беспроцентный кредит из общественных фондов, если цель создания предприятия выиграет соответствующий конкурс. Фактически тут будет процветать краудфандинг, и всё сообщество может быть в доле. :)

Средства производства приобретаются в складчину трудовым коллективом за счёт личных средств и за счёт средств из общественных фондов.

У каждого средства производства должен быть перечень его конкретных собственников, вложивших свои Часы в его приобретение. Собственником общественных фондов выступает всё общество, то есть все люди, независимо от того, из чьих конкретно налогов было выделено финансирование этих фондов.

Однако при прекращении работы предприятия или при возврате взятых взаймы общественных средств они поступают обратно в бюджет, в пул налоговых средств тех, кто их первоначально выделил.

А если какого-то человека уже нет, то весь его налоговый пул и остаток личных средств и имущества распределяется всем остальным людям (поровну или по справедливости:), но не лично, а в их налоговые пулы, при этом налоговая нагрузка на работающих людей может быть уменьшена.

Таким образом, никаких **завещаний и наследств не будет**.

Прибыль за реализацию продукции не предусмотрена, однако её "продажная цена" должна полностью покрывать оплату труда работников и затраты на услуги и продукцию сторонних предприятий.

Все сотрудники предприятия должны получать Лайки и Дизлайки от потребителей продукции пропорционально своему участию в производстве.

Хотя формально юридические лица будут возможны, но фактически, в общественном сознании любая "фирма" будет восприниматься как коллектив людей, из которых она состоит.

Забегая вперёд отмечу, что право лично распределять цели, на которые тратится общественный налог будет только у тех, кто заработал свои Часы (а не купил их за "внешнюю валюту").

Р.2.12. Кто будет дворником.

Всегда есть (и возможно ещё долго будут) виды труда, испытывающие дефицит желающих ими заняться. Это не обязательно уборка мусора, но и просто труд с большой нагрузкой на нервы или мышцы, или опасный для жизни - пожарная служба, спасатели, народная дружина, служба безопасности, работа с трудными детьми и т.п.

Конечно со временем часть этой работы может быть заменена роботами с дистанционным

управлением или ИИ. К некоторым видам труда наверное могут быть привлечены и нарушители закона, отбывающие что-то вроде "исправительных работ".

Однако непокрытый добровольцами и всеми остальными дефицит трудоресурсов всё равно может оставаться.

Но есть простое решение этой проблемы: **надо поощрять работников дефицитных профессий премиальными Часами и Лайками.**

Премиальные Часы будут добавляться к обычной зарплате из специальных общественных фондов.

Премиальные Лайки конечно тоже можно было бы добавлять автоматически, но лучше создавать пары специальных сообществ: профессиональные союзы работников и союзы потребителей труда людей этих профессий, вступив в которые вы отдадите свои Лайки всем членам профсоюза пропорционально их профильному труду.

Кстати таким же образом можно создавать и фонды премиальных Часов: вы вступаете в потребсоюз - сателлит профсоюза, и часть ваших налогов уходит на премиальные Часы для членов профсоюза.

Р.2.13. Пролетарии и производство.

Если отвлечься от конкретики, то кто такие были пролетарии?

Это были большие массы людей, которые каждый день много времени проводили вместе и таким образом могли постоянно общаться друг с другом. Кроме того, это были люди, от которых довольно сильно зависела жизнь многих других людей - потребителей продукции массового спроса первой необходимости, которую они производили.

Поэтому пролетарии могли быстро договориться о совместных действиях, и эти действия - забастовки и уличные демонстрации - могли сильно влиять на жизнь общества.

Сейчас в развитых странах люди гораздо меньше зависят от производителей товаров массового спроса первой необходимости, супер-конкурентный рынок не заметит остановки целых заводов и фабрик, и никто не останется голодным или раздетым, а забастовки в "коммунальных" службах запрещены. Многие профсоюзные лидеры прикормлены бизнесом, а производство хорошо автоматизированно.

Кто же теперь занимает место "пролетариата"?

Кто может "быстро договариваться" и "сильно влиять" на жизнь общества?

Быстро договариваться теперь могут любые активные пользователи интернета, и прежде всего - участники социальных сетей.

А вот по поводу влияния - его почти что нет, забастовки уже потеряли силу, остались только уличные демонстрации, которые на западе хотя и бывают достигают больших размеров, но чаще всего не имеют никаких последствий.

В общем, пролетариат сошёл с политической сцены, его место заняли политические технологии и толпы потребителей СМИ.

И теперь производство и распространение информации гораздо важнее производства и распространения материальных благ.

Поэтому целью **"революционных действий"** должно быть **обобществление средств производства и распространения информации и демократизация этого процесса.**

То есть каждый человек должен стать источником актуальной информации, которая должна

попадать к другим людям через множество независимых каналов - личных доверительных связей. А сама информация не должна искажаться, то есть должна подписываться и верифицироваться. В общем, нашим блоггерам и видеоблоггерам есть куда расти.

Кстати, отсутствие пролетариата в настоящий момент - это закономерный процесс. Ведь историческими рычагами его воздействия было проявление насилия по отношению к обществу - угроза остановки производств. А его целью была диктатура - фактически - ограбление и уничтожение целых общественных групп. Понятно, что они "грабили награбленное", но культ насилия не мог привести ни к чему хорошему. И как итог - советский народ опять был обманут и обворован при распаде СССР. С чего всё началось, тем всё и кончилось.

Я думаю, что **прогресс цивилизации возможен только тогда, когда активная часть общества занимается не угрозами, разрушением и насилием, а отказом от насилия, призывами к сотрудничеству и созиданием.**

Именно этим - созиданием нового общества и производством новых благ - мы и должны заняться.

Р.2.14. Общество.

Разумеется желательно иметь более-менее однородное общество в масштабах всей цивилизации. Но пока это невозможно по множеству причин. Разные люди отличаются по своему языку, культуре, религиозным и иным взглядам, порой совершенно несовместимым. Поэтому сначала следует учесть эти различия и потихоньку уменьшать их до приемлемого уровня.

Для этого я **предлагаю объединить всех людей на базе единой экономики, а на основе имеющихся различий создать множество более мелких и более однородных Сообществ**, возможно частично пересекающихся друг с другом.

Разумеется не только общее экономическое пространство будет общей базой для всех Сообществ, но и - главное - общая идеология (в минимальном объёме идей:).

А именно то, что Успех и Власть человека не должна измеряться толщиной его кошелька. А также то, что мой Успех и моя Власть будут определяться в реальном масштабе времени другими людьми.

Эту идеологию можно назвать **Демократией Реального Времени (Сверхдемократией)**, противной всякому авторитаризму.

Конечно и она породит "новую элиту", но эта "элита" будет - **Элитой Реального Времени**, цели которой всегда соответствуют целям всего общества на текущий момент времени.

И эта "элита", будет постоянно меняться, удовлетворяя каждодневным запросам всех людей, а не только ограниченному кругу самих "элитариев". :)

Но вернёмся к различным Сообществам, как переходным механизмам от старых государств, наций и религий к перспективному всеобщему объединению.

Эти Сообщества могут состоять из многих людей или из немногих, или даже из одного человека.

В каждом Сообществе могут использоваться фильтры, показывающие локальный Успех и локальную Власть, определяемые в подмножестве всех людей, входящих в Сообщество.

Не должно быть никаких запретов ставить Лайки и Дизлайки со стороны других людей, не входящих в Сообщество. Поэтому общий Успех человека может быть низким, а внутри его "родного" сообщества - высоким, и наоборот.

Производители Дефицита могут не только менять приоритеты очередей при его распределении (как указано выше), но и способы измерения Успеха и Власти, ставя соответствующие фильтры на них.

То есть например очередь Успешных людей может иметь фильтр измерения Успеха не по всем людям, а только по тем, которые состоят в одном или нескольких Сообществах.

Или например можно полностью остановить очередь Время и Успех, а Власть измерять через фильтр Сообщества ЛГБТ - тогда получить этот Дефицит смогут только те, кого члены ЛГБТ считают своими лидерами.

А можно создавать и более сложные фильтры, дающие лишь частичное преимущество членам некоторых Сообществ.

Таким же образом можно создавать научные (или, скажем, религиозные) Сообщества.

Пример.

Я приглашаю несколько знакомых математиков и создаю Сообщество Институт Математики. Затем мы вместе создаём механизм включения новичков в наш СИМ, для этого используем фильтр, через который проходят только те люди, средняя оценка Привлекательности которых среди всех членов СИМ выше определённого порога, скажем 0.8.

Далее отбираем вручную среди всех кандидатов только математиков и делаем последнюю проверку: не развалится ли наш институт, если включить в него новых членов, ведь они могут слишком низко оценить кого-то из институтских старичков. :)

Если всё в порядке - высылаем приглашение новым кандидатам.

Таким же образом можно создавать и более жёстко связанные группы типа политических партий.

Например в Сообществе Левых Анархистов декларируется полная поддержка друг друга и полное равенство, полное отсутствие "элиты".

Вступая в СЛА я одобряю некое соглашение, которое включает специальный механизм, принудительно заменяющий все мои оценки Привлекательности других членов СЛА на +1. (Однако при выходе из СЛА они все автоматически возвращаются к моим старым оценкам.)

Поэтому внутри СЛА (с фильтром) все его члены будут иметь одинаковую внутреннюю Успешность, но и вне СЛА все члены СЛА будут иметь повышенную Успешность, тем большую, чем больше размер СЛА.

Таким же образом и "толпы фанатиков" смогут создавать большое преимущество себе во всех очередях. Однако эта откровенная манипуляция может им и помешать: если многие другие люди будут страдать от лезущих вперёд фанатов - они могут поставить им Дизлайки и опустить их Успешность (в масштабе всего общества) до нуля и ниже.

Р.2.15. Управляющие структуры.

Как будет осуществляться управление повседневной жизнью общества?

Разумеется должны существовать **организационные Структуры, обслуживающие ту или иную потребность общества**. Это например пожарная служба, служба уборки территории, вывоза мусора, содержания дорог, рек, лесов в должном состоянии, ремонта жилья и т.п.

Однако **все эти Структуры должны формироваться на основе принципов Демократии Реального Времени - ДРВ.**

Должен существовать стратегический план работ каждой Структуры.

Если его нет, или он не слишком хорош, то возникает общественный запрос на разработку нового или корректировку старого плана.

Тогда объявляется конкурс на такую разработку или корректировку, и любой желающий человек или коллектив на основе частной инициативы предлагает свой новый план.

В каждом плане должен быть указан перечень необходимых для его осуществления ресурсов, трудовых, материальных и иных.

Все планы попадают в публичное поле и оцениваются путём стандартной процедуры ДРВ - голосованием всех желающих.

Разработка всех планов, удовлетворяющих определённым критериям пригодности оплачивается из общественных фондов.

Голосованием определяется наилучший план, или несколько планов, допускающих своё объединение.

Затем объявляется конкурс на создание трудового коллектива для работы по принятому плану. Коллектив Структуры формируется избыточно, на основе полной и неполной занятости, чтобы трудовой резерв мог компенсировать временное отсутствие "основных" сотрудников, или временное повышение объёма их работы.

Затем коллектив выбирает себе руководителей и приступает к работе.

Качество работы любого человека оценивается всеми желающими стандартным образом.

И исполнители, и руководители Структуры зависят от этих оценок и должны реагировать на них ежедневно.

Если Структура, допустим, целую неделю не исправляет допущенные в работе огрехи, то весь её коллектив (или соответствующая часть его) может быть распущен и сформирован заново.

И это может быть сделано даже в автоматическом режиме: пребывание средней оценки качества работы Структуры ниже минимально допустимого порога в течении одной недели вызывает срабатывание ИИ супервайзера Структуры и он инициирует её "перезагрузку". :)

Качественно работающая Структура может быть поводом для премирования её трудового коллектива - Часам и Лайками, как было описано выше.

Р.2.16. Вещи.

Вещи создаются и приобретаются как **личная, групповая и общая собственность.**

Личная и групповая собственность может передаваться её владельцами в собственность более широких групп людей, или становится общей.

Этот процесс будет развивать принципы популярного и ныне движения "отдам даром".

Передача вещей другим людям возможна также на условиях проката, то есть временного пользования за плату или какие-либо услуги.

Дорогие вещи ("**предметы роскоши**") не исчезнут из жизни до тех пор, пока они не станут настолько непопулярны, что невозможно будет найти достаточного количества компаньонов для их коллективного создания или коллективной оплаты их производства другими.

Можно создать целую систему оптимального перераспределения множества предметов

("движимого имущества") - в соответствии с желаниями людей ими пользоваться.

Почти каждый держит дома значительное число довольно редко используемых вещей, которые порой устаревают или приходят в негодность, пригодившись своему владельцу всего лишь несколько раз.

Такие вещи можно обобществлять, но не отдавать кому-то даром, не продавать, а образовывать на их базе "**клуб ограниченного проката**".

То есть личные (или групповые) по форме собственности вещи попадают в пользование ограниченному кругу других людей, каждый из которых вносит что-то своё в "общий котёл" - другие вещи или услуги по их ремонту, или деньги на сторонние услуги.

Каждая клубная вещь хранится у того, кто пользовался ею последний раз. У каждой вещи должна быть некоторая очередь заявок на её использование, возможно с особым приоритетом для её первоначального владельца.

Такая форма коллективного использования может экономить значительное количество труда и каждому участнику клуба, и обществу в целом.

Это полезно и с точки зрения освобождения пространства от лишних вещей.

Экологическая нагрузка на природу также уменьшится.

Уже сегодня можно арендовать легковую машину в личное пользование на любое самое небольшое время, и эта тенденция коллективизации будет всемерно расширяться.

Р.2.17. Степень коммунизма.

Никто не мешает нам внутри социалистического в целом сообщества создавать до некоторой степени **обособленные коммуны с чисто коммунистическим принципом распределения внутри них - не по труду, а по потребностям**. Однако для этого необходима достаточно высокая степень спланирования соответствующих коммунаров.

Но для и для более слабо связанных друг с другом людей можно предложить достаточно простой **путь к постепенному спланированию**.

Между принципами социалистического и коммунистического распределения благ возможен промежуточный вариант.

Если человек своим трудом производит благ на величину T , то ему разрешается лично потреблять благ на величину не более чем Π , где $\Pi = K \cdot T$, где в свою очередь **параметр K является константой - степенью "частичного коммунизма"**.

Для социализма $K=1$, для идеального коммунизма $K=\infty$, но уже при $K=2...5$ получится довольно неплохое приближение к коммунизму - по части распределения благ.

При применении данного метода приближения к коммунизму на практике следует отметить ряд обстоятельств.

Во первых константа K может быть различной для разных групп людей.

И в обобщённом случае формула потребления должна быть такой:

$$\Pi \leq \Pi_{\min} + K \cdot T \leq \Pi_{\max},$$

где $\Pi_{\min}$ и $\Pi_{\max}$ - это прожиточный минимум и максимум соответственно.

При максимально возможном размере личного труда $T = T_{\max}$ прожиточный максимум должен совпадать с ним $\Pi_{\max} = T_{\max}$.

Возможно также дополнительное уменьшение $\Pi_{\max}$ для тех, кто имеет небольшое значение T , чтобы верхняя граница потребления продолжала расти во всём диапазоне роста T .

Все трудящиеся должны платить налоги (достаточно будет плоской шкалы), которых должно

хватать на дополнительное потребление всех тех, кто производит меньше, чем потребляет.

Р.2.18. Коммунистический клиринг. :)

Принцип "частичного коммунизма" можно применить в экономике и другими способами, например можно развить вышеописанную идею "**клуба ограниченного проката**".

Сделаем прокат вещей платным, со стоимостью близкой к стоимости их амортизации, чтобы никто не получал прибыль от проката свыше первоначальной стоимости этой вещи. Тогда ограничивать круг возможных пользователей любой вещи можно более слабо, по уровню их авторизации [см Р.4.5.], и может быть ещё по сроку и/или территории проката.

Однако не будем требовать сразу плату за прокат, позволим это делать в долг. В таком варианте воспользоваться прокатом смогут даже те, у кого в данный момент нет денег. По прошествии 1...12 месяцев подведём итоги - сделаем взаимозачёты требуемых платежей за прокат.

У каждого участника проката есть расходы Р и доходы Д.

Если $D > P$, то имеет место прибыль, если наоборот - то убыток.

При социализме все убытки должны быть возмещены, а прибыли - получены.

При коммунизме вообще никто никому ничего не платит.

А при частичном коммунизме можно заплатить меньше, чем при социализме.

Например если у некого человека $0.5 \cdot P < D < P$, то он никому ничего не платит.

Эти "неплатежи" должны пропорционально распределяться между теми участниками проката, у которых прибыли (Д-Р) максимальны и положительны.

То есть те, кому "повезло" - прощают часть долгов тех, кому "не повезло".

(Однако если человек вступил в клуб проката, но не получил вообще никакого дохода, то он будет полностью оплачивать прокат вещей других участников, и поделом!)

Кстати, некоторые вещи будет более логично давать не в прокат, а просто в дар (в бесплатный неограниченный прокат:). Например такие, как одежда и обувь. Или как быстро расходуемые материалы. Поэтому прокатный сервис логично дополнить его частным случаем - сервисом дарения (подобного уже существующему сервису ДаруДар).

Р.2.19. Программы и аппаратура.

Вот неполный **список важного программного обеспечения (ПО)** и железа, которое должно находиться в общественной собственности (как **Free Libre Open Source Software**):

- компиляторы с основных языков программирования
- операционные системы, в том числе с GUI Windows
- информационно-поисковые системы
- переводчики с основных языков речи
- социальные сети
- системы хранения и распространения программ, игр, информации
- интернет браузеры
- системы обмена сообщениями
- супер-компьютеры

В качестве ресурсов вычисления/хранения/передачи могут использоваться также личные

компьютеры всех желающих.

Для коммуникации людей в любой точке планеты необходимо создать соответствующее ПО и возможно доработать аппаратуру смартфонов, которые должны всегда "видеть друг друга", самостоятельно образуя **беспроводные динамические сети**, типа той, которую образовывали коммуникаторы Subiko ещё в 1999 году.

Можно создать также новое устройство в виде тонкого круглого значка или квадратного бейджа, носимого на груди, со стерео микрофоном, динамиками и видеокамерами, а также ЖК экраном, работающим на отражение. Можно назвать его **смартбейдж**. Он должен быть связан с личным смартфоном.

Функции смартбейджа - регистрировать (для записи через смартфон) окружающую обстановку и показывать на экране фотографии, тексты, QR коды и другую информацию, предназначенную для идентификации владельца или для открытой передачи её другим людям, дублирующую или заменяющую собой передачу такой же информации по беспроводным сетям.

Подобная аудио-видео-регистрация и само-идентификация весьма пригодится для оперативного приобретения новых и поддержания старых контактов, для взаимной помощи, для быстрого пользования сервисами, требующими авторизацию - включая оплату покупок. А также для быстрого "голосования на месте" если возникнет проблема выбора варианта действий непосредственных участников события в какой-либо неожиданной ситуации.

Р.2.20. Роботы.

(Замечание: роботы не обязаны быть человекообразными или подвижными, в частном случае это просто компьютер и более-менее интеллектуальная программа.)

Общество будущего невозможно без проникновения роботов с ИИ в практически все сферы труда и жизни человека. Они должны освободить нас от не творческой, не квалифицированной, не интересной, слишком тяжёлой и опасной работы.

Роботы помогут нам решить и некоторые другие сложные, в том числе этические проблемы.

К примеру, если требуется **работа с нарушителями закона**, то в некоторых случаях она может приводить к притуплению человеческих чувств у сотрудников силовых структур. Человек привыкает быть безразличным (или слишком строгим) к нарушителям и может переносить подобное отношение на других людей. Роботу же это не грозит.

Многие другие виды труда, где имеется большой поток посетителей к одному специалисту и из-за этого может обесцениваться человеческое общение - должны быть скорректированы таким образом, чтобы основную часть работы делали роботы, а контролирующим их людям оставались бы только самые тонкие и интересные моменты.

Другой пример.

Многие люди в будущем скорее всего будут считать свои **сексуальные потребности** относящимися больше к животному миру, чем к человеческому (см. выше про эту дихотомию).

Замечу особо - это не про любовь, а только про её сексуальную компоненту.

Но и любовь будет развиваться в сторону переноса акцента с секса на другие отношения, способные позитивно связывать людей друг с другом. Даже сегодня есть

такое понятие, как духовный брак, протекающий весьма гармонично и без секса.

Однако полностью подавлять свои сексуальные потребности мало кому покажется слишком хорошей идеей. Но и удовлетворять их всегда, когда они у нас появляются - не всем возможно.

Ведь для этого нужен другой человек, который хотел бы того же самого - секса с вами, в том же месте, в тот же час. :)

Есть и ещё один неприятный момент - секс с человеком без достаточной любви приучает нас относиться к людям, как к вещам.

То есть, в идеале нам нужен не просто "согласный человек", а любящий и любимый человек, что делает постоянное удовлетворение сексуальных потребностей достойным образом ещё менее вероятным.

К этому "журавлю в небе" нужно стремиться (любить и быть любимым, всегда или часто быть вместе), а вот синицей в руках для многих могут стать секс-роботы.

Ведь робот - это вещь, и отношение к нему, как к вещи - человека наверное не испортит.

Ещё одно важное применение роботов с ИИ - это **нормирование труда**.

Пока не отпадёт необходимость в определении зарплаты каждого человека для получения денег (Часов) на оплату его потребностей, кто-то должен определять род занятий человека в течении дня - для примерного вычисления его рабочего времени.

На основе данных о рабочем времени будет вычисляться себестоимость продукции или услуг и соответственно их цена и заработная плата каждого человека.

Рабочее время каждый день может определять робот (на основе видео и аудиоданных), а вот квалификацию человека в сложных случаях лучше определять людям-экспертам, но это будет делаться не часто - раз в месяц или ещё реже.

А для новой продукции массового спроса квалификацию её изготовителей довольно просто определить по соотношению качества новой и старой продукцией, откуда получается её "рекомендованная цена", зная которую можно вычислить квалификацию по затраченному времени производителя.

Пара слов по поводу "рабовладения" роботами.

В соответствии с общей идеологией общества будущего никто не должен извлекать "нетрудовые" доходы. То есть вы не сможете "нанять" человека и платить ему за работу меньше, чем он вырабатывает, забирая разницу себе в карман.

Но казалось бы, это можно делать с роботами.

То есть ничего не платить роботам, а выработанную ими продукцию продавать по неизменной цене, как будто она произведена людьми.

Именно этим (хотя бы отчасти) и занимаются производители лицензионного программного обеспечения - ведь любые программы это по сути - те же роботы, живущие в наших компьютерах.

Сравните хотя бы цены на операционные системы Linux и Windows. :)

Но в будущем такое будет невозможно. Если производство оснащается роботами, то цена продукции должна упасть до нового уровня себестоимости.

Цена продукции = зарплата людей + накладные расходы.

Р.2.21. Люди.

Общество гармоничного будущего - это прежде всего гармоничные люди, их труд и остальная жизнь.

Задачи по гармонизации общественной и личной жизни людей на мой взгляд можно

сформулировать так:

- стараться **убирать насилие и чрезмерные опасности** из всех сфер жизни
- стараться **уходить от авторитаризма** в любых общественных структурах
- стараться ослаблять конкуренцию до приемлемого уровня
- поощрять кооперативное поведение**, личное знакомство, дружбу, любовь
- ослаблять слишком тесную связь людей в обособленных коллективах в ущерб контактам с другими людьми - сглаживать разделение людей на "своих" и "чужих"
- стараться переносить позитивное общение из заочного в очное, а негативное - наоборот.

Однако **стремление убрать насилие не должно приводить к порождению других социальных напряжений.**

Приведу несколько примеров ИМНО правильного решения этого вопроса.

Если мы хотим **избавиться от убийства людей и высших животных**, то казалось бы нам надо в том числе запретить аборт, охоту и забой скота - стать всем принудительными вегетарианцами.

Однако то же самое можно сделать и более умно.

Да, вегетарианское питание с употреблением молочных продуктов (и возможно яиц) может обеспечить полностью все потребности человека в пище. Это известный факт.

И если не приучать людей с детства есть мясо, то оно и не понадобится.

Но допустим, некоторые люди всё же захотят есть мясные продукты.

Тогда можно наладить их производство клонированием соответствующих белковых клеток.

Да, это будет дороже, но зато никого не надо будет убивать.

Аборты (как правило) делают при нежелательной беременности. Если беременность будет возможна только по желанию, то и абортов практически не будет.

Достигнуть этого можно к примеру следующим образом (но не только).

В оптимальном возрасте у всех девушек перевязываются маточные трубы и одновременно берутся яйцеклетки в банк половых клеток.

При желании родить ребёнка производится внешнее оплодотворение (которое можно осуществить так, что вероятность болезней будущего ребёнка будет сильно уменьшена) и затем помещение зародыша в организм матери.

Ну а с охотниками совсем просто. Им надо охотиться в виртуальном пространстве. В крайнем случае можно сделать физических роботов-животных и пусть гоняются за ними.:)

Несколько слов по поводу **воспитания детей.**

Наряду с позитивными функциями обычная семья как правило является также механизмом трансляции элементов авторитаризма, насилия, групповщины, суеверий и других негативных черт характера людей от предыдущих поколений к последующим.

Фантаст Ефремов, педагог Макаренко и другие достойные люди описали теорию и практику, как лучше всего организовывать воспитание нового поколения.

Вот краткая суть с моими дополнениями.

Примерно до года ребёнок находится у матери, пока она кормит его своим молоком.

Затем он попадает в **коллектив, например из 10 и более людей разного возраста и пола.**

Это как бы "расширенная семья" (или Сверхсемья), в которую могут входить его

родители, но не обязательно (и в общем не очень-то и желательно - чтобы не создавались слишком прочные связи со слишком ограниченным кругом людей, отбирающие время и чувства у других потенциальных друзей и близких).

Состав этой семьи может постепенно меняться, но в ней всегда должны быть достаточно взрослые и опытные воспитатели, например двое мужчин и две женщины.

Вообще говоря, обычная семья, основанная на сексе, кровном родстве и материнском инстинкте - это практически калька с животного мира. Сверхсемья должна двигаться от этих физиологических и биологических связей в сторону других человеческих общностей - совместного творчества в труде и увлечениях, общего мировоззрения, общих целей.

Обучение школьным и вузовским знаниям идёт в других коллективах, в классах.

Там собираются дети более однородного возраста, а преподаватели могут и не обладать особыми талантами воспитателей.

Расписание уроков разных групп одного возраста делается со сдвигом по дням и часам.

При этом наверное можно разные предметы осваивать с разной скоростью.

Для этого ученик может перемещаться между разными коллективами.

Кроме учёбы и работы позитивные взаимные связи людей создаются множеством способов. Это и кружки хорового пения, и клубы объединения имущества, и общины местного самоуправления, обустройства территории, благотворительные проекты.

Для улучшения экологии, чистоты и комфорта надо полностью разделить обитаемое пространство на зоны для автотранспорта, агрессивных животных (собак) и людей, чтобы в "зоне людей" можно было оставить без присмотра маленького ребёнка, и не бояться за его здоровье и жизнь.

Это можно сделать так: весь автотранспорт остаётся там, где он и сейчас - на земле. Ему достаётся почти вся земля города.

Следствие - нет пробок, нет проблем с автостоянками и нет пешеходных светофоров.

И никто не гибнет под колёсами транспорта.

А жизненное пространство для людей выносится на **"второй этаж города"**.

На всём пространстве города строится второй этаж - над всеми дорогами и всеми участками дворов, где проезжают или паркуются автомобили. Из любого дома основной (или единственный) выход - на второй этаж города. Там - дорожки, деревья, кустарники, спортивные площадки, пруды, фонтаны, мостики, навесы и т.п. - всё для людей, включая торговлю. Также есть проходы с 1-го этажа на 2-й для больших деревьев и пожарного оборудования. А где вообще нет автомобилей - делают спуски со 2-го этажа на землю.

Велосипедисты и т.п. люди с малогабаритной техникой движутся по второму этажу, но только по его велодорожкам, отделённым от остального пространства хорошими перилами.

Для собак (хотя можно обойтись и без них:) выделяются особые закрытые зоны, преимущественно на земле, чтобы избавить мирных жителей от их испражнений, лая и физических контактов с негативными последствиями. :)

Между этажами города лучше сделать воздушную изоляцию и отдельную вытяжку для очистки воздуха. Желательно перевести весь транспорт на электрический.

Теперь чуть подробнее про работу.

Для нормальной жизни человеку средней квалификации должно хватать от 20 до 40 рабочих часов в неделю (**5 рабочих дней по 2...4 часа**).

Вот интересная цитата из [Л.1.], с которой я полностью согласен:

"Как показал Шарль Фурье, ключ к тому, чтобы **превратить работу в игру** - это перераспределить необходимые виды деятельности так, чтобы максимально использовать то,

что разные люди в разное время на самом деле хотят делать."

У людей должно быть достаточно свободного времени? чтобы они могли оценивать Привлекательность и Власть других людей, по любым событиям и разным объектам - в реальном мире и в сети Интернет.

Объекты реального мира должны быть приспособлены для этого - у них должны быть активные и/или пассивные средства для своей привязки к людям, их породившим.

Ведь и сейчас QR коды делают даже на могилах.

Сами люди также должны (как правило) иметь такие средства. Например смартфон с беспроводным доступом к номеру идентификатора человека в базе. Или смартбейдж.

Если человек не хочет быть идентифицирован - он может и это, теряя Лайки. Но если он на публике сделает что-то нехорошее, явно достойное осуждения, то его могут вынудить раскрыть свою личность (хотя бы отчасти - для передачи ему Дизлайков).

По мере роста благосостояния общества, на промежуточном этапе перехода к полному отмену денег (Часов), многие "непроизводительные" затраты времени будут награждаться **премиальными Часами**.

Вот неполный список приравниваемых к работе видов деятельности:

домашний труд (уборка, стирка, покупка продуктов, готовка, кормление детей), занятия спортом, обучение полезным знаниям и навыкам (и сейчас ведь есть стипендии), воспитание детей...

Будут расти и различные пособия и пенсии.

Кроме того, все несовершеннолетние дети (и все нетрудоспособные люди) должны быть на содержании у общества, а не у своих родственников или опекунов.

Р.2.22. Герои войны.

В будущем войн не будет, ну разве что - в форме общественных или научных дискуссий, но без скандалов и рукоприкладства. :)

Но в прошлом они были, и сейчас они есть. Какова может быть позитивная функция вооружённых сил и вооружённых конфликтов с точки зрения будущего мира?

К сожалению, справедливости в любой войне не так много, как это декларируется.

Но война учит людей к значительной мобилизации сил, и к такому кооперативному поведению, которого в мирное время пока что достичь бывает невозможно.

Конечно, армия зомбирует своих солдат (строевой шаг с песней, барабанный бой - это гипнотические средства) и в хорошей атаке они находятся в изменённом состоянии сознания, превращаясь в "единого дикого зверя".

Побочный эффект войны - уничтожение самых агрессивных и рискованных, утилизация жажды насилия и крови.

Но любая армия всегда держится на людях, которые больше всего в жизни любят воевать, и это порой единственный смысл их жизни, даже если он скрыт глубоко в подсознании.

В мирное время "геройская" тяга к насилию и риску тоже проявляется - в экстремальных видах спорта, в службе в силовых структурах, в случайных происшествиях.

Если например я защищаю девушку от пристававшего к ней парня, то тем самым возможно я просто нахожу "благородный" предлог для проявления своей тяги к агрессии и насилию.

А можно сказать и шире - **любая борьба с несправедливостью с применением насилия - это скорее всего способ проявлять и даже развивать свои агрессивные импульсы.**

Поэтому надо уходить от любых насильственных действий, даже благородных, справедливых и т.п. И у нас тут есть прекрасные учителя - Махатма Ганди и Абдул Гаффар хан, которые с успехом организовывали политическую борьбу за освобождение колониальной Индии и даже создали **профессиональную ненасильственную армию!**

Повторю ещё раз важную мысль - **нам надо учиться действовать кооперативно и помогать людям без использования даже "справедливого/благородного" насилия.**

Р.2.23. Секс и наркотики.

В будущем чувства и инстинкты человека постепенно будут менять свою интенсивность. **Чувство любви к отдельным людям (или тем более - к одному из них) постепенно будет терять свою силу и привлекательность, а вот чувство дружбы со многими людьми - наоборот, будет расти и шириться.**

Моё личное наблюдение: практически всегда - если женщина хорошо относится ко мне, то она хочет не моей дружбы, а хочет моей любви. А когда понимает, что есть только дружба - теряет ко мне всякий интерес. Я же сам много раз хорошо относился к разным женщинам, как к друзьям, без ожидания любви. :)

В будущем несимметричное отношение полов друг к другу постепенно изменится, и **роль секса отойдёт на второй план, как и роль других сильнодействующих средств, вызывающих возбуждение, удовольствие (на уровне рептильного мозга) и привыкание к ним.** :)

Это например употребление алкоголя, мяса и рыбы и даже спортивные антагонистические игры, типа футбола или тенниса.

А наркотиков и табака я думаю вообще не будет. Как и пива, и очень крепких напитков.

Вместо игр с противостоянием команд, часто вызывающих конфликты игроков и любителей - будут входить в моду кооперативные игры. Правила волейбола, тенниса, бадминтона и других игр можно изменить на кооперативные - когда бывшие противники станут союзниками, но для этого могут понадобиться специальные технические средства.

Функция наркотиков - как правило - компенсаторная. Ужасная или вредная или просто бессмысленная работа и жизнь требуют получения отсутствующих в них сильных "положительных" эмоций (или хотя бы просто "сильных").

Вместо этой химии **работа и жизнь сама должна приносить нам достаточно сильные положительные эмоции**, тогда и пить и курить не потребуется.

Конечно хорошее вино, в том числе безалкогольное - может быть и останется, как дань моде. Но если пить его нечасто, то и одного стакана будет "достаточно". :)

Вообще говоря наркотики (включая алкоголь и сигареты, а также, скажем, около-религиозные секты) выполняют ещё одну **социальную функцию** - они приводят к якобы-взаимопомощи и тесным контактам в остальном чуждых друг другу людей (но такая помощь как правило потом выходит боком).

Ну и часто совершение "плохих" поступков является индикатором "взрослости" и "крутости". Но и эти функции, и эти индикаторы можно и нужно заменить другими - полезными, а не вредными. Эта тема (чем и как заменить) будет продолжена позже.

А пока - расскажу про несколько случаев получения наибольшего "кайфа" из моей жизни.

Как-то раз в буфете Дворца съездов я выпил 100 грамм разбавленного компотом белого вина, а через полчаса прослушивания неплохого концерта почувствовал что "улетаю" - очень необычное и светлое опьянение. (Я тогда ещё не был полным трезвенником как сейчас, по праздникам мог выпить стакан-другой белой. :)

Однажды после довольно долгого перерыва я вернулся в программирование. Я писал целый день короткие программы на новом языке, всё сразу получалось, и на пятый час работы по всему телу (не в голове!) стало разливаться непрерывное блаженство... и так продолжалось ещё часа три...

В другой раз, когда я лечился от аллергии на пыльцу - 13 дней полного голодания, а потом съел 50 грамм хлеба и выпил 100 грамм овощного сока - ко мне пришло гораздо более длительное и сильное физическое блаженство, не сравнимое ни с чем. (Кстати, я вылечился - на 17 лет.)

Во время "перестройки" я бросил аспирантуру ФИАН, ушёл из науки, занялся бизнесом (открыл весьма прибыльный научно-технический кооператив). Потом я всё-таки решил уйти из бизнеса, вернуться к интеллектуальному творчеству - и тогда на меня пролилась благодать широким потоком, другими словами не скажешь, и лилась целый месяц, который я летал - летал везде и всюду - как на крыльях. И эта благодать была и в теле, и в разуме...

Р.3.0. Сверхцивилизация.

Изложенные выше идеи при проведении их в жизнь, как я считаю, помогут создать переходную модель общества, в котором человек сможет меняться **от человека-животного к Человеку Человечному**.

Наша цивилизация станет двигаться в сторону Сверхцивилизации, а человек - развиваться к своей высшей форме - Сверхчеловеку.

Попробую кратко изложить моё видение основных деталей этого процесса.

Зачем мы появились в этом мире?

Целью возникновения цивилизации людей может (или должно?) быть построение Сверхобщества, становление Сверхчеловека.

На языке религии это ярко выразил незабвенный Александр Мень: смысл жизни человека - это приближение к своему первообразу - Богу.

Мы знаем множество пророков (и не только в религии, но и в науке, искусстве), святых, праведников, мудрецов, йогов и других людей, которые вопреки всему их окружающему злу и хаосу смогли сохранить лучшие человеческие качества в самых трудных и опасных ситуациях.

Не буду называть их имена, но это так.

Их достаточно многочисленные примеры показывают нам, что стать Человеком с большой буквы возможно.

Если этого достигли многие, то когда-нибудь смогут достичь и очень многие.

Вот это ИМНО и должно быть нашей целью.

Термин "Сверхцивилизация" в науке уже известен.

Но вот критерий перехода цивилизации в Сверх-фазу на мой взгляд не верен. Этот критерий - сверхвысокий объём потребляемой энергии или сверхвысокий объём вырабатываемой информации - могут быть лишь зависимыми показателями, но никак не определяющими. Если скажем "заселить" Марс роботами, то и их "цивилизация" может быть отнесена по этим параметрам к сверхцивилизации. :)

На мой взгляд главным **критерием развития цивилизации может быть лишь уровень гармоничности всего сообщества людей и уровень гармонии в каждом человеке в отдельности.**

Гармоничное (совершенное) устройство общества и людей подразумевает то, что все люди вместе и каждый в отдельности будут счастливы, будут заниматься каждый на своём уровне творческим трудом, полезным и приятным для каждого и всех. Трудная, но интересная и полезная работа тоже доставляет радость и удовольствие, это известно.

Гармоничное устройство жизни подразумевает оптимальное соотношение между противоположными принципами - наилучший компромисс между чувством Любви людей друг к другу и желанием Борьбы людей друг с другом (или лучше сказать - Состязанием). **Оптимизация принципов сотрудничества и конкуренции, золотая середина между коллективизмом и индивидуализмом, гармония между равенством возможностей и неравенством результатов.**

Но давайте перейдём от этой патетики к прозе жизни. :)

Р.3.1. Часы труда.

Как отмечалось выше, Часы труда - это временный параметр, заменяющий деньги при оплате труда и покупке любых благ. Казалось бы в сверхобществе они должны исчезнуть полностью, потому что "от каждого по способностям - каждому по потребностям".

Да, в сверхобществе никто не будет ограничивать потребление каждого человека только на том основании, что он этого не заработал своим трудом.

То есть, **чтобы потреблять "в разумных пределах" - трудиться будет не обязательно.**

Однако одну частную проблему потребления - **Дефицит- никто не отменит**, он будет всегда, и решение её останется прежним - очереди с приоритетами.

А вот более важная проблема, которая тоже никуда не исчезнет - это планирование производства, как в масштабах всего общества, так и для отдельных групп людей.

Чтобы планировать объёмы производства, надо знать не только потребности людей, но и их возможности. Следовательно для технических целей нам всё равно необходимо учитывать время, потраченное каждым на производительный труд, и его результаты.

То есть **каждый будет и работать, и потреблять столько, сколько захочет. Но общество будет контролировать время работы и её результаты, а также объём потребления - для целей планирования.**

Само планирование будет похоже на ранее описанный вариант, но в нём все люди будут на равных, независимо от объёма и результатов своего труда. Каждый в отдельности и все вместе будут определять свои желательные потребности на ближайшее будущее.

Затем на основе статистики производства эти потребности будут скорректированы с учётом возможностей общества.

Р.3.2. Правильность.

Наряду с Успешностью должен появиться новый важный параметр, которым будет оцениваться каждое событие и каждое действие человека - Правильность.

Это оценка Правильно-Неправильно с точки зрения нравственности. Дело в том, что людям нравится может и плохое. Говорят дурные примеры заразительны - потому что они привлекают, то есть нравятся.

Например человек курит, выпуская красивые кольца дыма. Это кому-то может понравиться и курильщик увеличит свой Успех. Но курить вредно, Неправильно.

Более строго - **параметром Правильно-Неправильно мы будем оценивать то, насколько человек приближается или удаляется от идеала Сверхчеловека**, образ которого должен быть создан в общественном сознании коллективным обсуждением на основе данных науки, культуры и искусства (см. далее про моральный кодекс).

Арифметика тут такая: абсолютно правильный поступок даёт +1 к Правильности, а абсолютно неправильный поступок даёт -1, то есть Неправильность = - Правильность.

С течением времени для Сверхцивилизации значимость параметра Правильность будет постепенно возрастать, а значимость параметра Успешность - падать.

Правильность человека должна влиять и на его Власть, ведь при прочих равных лучше доверять власть человеку, который делает больше правильных поступков.

Вот новый вариант формулы для Власти, скорректированной с учётом Правильности:

Правильная Власть = Правильность * Власть.

Здесь Правильность - это "средневзвешенная" правильность всех поступков человека, безразмерный коэффициент, изменяющийся от 1 до 0 (вместо отрицательных величин используется 0). "Средне..." означает среднее значение, а "...взвешенная" означает наличие разных весов у разных категорий действий.

Для Правильной Успешности можно записать аналогичную формулу.

Эти скорректированные параметры Власти и Успешности должны использоваться вместо обычных, в том числе в очередях к Дефициту.

И может быть при голосовании надо использовать не Власть, а Правильную Власть?

Другой вариант - мы можем в индивидуальном порядке проверять список своих властных представителей и отдавать предпочтение тем из них, у кого выше их Правильность.

А для социологов изучение всего того, что люди Лайкают поможет составить психологический портрет общества, предпочтения Привлекательности, Правильности.

Р.3.3. Здоровоохранение, предотвращение пожаров и преступлений.

Казалось бы, это совсем разные области деятельности?

Да, но у них есть одна общая черта - извращение первоначального смысла создания соответствующих служб. Да простят меня честные представители соответствующих

профессий, далее я пишу про других...

Есть три формы финансирования работы врачей, пожарников и полицейских.

Коммерческая форма - зарабатывать денег за счёт продажи услуг "на свободном рынке", бюджетное финансирование - за счёт налогов с граждан и "бесплатная" работа - Сверхцивилизационная форма.

Бизнес вариант прижился только в медицине, потому что здесь лучше всего удаётся скрыть ущерб от его использования.

Представьте себе пожарную службу, которая будет жить за счёт продажи своих услуг.

К чему приведёт жёсткая конкуренция пожарников? Правильно, к тому, что лучше всего бизнес будет идти у тех из них, кто сам будет заказывать криминалу поджоги и делиться с ним своими прибылями.

Да и без посторонних здесь тоже можно обойтись. Если скажем ночью на ваш городской телефон позвонят пожарные и сообщат, что мол ваша дача "слегка дымит" (хотя это не так), вы будете заказывать тушение возможного пожара сразу или подождёте пока огонь не разгорится? :)

Самое интересное - это стоимость тушения - чем сильнее пожар, тем больше работы, и соответственно больше цена. То есть пожарному бизнесу будет выгодно, чтобы у вас сгорело всё или почти всё. :)

В медицине проблемы примерно те же.

Если мы будем здоровы, то коммерческая медицина обанкротится. Поэтому нас "лечат" в основном дорогими таблетками, которые отчасти убирают симптомы одной болезни, но вызывают кучу побочных эффектов и часто **превращают нас в хронически больных**. А слишком простые способы лечения и слишком дешёвые лекарства и процедуры официальной медициной часто замалчиваются или вовсе объявляются шарлатанством.

Вот только один конкретный пример, из моего детства.

Как-то летом мы жили в маленьком городке у одной пожилой пары. Все зубы у хозяина дома и у его жены были белые, в идеальном состоянии. И оказалось, что они не чистили зубы вообще! Я не любил эту процедуру и решил - всё, не буду чистить и я! Но через месяц мои зубы стали темнеть, и пришлось опять чистить зубы каждый день...

Прошло много лет, как-то раз я отдыхал на море вместе с одним знакомым дантистом, и он открыл мне страшную тайну: зубы не будут портиться если их не чистить зубной пастой, но только если их не чистить с самого рождения!

Если мы начинаем чистить зубы зубной пастой, то через короткое время природная среда во рту меняется настолько, что без постоянной чистки зубов она уже не может восстановиться (но и тут бывают исключения). И мы превращаемся в пожизненных данников медицины - покупателей зубных паст и щеток.

Эту информацию довольно сложно найти (подробнее см [Л.5.]), как правило все около-медицинские источники пропагандируют совершенно обратное.

И напоследок - о "коммерческой" полиции. Опять же из-за конкуренции она просто не смогла бы не сотрудничать с криминалом.

Воровство вещей (и людей?) потекло бы потоком, причём сами полицейские стали бы наводчиками для воров. Но почти все кражи оперативно раскрывались бы, вещи возвращались их владельцам в целостности и сохранности (разумеется за плату, например - за 10% от их стоимости), хотя "своих" воров ловили бы мало. А "всё-таки пойманных" - содержали бы в VIP камерах и тюрьмах, как уважаемых партнёров по бизнесу. :)

"Обеспечьте капиталу 10% прибыли, и капитал согласен на всякое применение, при 20% он становится оживленным, при 50% положительно готов сломать себе голову, при 100% он попирает все человеческие законы, при 300% нет такого преступления, на которое он не рискнул бы пойти, хотя бы под страхом виселицы" - так говорил Заратустра, пардон, Карл Маркс. :)

Теперь рассмотрим **второй вариант - бюджетный**.

Это конечно намного лучше, чем коммерческий вариант.

Однако и здесь имеется та же самая тенденция, хотя и менее выраженная.

Всем подобным службам не выгодно уменьшение числа их клиентов.

Чем меньше больных, меньше пожаров и меньше преступников - тем меньше финансирование, меньше штаты, меньше бонусы.

Если возникают эпидемии или массовые пожары, то из бюджета выделяются дополнительные, порой огромные средства, которые можно отчасти украсть, отчасти потратить на излишне дорогую технику - автомобили, вертолёты...

Врачи уже неплохо освоили совмещение бюджетного и коммерческого вариантов. К примеру они в городской поликлинике выписывают дорожущее "лекарство" на рецепте с меткой врача, и часть его цены получают в свой кошелёк от аптеки или от производителя этого "лекарства".

Третий вариант - Сверхцивилизационный.

Его можно применять также на этапе существования "зарплаты" в виде часов. Ведь никто не сможет работать и соответственно заработать слишком много, время в сутках ограничено.

Поэтому индивидуальная конкуренция будет оставлять в этих профессиях такое число самых квалифицированных специалистов, которое реально потребуется обществу.

Но лучше всего эти и другие важные сферы человеческой деятельности заработают при полном отсутствии зарплаты.

Вот как будет выглядеть работа врачей, а лучше сказать - "охранников здоровья" или "целителей".

В основном это будут люди, занимающиеся публичной пропагандой здорового образа жизни - натуральной гигиены, на примере личного здоровья (или выздоровления от) демонстрирующие как просто можно предупредить болезнь или устранить её развитие при своевременной самостоятельной диагностике или при обращении к специалистам.

Запущенные случаи будут лечиться более активно, но опять же с максимально возможным использованием собственных сил организма (при соответствующей психотерапии) и природных физиотерапевтических и лекарственных средств, с минимальным применением искусственной химии и прочих опасных и необратимых вмешательств в тело и душу.

Успешная пропаганда здоровья, успешные случаи излечения особенно трудных болезней, благодарность "пациентов" будут давать большой прирост жизненного Успеха целителя, и это послужит хорошим стимулом для более напряжённого графика их работы и дальнейшего профессионального роста.

Охранники от пожаров и от преступников могут делать примерно то же самое - заниматься профилактикой этих негативных явлений, рейдами по всем жилым и производственным объектам и коллективам (включая школы), индивидуальным шефством над особо значимыми объектами или "трудными" подростками (и взрослыми).

Таким образом главными критериями Успешности и значимости работы

соответствующих специалистов будет практически полное отсутствие болезней, пожаров и преступлений.

(А пока что - наоборот - чем больше болезней, пожаров и преступлений - тем больше значение соответствующих служб.)

Р.3.4. Выбор жертвы.

Кому-то может показаться излишним введение каких-то "абстрактных" параметров измерения качеств личности, от которых будут зависеть его конкретные права - на голосовании, на продвижении в очередях.

А как насчёт **оцифровки права человека на жизнь?**

Вам кажется, что это вообще что-то запредельное?

Отнюдь.

Уже сегодня этот вопрос встаёт на повестке дня - с появлением автопилота в автомобилях.

Кого казнить, кого миловать - при аварийной ситуации?

Тех людей, что слева от дороги, или тех, что справа?

Или "лучше" угробить пассажиров автомобиля, а не пешеходов?

На этот вопрос ИИ должен давать однозначный и быстрый ответ, иначе негативные последствия от неизбежной аварии могут только возрасти.

В эпоху всеобщей роботизации, когда ИИ будет проникать практически во все стороны нашей жизни **необходимо иметь точные критерии минимизации ущерба жизни и здоровью людей, а также материального и морального ущерба - и при штатных, и при нештатных ситуациях.**

И не только минимизации ущерба, но и минимизации рисков.

Иначе невозможно будет создать эффективное управляющее программное обеспечение, это факт.

Поэтому надо сначала выработать общие критерии минимизации всех видов рисков и ущерба. А затем конкретизировать их до точных цифр, констант и формул зависимостей.

Не буду сейчас погружаться в подробности, но общая идея по-видимому такова:

минимизация ущерба при экстремальных обстоятельствах должна происходить с точки зрения ущерба для всего общества, а не с точки зрения ущерба для возможных жертв этих обстоятельств.

Вспомним слова героя Достоевского "свету ли провалиться или вот мне чаю не пить?". :))

Поэтому усреднённая оценка "параметров ценности" каждого человека с точки зрения других людей - это безусловное требование времени. Речь может идти только о расстановке приоритетов при выборе тех или иных качеств и способах их оценки.

Я предложил свои варианты.

Можно их изменить - и скорее всего их надо будет как-то изменить... давайте думать вместе!

Самое сложное и спорное - это необходимость выработки точных критериев сопоставления ценности жизни и здоровья людей и ценности жизни и здоровья других живых существ, и ценности материального и морального ущерба.

Наверное кроме "рекомендаций науки" и "средневзвешенного мнения" всех людей следует учитывать и мнение каждого человека о себе, на какой риск он готов или не готов идти, и ради чего именно.

Р.3.5. Дети.

В далёком будущем будут крайне важны все вопросы, связанные с рождением и воспитанием новых членов общества (и зависящие от них проблемы взаимоотношения полов).

Уже сегодня средняя семья настолько мала, что она, как правило, не может быть наилучшей средой для формирования у детей представлений о гармоничных отношениях между людьми.

Если исходить из требований полного равноправия обоих "биологических" полов, то ни у одного из них не должно быть преимуществ в возможностях оставлять потомство. Чтобы дети рождались здоровыми, а затем росли и воспитывались в наиболее благоприятной для них среде - все эти процессы должны быть в значительной степени изъяты из "частной собственности" родителей - в пользу общества.

С моей точки зрения хорошее решение тут выглядит следующим образом.

У всех людей в оптимальные периоды жизни производится забор половых клеток в их банк. Из этого банка на основе научных данных выбирается необходимое количество оптимально подходящих друг к другу пар клеток, и производится их слияние.

Критерии отбора пар родительских клеток думаю должны быть таковы:

- хорошее здоровье потомства, физическое и душевное
- способности и таланты, востребованные обществом
- уменьшение агрессии и авторитаризма.

Если к примеру потребуются увеличить вероятность рождения "нестандартных" детей (в том числе - гениальных), то для этого будут браться половые клетки у мужчин более старшего возраста (с учётом возможных проблем со здоровьем), см. напр. [Л.3.].

Здоровые эмбрионы помещаются в искусственную матку и развиваются там до момента рождения. Эта матка должна предоставлять большие удобства для корректировки возможных проблем развития плода. А дети там ещё до рождения могли бы учиться чему-то полезному, например - телесным движениям в намного большем пространстве, чем человеческая матка. И роды для детей будут проходить совершенно безболезненно, не травмируя ни их тело, ни их душу (психику).

Здоровое питание детей также может потребовать создания искусственной молочной железы, например при помощи клонирования.

Если биологические родители детей захотят жить с ними, но не смогут это делать так, чтобы с одной стороны не создавать лишних проблем для своих детей, а с другой стороны не создавать им чрезмерных привилегий по сравнению с другими людьми (непотизм), то **возможно наилучшим способом будет полная анонимность потомства - никто не должен знать, кто их дети и кто их родители** (за исключением администрации банка половых клеток). В этом случае все дети будут получать такую судьбу, которую заслужат они сами, а не ту, которую заставят их (или помогут им) принять их родители.

Но не стоит думать, что дети будут лишены человеческой ласки и тепла, напротив, теперь **каждый человек сможет (если заслужит) проявлять лучшие черты своего характера по отношению к любому ребёнку**. То, что многие люди могут и хотят любить и заботиться о "чужом" ребёнке не хуже, чем о "своём" - хорошо известный факт. Я сам часто жалею, что не могу поиграть хотя бы на улице с чужими детьми, ведь это не принято в нашем обществе...

МНО чем с большим количеством людей (до определённых пределов?) у ребёнка будут хорошие отношения с первых же дней жизни - тем более здоровый, всесторонне развитый и общительный человек из него вырастет.

Понятно что каждого ребёнка будут "опекать" не только все желающие (и желаемые самим ребёнком), но и по несколько ответственных воспитателей-профессионалов. Очень важно также создавать "внеучебные" коллективы из разновозрастных детей, как это описано у Антона Макаренко.

Авангард современной педагогики уже достаточно хорошо изучил методы свободного обучения даже "трудных" детей.

Важные имена - Мария Монтессори, Рудольф Штайнер, Александр Нилл и др.

Р.3.6. Сверхъестественное.

В наше время полных атеистов - меньшинство в любой стране мира.

Почему же и в 21-м веке вера в Бога и/или сверхъестественные явления являются важной сферой жизни людей?

Вот список возможных причин:

- мы не всемогущи, всегда есть что-то, что сильнее нас... что это и откуда? - мы не знаем!
- в жизни достаточно многих людей происходят "чудесные" явления, необъяснимые с точки зрения официальной науки (и если эти явления действительно существуют, то у власти есть все причины для сокрытия их и замусоривания в СМИ всяким вздором)
- у жизни есть какой-то смысл? если его нет, то "всё дозволено" но и всё бессмысленно, а если есть, то этот смысл должен привноситься откуда-то "извне" жизни...
- исторически возникшие религии занимаются НЛП, подсаживая нас на веру в Бога.

К тем же чудесным явлениям стоит отнести и многое, что происходит во время творчества, откуда берутся великие произведения слова, музыки, рисунка, науки?

Прочтите хотя бы историю появления книги "Чайка по имени Джонатан Ливингстон", она как будто была "послана свыше" её автору - Ричарду Баху - сначала одна половина, и гораздо позже - вторая [Л.10.].

Если трезво оценить ситуацию то можно утверждать, что **философия материализма не может описать картину мира людей во всей её полноте, а вот вкупе с философией идеализма это может получиться гораздо лучше.**

Мне повезло, я с одной стороны получил образование физика и программиста, а с другой стороны я имел возможность убедиться лично в существовании некоторого числа "сверхъестественных" явлений, происходивших в основном с моими ближайшими родственниками (и совсем немного - лично со мной - видимо мне мешало моё неверие в них:).

Попробую разобраться с проблемой Бога.

Начну издали.

Что такое электромагнитное излучение?

Один (материалист) скажет, что гамма-излучение - это поток частиц, фотонов.

Другой (материалист) скажет, что радиоволны - это колебание электромагнитного поля.

А третий (идеалист, или может быть дуалист?:) скажет, что и то и другое - это разные проявления корпускулярно-волнового дуализма, волны де Бройля, то есть волны плотности вероятности обнаружения соответствующего объекта.

Чтобы приблизиться к познанию природы вещей нам необходимо использовать квантовую механику. В некоем абстрактном (с точки зрения человека) квантовомеханическом пространстве происходят какие-то процессы, которые можно описать только на языке математики, а чтобы эти процессы "попали" в мир, где мы можем что-то измерить при помощи физических приборов (или органов чувств) - должна произойти так называемая декогеренция, то есть редукция волновой функции системы.

По-видимому наше сознание и разум имеют квантовомеханическую природу [Л.4].

Если это так, то вполне возможно, что квантовые эффекты со временем могут объяснить и то, что сейчас официальная наука считает шарлатанством - например чтение мыслей, или экстрасенсорiku (дистанционную диагностику и лечение без физических объектов).

Поэтому нельзя на корню отменить возможность существования некоторых реальных основ у религиозных и подобных им идей.

Чистый материализм - это такая же догматическая религия, как и чистый идеализм.

Однако более универсальный (и с моей точки зрения более верный) подход подразумевает синтез веры и знаний, синтез материализма и идеализма, перенесения идей "квантовой механики" в философию и религию.

Я предполагаю, что вероятность "существования" Бога равна 50%, вероятность "жизни после смерти" равна 30% для всех (и 70% для некоторых), а вероятность существования настоящих экстрасенсов (а не тех артистов, которых показывают по телевизору) равна 99.99%.

У нас должна быть свобода в выборе "правильной" религии, пусть и вероятностной.

Посмотрите что происходит сейчас? Религия разделяет людей и властвует. Люди убивают друг друга на почве разной веры. Религия превращает одних людей в слепых фанатиков и рабов, а других - в жирных котов, купающихся во власти и роскоши. Фактически сейчас "классическая" религия - это рудимент, реликт, время которого давно прошло и держится только усилиями своей головки и инерцией мышления (как правило) малообразованных и/или зомбированных религиозной пропагандой людей.

Р.3.7. Новая религия.

Совершенно ясно, что ни одна старая религия, и шире - **никакая религия, основанная только на вере - не может объединить всех людей**, ибо у разных людей разнится и вера.

Поэтому **необходимо создать новую религию, которая не будет противоречить науке и соответственно не будет опровергаться и отвергаться ею.**

Более того, эта **религия может и даже должна выглядеть как непротиворечивая научная гипотеза**. И тогда каждый человек будет отчасти "знать", отчасти "верить" в неё.

Правильная религия должна объединять всех людей ради достойных реальных целей, она должна придавать позитивный смысл нашей жизни и работе.

И она НЕ должна "настоятельно рекомендовать" нам почаще ходить в "дом Бога на земле", каяться и усердно молиться, всё это - лишь трата времени и сил, разве что - психотерапия.

Попробую набросать кое-какие мысли в этом направлении, особо не претендуя на их оригинальность. :)

Ну во первых, **идея Бога подразумевает то, что Он - творец нашего мира.**

А мог ли наш мир быть "кем-то" создан?

Ответ науки - "наверное да", и тут есть три основных варианта.

Первый вариант - физический.

Мы сами когда-нибудь сможем создавать новые Вселенные. Как говорит теоретическая физика - для этого требуется совсем немного вещества (10 грамм) и очень много энергии. Сильно сжатый сгусток материи взрывается и порождает новую Вселенную. Правда затем она теряет связь с нашей Вселенной [Л.11.].

Но возможно будущая физика сможет как-то обеспечить эту связь... :)

Второй вариант - математический.

Можно создать модель физического мира на суперкомпьютере и "заселить" её жизнью, живыми и мыслящими существами.

Это будет "симулятор" жизни, но тем не менее эта искусственная жизнь не будет отличаться от "реальной" жизни, если правильно закодировать все её "физические" законы.

Уже сегодня многие физические эксперименты проводятся на компьютере, а не в физической лаборатории и даже делаются открытия, которые затем подтверждаются на практике.

Конечно для моделирования нашей цивилизации и окружающего её пространства необходима огромная вычислительная мощность, но ведь мы развиваем компьютерную технику всего менее ста лет, и уже замахиваемся на квантовые вычисления.

А что будет через тысячу лет? А через миллион? :)

(Кстати, на этот вариант довольно неплохо работает квантовая механика, в частности по-видимому бесконечная "скорость распространения" нелокальных взаимодействий...)

Третий вариант - гибридный.

Видели фильмы Матрица или Аватар?

Физически существующие мозги людей получают нервные сигналы не от физических органов чувств, а от компьютерной модели, и возникает полная иллюзия настоящей жизни.

Задам вопрос: зачем Бог (если он "существует") создал весь наш мир и людей в нём?

"Обычная" религия не может ответить на этот вопрос, "потому что он всех нас любит" это не ответ. Чтобы ответить на этот вопрос, я думаю, нам надо знать хоть что-то о мире самого Бога.

Вот один из вариантов.

Мир Бога - это огромная Вселенная, населённая Бого-цивилизацией, в которой вся мировая субстанция (или некоторая её часть) образует некие сгустки, очень тесно связанные друг с другом.

Эти сгустки могут быть названы богами (ипостасями) или нервными узлами единого Бога.

Они могут "мыслить" отдельно друг от друга, а могут и вместе - как группами, так и вообще целокупно - в зависимости от решаемой в данный момент задачи.

Эти нервные узлы - боги - неодинаковы по размерам узлов и "жизненному" опыту.

(Тут напрашивается аналогия с божественным Сверхразумом Шри Ауробиндо, который упорно трудился над тем, чтобы опустить его - Супраментал - на Землю.)

Некоторые узлы "устают работать" и частью исчезают, частью сливаются с другими узлами.

В этой божественной Вселенной должен существовать механизм порождения новых богов, чтобы сохранять и увеличивать общее количество узлов и их суммарную мощность.

Для этого нужен некий "инкубатор", выращивающий новые нервные узлы, способные к позитивной деятельности в кооперации с другими узлами.

Этим инкубатором и является наша вселенная, будь она физической, математической, или гибридной.

То есть говоря уже на совсем примитивном языке, можно сказать, что **человечество служит яслями и детским садом для мира взрослых богов** (которые так тесно сливаются друг с другом в своём бытии, что кажутся нам одним Богом, или христианской троицей).

В этом детском саду мы - дети Бога - играем друг с другом (а иногда и с богами-воспитателями:), и в процессе этой игры (индуистской Лилы) мы научаемся всем тем навыкам, которые необходимы нам для прохождения на следующие ступени развития - в школу и институт, а затем и в аспирантуру. После чего мы попадаем как "молодые специалисты" на практику уже в мир богов, чтобы со временем стать одними из них.

Отсюда возникает позитивный смысл жизни. Мы должны научиться становиться Человеком Человечным (и всюду быть им), который не только идеален сам по себе, но и может наилучшим образом взаимодействовать с другими людьми, даже обременёнными множеством недостатков.

То есть мы должны стать таким человеком, который может быть прекрасным организатором и демократичным руководителем большой группы людей, занимающихся строительством больших общественно важных объектов и структур. Например - созданием наилучшего устройства общества, в котором мы живём.

Но и в "самом низу" этот идеальный человек тоже должен уметь работать. Всё, чем бы он не занимался - должно быть сделано наилучшим образом, с наибольшей пользой для всего человечества. Во всяком случае, к этому нам следует стремиться, даже если это является недостижимой целью с учётом всех проблем окружающего нас мира.

Но почему тогда в нашем мире существует зло?

Потому что **зло - это недостаток добра, то есть это начальный этап созидания добра.**

Это первые "творческие шаги" неидеального пока что человека. Но это также и необходимое звено для усиления качеств "почти идеального" человека, ведь легко быть смелым когда нет опасности и легко быть щедрым, когда ты богат.

А надо учиться быть и смелым и справедливым и умным и честным и щедрым когда это очень трудно, когда вокруг трусость и глупость и ложь и жадность большинства тебя окружающих.

Так давайте же учиться! :)

Р.4.0. Футурологический эксперимент.

Человечество тратит деньги - умопомрачительные - на вооружение и войну, - огромные - на создание новой разнообразной невоенной техники (часто с многократным повторением одних и тех же разработок разными фирмами), на медицину, генную инженерию, довольно большие средства уходят на научные эксперименты и освоение космоса...

Цивилизация с религиозным фанатизмом пытается улучшить весь окружающий нас

материальный мир, и даже тело человека хочет превратить в супер-техно-тело.

А вот на эксперименты по усовершенствованию нашей души и наших человеческих отношений не тратится почти ничего.

Да, изредка бывают некие локальные инициативы, в которых декларируются похожие цели по созданию сообществ на принципах добра и справедливости.

Но при "масштабировании" этих светлых идей на "уровень масс" первоначальные "благие намерения" порою превращаются в "дорогу в ад".

Этот путь многократно проходили и различные религии, и политические теории.

На мой взгляд объективных причин этих неудач было много - низкая культура общества, неполнота и ошибки теории, отсутствие необходимых технических средств.

Но сейчас ситуация меняется по всем пунктам.

В мире живёт много миллионов достаточно культурных людей, объединённых сетью интернет, у каждого с собой смартфон.

Многие из нас понимают, что мир подходит к последней черте и его политическое и экономическое устройство надо менять на новое.

Теория ненасильственного сопротивления успешно была реализована на практике, например в Индии и Пакистане.

Распад СССР и стран восточноевропейского блока показал, что авторитарная модель коммунизма нежизнеспособна, при этом множество людей с достаточно левыми убеждениями получили свободный доступ к западной науке, технике и культуре.

Передовая научная и общественная мысль с разных сторон всё лучше и лучше освещает возможные контуры будущего мира.

Появился краудфандинг - способ коллективного финансирования проектов, основанный на добровольных взносах всех желающих.

Я думаю, что авангард нашей цивилизации уже созрел для того, чтобы в очередной раз не отдавать своё будущее на волю случая, а применить наконец научный подход.

Мы стоим на пороге очередного фазового перехода в истории человечества, и если он будет протекать хаотично, то скорее всего приведёт к полному разрушению нашего мира и откату цивилизации далеко назад, как это бывало ранее, скажем после падения Римской империи.

Избежать этого негативного сценария можно следующим образом.

Необходимо выбрать одну или лучше несколько достаточно различных моделей устройства общества будущего и создать соответствующее число "экспериментальных площадок", то есть - объединить достаточное количество людей в несколько сообществ, каждое из которых будет проверять на практике свою модель будущего. И не только проверять её, но и корректировать в лучшую сторону. Затем следует выбрать ту из них, которая окажется наилучшей - для перехода на неё всего человечества в целом.

Одна из таких моделей давно разрабатывается мной, и в этом тексте я попытался её более-менее кратко и понятно изложить. Разумеется её описание неполное и не окончательное. Я надеюсь, что в процессе постановки эксперимента коллективный разум и коллективная практика сможет изменить к лучшему многие конкретные детали.

Тем не менее, **я предлагаю взять описанную мной модель общества будущего за основу по крайней мере в одном футурологическом эксперименте, в котором буду участвовать и**

я.

Если вы внимательно читали текст, то понимаете, что данная модель не предусматривает наделение постоянной властью каких-то конкретно людей, поэтому даже я (автор концепта) смогу претендовать только на то, чтобы быть первым руководителем проекта. Когда сообщество минимально окрепнет - оно само будет выбирать себе руководителей - при помощи Демократии Реального Времени.

Итак, разберём немного подробнее план футурологического эксперимента, который я предлагаю провести на основе моего концепта общества будущего.

Кое-какие мысли в этом разделе будут отчасти повторять, отчасти уточнять и развивать ранее сказанное.

Р.4.1. О революции.

Так называемые революционеры обычно предлагают нам следующее:

"сначала мы завоюем власть, а потом мы построим коммунизм/рай на земле/...".

На самом же деле после 1-го этапа (завоевание/получение власти) наибольшая часть их сил направляется на строительство машины удержания власти и её экспансии. Новая власть уничтожает (морально/экономически/физически) своих врагов, оппонентов, инакомыслящих. Затем происходит конвертация власти в собственность, скрытная или явная.

Я думаю, что любая насильственная и/или авторитарная революция обречена на провал.

Создать жизнеспособное общество может только ненасильственная и одновременно не авторитарная революция.

Но и этого мало.

Как ни привлекательны лично для меня идеалы левого анархизма (не авторитарного коммунизма), но по крайней мере **во время переходного периода от нашего несовершенного общества к совершенному (который может длиться столетиями) нужно иметь более действенные стимулы для продуктивной деятельности его строителей, чем призывы к "свободе, равенству и братству".**

И нужно иметь более организованную и ответственную команду "первопроходцев".

Р.4.2. Деньги и труд.

При капитализме богатые живут за счёт труда бедных, что несправедливо.

А при коммунизме - "бедные" (обделённые возможностью или желанием работать) будут жить за счёт труда "богатых" (наделённых обоими подобными качествами), что тоже не справедливо.

Чтобы построить справедливое общество нужно строить его сразу, а не откладывать это на 2-й этап.

И нужно как-то компенсировать настоящие материальные потери богатых "капиталистов" и будущие материальные "потери" богатых "коммунистов".

Для этого функциональность обычных денег разделяется на Часы труда (компонента для "материального учёта") и Успешность (компонента для "нематериального учёта"), причём роль первой компоненты с развитием общества падает, а роль второй - возрастает.

Потери в материальном мы можем компенсировать прибавлением в нематериальном.

Тот, кто лучше работает (оценивается конечный результат труда, в том числе коллективного) - тот будет более Успешен, и наоборот.

А кто захочет вложить свои обычные деньги (или собственность) в экономику будущего - сможет вложить их в стабильные Часы (а отчасти и в свою Успешность).

И тогда "бывшие богачи" сами и будут основными потребителями своих бывших яхт и вилл :). А рядом, вслед за ними выстроится вся "новая элита" - раскрученные блоггеры и видеоблоггеры, певцы, музыканты, артисты, спортсмены, политики и другие знаменитости...

Р.4.3. Успешность и Власть.

Успешность будет выполнять двоякую роль.

С одной стороны это степень жизненного успеха, "мерило славы".

С другой стороны Успешность - это особая "валюта", которая позволяет "покупать" любой Дефицит без очереди и при этом её "количество" не убывает.

Более точно - **чем больше ваша Успешность, тем меньше вы тратите своё время и тем больше получаете "элитных":) благ цивилизации.** (Кстати, большевики в СССР имели нечто подобное для партийной номенклатуры.)

Власть не может быть куплена за деньги и не может быть заработана произвольным трудом. Властью в режиме реального времени наделяются только те люди, которые на практике показывают свою способность быть руководителями, решения которых гармонично поддерживают и развивают все сферы деятельности и жизни людей сообщества.

Кроме того, **обладание Властью подразумевает хорошее соответствие идеалам Сверхцивилизации.**

Р.4.4. Ролевые игры, и не только.

Для многих людей будет легче втянуться в создание общества будущего, если начать этот процесс в качестве персонажа ролевой игры.

Тогда каждый человек сможет тратить на это будущее столько времени и сил, сколько ему будет удобно. А кроме того, некоторые из нас так глубоко увязли в болоте "суеты сует", что только в игре и смогут хотя бы на время становиться опять "нормальными людьми", которыми они когда-то были... :)

Поэтому я предлагаю оформить всю нашу деятельность по созданию будущей цивилизации в виде большой Игры "Сверхцивилизация", которая должна существовать и в виртуальном, и в реальном пространстве.

Это также поможет избежать нам некоторых проблем с законом.

Например при создании собственной "валюты". Часы - это будет наша игровая валюта. Также намного проще нам будет и с игровой экономикой в целом.

Ну и с политикой мы тоже будем идти по проторенным другими играми путям.

Международный статус Игры позволит основывать наши поселения по всему миру, как представительства будущего в настоящем.

И не только поселения, но и посольства - для решения вопросов взаимодействия с правительствами стран проживания.

Фактический статус "Сверхцивилизации" - это виртуальное государство (см. напр. [Л.2.]).

А посему можно со временем замахнуться и на собственные паспорта! и на кредитные карты? :)

Во всяком случае только таким образом можно надеяться на плавное преобразование игры в

реальность - в далёком или не очень - будущем...

В качестве сателлитов большой Игры можно будет создавать также малые игры типа головоломок и аркад, не требующие больших вложений труда (кое-что здесь уже сделано). За счёт этих игр (и возможно других популярных приложений) можно надеяться получать дополнительное финансирование основной игровой деятельности. А сообщество Игры будет стараться всеми легальными способами продвигать эти приложения на внешний рынок.

Кстати, в каком-то смысле и наш СССР был футурологическим экспериментом с элементами ролевой игры. Ведь многие люди в нём только имитировали свою приверженность идеалам коммунизма, а на самом деле имели мелкобуржуазное мировоззрение, или того хуже. :) А вот результатом этого экстремального прыжка в будущее стало (в том числе) обширное культурное наследие - тексты и фильмы про светлое будущее человечества. А также множество образованных людей с левыми взглядами.

Р.4.5. Авторизация и управление.

И в онлайн, и в оффлайн Игры "Сверхцивилизация" допускаются разные степени авторизации, от уровня которой зависят права игрока. В любом случае всю или часть личных данных по желанию игрока можно сделать публично недоступным, показав при этом другие, вымышленные данные. Однако при этом игроки обязаны публично сообщать факт такого вымысла.

Минимальный уровень авторизации - это адрес электронной почты.
Максимальный уровень авторизации - фотокопия паспорта с фотографией, подтверждённая доверенным игроком, лично известным одному из администраторов Игры.

Любой администратор (админ) Игры должен иметь максимальный уровень авторизации. Личные данные любого игрока могут быть известны любому админу на условиях их неразглашения.

При нарушении кем-то из игроков правил Игры, в зависимости от причинённого ущерба, личные данные нарушителя могут быть раскрыты, ограниченно или полностью.

Для технических целей (первоначальная раскрутка сообщества) первым админом Игры буду я и возможно ещё несколько человек, назначенных мною. В дальнейшем при необходимости состав админов будет корректироваться самим сообществом обычным образом - голосованием по запросу любого игрока с соответствующим уровнем авторизации. Фактически статус админа - это высокий уровень Власти игрока. Соответствие прав игроков уровням авторизации будут выработаны первой группой админов и могут корректироваться в дальнейшем.

Р.4.6. Доходы и расходы.

Для нормального функционирования экономики Игры необходимы финансовые операции с внутренней (Часы) и внешней валютой (рубли и т.п.).

У Игры есть два отдельных "бюджетных" счёта, где хранится внутренняя и внешняя валюта, предназначенная для финансирования чего-либо на благо всего игрового сообщества.

Внутренние финансы бюджета нужны в основном для оплаты труда людей, создающих и поддерживающих инфраструктуру проекта - программистов, дизайнеров, админов и др. Внешние финансы бюджета могут потребоваться для оплаты услуг сторонних организаций (хостинг сайта, рабочий интернет и др.) и приобретения оборудования и расходных материалов.

Но игроки смогут отправлять и получать на свой личный счёт только внутреннюю валюту. Операции во внешней валюте они могут совершать вне экономики Игры. В отдельных случаях возможна централизованная закупка чего-либо для нужд игроков на бюджетные деньги Игры и продажа их игрокам.

Также **есть возможность конвертации внутренней валюты во внешнюю**, что особенно важно для тех игроков, которые будут получать зарплату только внутри Игры. Конвертация одного Часа труда во внешнюю валюту должна давать примерно \$10 (здесь доллары используются только для удобства, из-за нестабильности курса рубля). Тогда привычные 160 часов работы в месяц позволят заработать около \$1600 (без учёта налогов). 160 часов это 20 дней работы по 8 часов в день при средней квалификации труда.

На продвинутом этапе развития сообщества Игры, при наличии достаточного запаса внешних финансов можно будет ставить вопрос о приобретении рабочих помещений и/или земли для строительства посёлка, где смогут периодически работать и возможно даже жить участники Игры.

Источниками финансов Игры будут следующие.

Часы в бюджет сообщества будут попадать из налогов на "прибыль", которые должны платить все игроки. Так как вся продукция будет продаваться по себестоимости (цена = накладные расходы + зарплата), единственным источником "прибыли" будет заработная плата трудящихся людей. Так как все платежи в Игре будут безналичные, то налоговую бухгалтерию можно будет достаточно легко автоматизировать.

Размер налога на "прибыль" можно определить следующим образом.

В среднем люди за свою жизнь должны потратить не более, чем заработали. Средняя продолжительность жизни примем равной 80 лет, а средний возраст начала и конца активной трудовой деятельности - 20 и 60 лет соответственно. То есть человек работает 40 лет, и ещё 40 лет живёт за счёт отчислений из бюджета, получая пособия как ребёнок или пенсию как пенсионер.

Чтобы прийти к нулевому балансу **налог на "прибыль" должен составлять 50%**, то есть за один год работы мы тратим одну половину заработанного, а другую откладываем на один свой нерабочий год.

Если вам кажется, что 50% - это много - учтите, что во внешнем мире налоги платят не только физические лица, но и юридические. А в Игре все лица - физические, и вместо юридических лиц будут фигурировать объединения физических лиц.

Однако мы забыли про то, что потребуются некоторые расходы на нужды всего сообщества. Например на пособия тем, кто вообще не мог и не может работать. Или на создание и поддержание общей инфраструктуры. То есть многое из того, что во внешнем мире финансируется из госбюджета, в нашем случае должно финансироваться из бюджета Игры. Поэтому нам потребуются дополнительные источники финансирования (см ниже), и/или нам придётся урезать часть налогов на зарплату, например на наши 40 нерабочих лет тратить не 50%, а только 25% налога.

Может быть нам имеет смысл ввести весьма небольшую плату (\$2...\$5) за регистрацию и/или за пребывание в Игре, и/или за каждую транзакцию денег - это дискуссионные вопросы.

Любой игрок также сможет купить некоторое количество Часов за внешнюю валюту, по такому же курсу - \$10 за 1 Час. Однако при этом он должен заплатить налог по такой же ставке, как налог на "прибыль" (то есть половина купленных Часов сразу попадут в бюджет Игры).

Эти финансы будут распределяться бюджетом аналогично финансам из налога на "прибыль", заработанную внутри игры.

Таким образом, у каждого Часа, находящегося на балансе сообщества Игры или на личном балансе любого игрока в бюджете Игры будет иметься его эквивалент во внешней валюте.

При прямом расходовании внешней валюты (во внешний мир) бюджет Игры в Часах будет также уменьшаться с тем же соотношением конвертации (\$10 за 1 Час).

При необходимости допустима ограниченная эмиссия внутренней валюты в бюджет Игры без её обеспечения внешней валютой (для финансирования инфраструктурных проектов). Эта эмиссия должна быть компенсирована штатными способами наполнения бюджета в приоритетном порядке.

Можно заметить, что вкладывать внешнюю валюту в Игру с краткосрочными целями будет невыгодно - вы потеряете половину на вводе-выводе средств (или только четверть, если вспомнить о пенсиях).

Однако эти вложения средств могут стать выгодными даже при чисто финансовом подходе, если учесть, что внешние валюты подвержены инфляции, а многие из них испытывают весьма значительные колебания, и как правило дешевеют.

В то же время один Час труда сегодня будет таким же одним Часом труда и через 10, и через 100 лет.

То есть **внутренняя валюта Игры будет абсолютно стабильна по определению.**

Поэтому конвертация нестабильных валют в Часы будет выгодна с точки зрения долговременного хранения свободных средств.

В течении 10 ближайших лет может разразиться новый мировой финансовый кризис, и даже - предсказываемый многими аналитиками крах доллара.

Торопитесь! :)

Но "выгода стабильности" - это лишь верхушка айсберга, главное что позволят сделать вкладываемые в Игру средства - это в прямом смысле встать игрокам на твёрдую почву - купить землю и построить на ней настоящий анклав будущей Сверхцивилизации.

Однако **при покупке Часов игроками будут вводиться ограничения.**

Во первых в связи с тем, что Час - это мера личного труда, а не мера паразитизма на труде других людей.

Поэтому никакой человек не сможет купить больше 24 Часов за каждый (рабочий) день своей жизни.

Эта цифра 24 получается так: 8 часов работы в день при максимальной квалификации 3.

Таким образом за каждый год своей жизни (видимо начиная лет с 10) человек сможет купить максимально 360 дней * 24 часа = 8640 Часов труда (точнее 4320 Часов с учётом налога), что эквивалентно трате \$86400.

Во вторых, максимальные количество (Возраст-10лет)*8640 Часов*0.50 смогут купить только те игроки, которые будут иметь максимальную степень авторизации.

А на минимальном уровне авторизации (фактически анонимном) можно будет купить по-видимому не более 5 Часов, вложив не более чем \$100. При этом вывод средств во внешнюю валюту таким игрокам будет запрещён.

Кроме того, могут быть и благотворительные вклады. :)

Поступление внешней валюты в бюджет Игры будет также происходить при коммерческой эксплуатации на внешнем рынке некоторых продуктов труда игроков (или "бюджетных" роботов). Например вышеупомянутые игры-сателлиты могут приносить доход, намного превышающий заработную плату их создателей. Лично я уже выпустил несколько неплохих игр и придумал ещё несколько сотен хороших. Правда "раскручивать" их в одиночку не так просто и не так интересно...

Могут быть также эффективны онлайн-школы и другие виды интернет-бизнеса с высокой степенью автоматизации, работающие на "внешний рынок".

При этом получение дополнительных доходов в бюджет Игры должно сопровождаться соответствующим увеличением Пьедестала Успешности (см ниже) тех людей, результаты труда которых их приносят.

Р.4.7. Пьедестал Успешности.

Человек - это и тело, и дух. И жизнь человеческая зависит и от духовных (нравственных), и от материальных стимулов.

Успешность хотя и является нематериальной характеристикой человека, но от неё зависит и материальное - доступность дефицитных благ.

Логично было бы сделать эту связь двусторонней, добавив более явную форму зависимости Успешности от материальных факторов.

И вот почему.

Представим себе скромного человека, который всю жизнь работал не покладая рук, создавая что-то полезное для людей (например выращивал хлеб), платил налоги, но при этом публично нигде "не светился".

Его Успешность будет близка к нулю.

А теперь возьмём другого человека, который (например по молодости) совсем не работал, но скажем здорово спел популярную песню, завоевав большую кучу Лайков. Да и физиономия у него смазливая. :) Тут Успешность скорее всего будет весьма велика - намного больше, чем у нашего скромного трудяги.

Согласитесь, что это несправедливо - чтобы петь, надо кушать, а не наоборот. :)

А вот исправить такой перекос можно довольно просто, введя Пьедестал Успешности (ПУ) - добавку к Успешности, зависящую от объема труда человека.

Истинная Успешность = Пьедестал Успешности + Успешность.

Вместо обычной Успешности (см [Р.2.4.]) в Игре везде должна применяться Истинная Успешность, если не оговорено иное.

Лучше всего формулу для расчёта ПУ определить так:

$$ПУ = K * (Д - Р),$$

где К - это некоторая константа, Д это суммарные доходы, полученные от трудовой деятельности человека, как им самим, так и бюджетом сообщества, Р - это суммарные расходы, потраченные на личные нужды человека, аналогично.

То есть ПУ пропорционален неизрасходованной части дохода, полученной к настоящему моменту от человека.

Заметим, что ПУ будет отрицательным при $Д < Р$.

О величине К можно сказать следующее.

ПУ должен быть примерно равен среднему значению по всему сообществу обычной Успешности, когда $(Д-Р)$ будет аналогичным средним, то есть

$$K \sim \text{средняя обычная Успешность} / \text{среднее значение } (Д-Р),$$

в этом случае вклады ПУ и обычной Успешности в Истинную Успешность будут примерно одинаковы.

Р.4.8. Крупные вложения.

Так как я футуролог-реалист, то отмечу, что так или иначе вышеописанное будущее когда-нибудь всё равно появится, а настоящее - исчезнет (как и все ваши деньги в любой из валют сегодняшнего мира).

Поэтому всё ниже написанное предназначено для самых дальновидных людей.

Которых наверное немало и среди мультимиллиардеров, и среди королей. :)

Я не пишу в заглавии "инвестиции". Потому что на Игре никто не будет получать прибыль в обычном смысле этого слова. Но для простоты я буду писать "инвестор", имея ввиду человека, делающего крупные вложение каких-либо благ в Игру.

Итак, сколько благ (материальных и нематериальных) может вложить инвестор в Игру и что он может получить "за это".

Ну во первых **инвестором Игры может быть только частное лицо**, потому что какое-либо влияние на Игру могут оказывать только её игроки, а все они должны быть авторизованы как частные лица.

А во вторых **для крупных инвесторов требуется максимальный уровень авторизации.**

В этом случае скажем 30-летний инвестор сможет купить лично себе "на чёрный день" около 86 тыс. Часов, потратив при этом около \$1.7 миллионов. А 50-70 летний соответственно в два-три раза больше.

В дальнейшем инвестор сможет тратить эти Часы как захочет, например - вкладывать в любое игровое "предприятие" (товарищество - эквивалент фирмы во внешнем мире).

То есть он сможет влиять на будущее сообщества, сможет потреблять лично что-то интересное для себя, сможет научиться чему-то новому хорошему, сможет прославиться, добившись высокой Успешности, а при наличии соответствующих способностей и достоинств - добиться большой Власти.

То есть этот человек сможет постараться обеспечить для себя лично высокие позиции в обществе будущего. А когда мир настоящего придёт к своему краху - он сможет жить дальше полноценной жизнью.

Однако это не всё.

Игра может предложить некоторым инвесторам особые условия.

Для "богатых" людей, которые имеют достаточно высокую нравственность, но которые привыкли к высокому уровню потребления и к роскоши - можно создать некую "культурную автономию", которая позволит им продолжать жить в роскоши и в мире Игры. Законы Сверхцивилизации позволят это сделать при небольшом дополнении.

Крупные инвесторы (кроме покупки Часов на свой личный счёт) смогут делать **специальные дополнительные взносы напрямую в бюджет Игры** (минуя личный счёт), что будет также увеличивать их личный Пьедестал Успешности и таким образом обеспечивать им очень высокую Истинную Успешность.

То есть эти инвесторы смогут быть первыми во всех очередях на получение любых дефицитных благ Игры - они будут пребывать в самых лучших жилых помещениях, будут ездить на самом лучшем транспорте, будут покупать лучшие места на самых лучших шоу, будут пользоваться услугами любых самых лучших специалистов...

Пусть, к примеру, вы получили в наследство крупное герцогство. :)

Тогда вы сможете пожертвовать в Игру все свои замки и всю землю. При этом вы сами будете там жить, как и раньше, но теперь - вполне - по законам Игры. Ну, может быть на части этой земли мы построим что-нибудь ещё полезное, но и там вы тоже сможете жить, если захотите.

Я думаю, по двум причинам мы должны на это пойти.

Во первых, надо дать возможность пожить в светлом будущем всем людям - не только "молодым голодным талантам", но и более солидным людям, достигшим успеха в не таком уж светлом настоящем. :)

Во вторых - цены на землю сейчас немалые, а она нам очень пригодится - для строительства инфраструктуры будущего на прочном основании. Пока мы сами скопим средства на покупку земли - её экология может слишком сильно ухудшиться... Так что нам надо поторопиться!

Миллиардеры и принцы, ау! :)

Р.4.9. Этапы проекта.

Последовательность действий по созданию и развитию игры Сверхцивилизация (СЦ) может быть таким (многие действия будут периодически повторяться, а порядок пунктов довольно приблизительный).

Публикация данного текста на различных интернет ресурсах.

Создание группы Вконтакте для обсуждения проекта.

Привлечение потенциальных участников в группу проекта.

Обсуждение текста - вопросы, ошибки, дополнения.

Сольные видеоролики с подробностями и ответами на вопросы.

Доработка текста, публикация исправленной версии.

Онлайн-семинары с публикацией видеороликов.

Формирование групп активных участников проекта.

Привлечение блоггеров и видеоблоггеров к раскрутке проекта.

Оффлайн семинары активистов и другие мероприятия.

Привлечение FLOSS программистов.

Формирование групп разработчиков инфраструктуры Игры.

Создание программного обеспечения для Игры:

сайт, блог, социальная сеть, ввод-вывод игровой валюты, банк времени, банк авторизованной информации, википедия, сервис проката и дарения, мобильные игры и приложения и так

далее.

Создание оффлайн активностей из числа тех, которые соберут достаточное число участников и ресурсов.

Постепенный запуск и тестирование возможностей программного обеспечения Игры, обсуждение, доработка, эксплуатация.

Привлечение финансовых ресурсов, краудфандинг.

Конференции, лагеря, городки.

Контакты с внешним миром.

Список возможных активностей, которыми будут заниматься участники Игры.

Личное знакомство друг с другом, виртуальное и реальное (совместная работа и отдых).

Публикация своих активностей в виде текстов, фото, видео.

Оценки активностей других игроков (Привлекательность и др).

Участие в оценке различных внутриигровых проектов и голосовании за них.

Участие в сервисе проката и дарения.

Участие в сервисе банка времени (приобретение и реализация благ за Часы).

Обсуждение и разработка правил Игры, её инфраструктуры и функциональности.

Ролевые игры, имитирующие конкретные события (далёкого и не очень) будущего.

Участие в других общественных проектах, например по переводу статей и книг на русский язык, составление библиотеки аутентичных текстов, полезных для построения СЦ.

Примерный список общественных проектов, которые могут быть реализованы в рамках Игры, интересные лично мне.

Расчистка завалов в лесу, перекрывающих лыжню и тропинки для прогулок.

Мостики через реки в удобных местах.

Обустройство родников и кормушек для белок и птиц.

Ремонт спортивных площадок.

Хоровое и сольное пение - дома, на природе, на улице.

Разработка коллективистской архитектуры жилья в городе и в посёлке.

Разработка требований к функциональности и интерфейсу сетевых сервисов, мобильных и других приложений.

Съёмка фильмов-спектаклей по научно-фантастическим произведениям, показывающим сложное, но светлое будущее - таким, как произведения И.А.Ефремова - Час Быка и другим.

Друзья, добавляйте и свои проекты, в которых вы хотели бы участвовать лично!

Со временем **внутри Игры должны быть созданы многие институты внешнего мира**, как реальные, так и виртуальные (сетевые), которые будут заменять их на более высоком уровне, дополняя и улучшая их.

Это например народная дружина, пожарная служба, ЖКХ, магазины, кафе, детские сады, школы, ВУЗы, НИИ, академии, СМИ, ТВ, театры, киностудии и так далее.

А также поисковый и рекомендательный сервис, служба личных знакомств, служба трудоустройства и др.

Р.4.10. Продолжение следует.

Некоторые идеи, темы и разделы ещё не успели окончательно оформиться, чтобы воплотиться в данный текст, но я постараюсь написать о них в ближайшем будущем.

Вот что может быть более подробно раскрыто в следующих версиях данной работы.

Факторы риска.

Существует проблема компетенции, когда **мнение "экспертов"** в какой-либо области человеческой деятельности **не совпадает с мнением "народа"**.

Фактически это проблема власти.

Можно попробовать уменьшить данный конфликт путём дискуссии народа с экспертами.

Также, возможно, следует производить специальное голосование, когда группа экспертов (от одной до трёх разных групп) имеет фиксированную часть голосов (всего от 25% до 75%), а остальная часть голосов принадлежит народу (от 75% до 25% соответственно).

В любом случае право выбора состава групп экспертов принадлежит всему народу, поэтому групповщина в Игре невозможна.

Методы достижения консенсуса - эта тема неплохо разработана современными левыми анархистами.

Моральный Кодекс (МК) строителя Сверхцивилизации.

Это подробное описание того, "что такое хорошо и что такое плохо", на основе чего будет определяться Правильность каждого игрока, или хотя бы Правильность тех игроков, которые претендуют на обладание Властью, ведь Правильность игрока - это по сути - его Сверхцивилизованность. :)

Коммунистическая мотивация труда. Что будет способствовать плодотворной работе, когда она не обязательна (кроме поощрения труда в МК)?

Чтобы **предотвратить превращение Игры в балаган**, особенно при росте количества игроков, не соответствующих МК, **возможно потребуются введение новых игровых правил:**

- уменьшение размера голоса каждого (!) игрока до уровня его Правильности,
- наделение особыми полномочиями Мастера Игры (автора сценария и режиссёра), пожизненная, или хотя бы до тех пор, пока сообщество игроков не обретёт достаточные способности к самосохранению и самоочищению, без контроля "свыше"...

Кстати, зависимость силы голоса на собрании от качеств человека - это не я придумал. Ещё во времена большевизма голос рабочего был намного весомее голоса крестьянина.

Распад сообщества - правила раздела сообщества игроков на две части (или более), при невозможности обеспечивать в одной Игре дальнейший прогресс всего сообщества к Сверхцивилизации (включая имущественные и финансовые вопросы).

Необходимо разработать **правовую систему для коллективного владения** какими-либо благами. В частности - банковским счётом, доменным именем, хостингом сайта и т.п. А также техническими механизмами обеспечения такого коллективного владения.

Подробности функционирования экономики Сверхцивилизации при отсутствии внешнего мира.

Ордена и медали - не для военных, а для всех людей, достигших чего-либо значимого в жизни.

Например признаком взрослости подростка может быть не сигарета, а бронзовый значок "Я заработал первые 10 Часов!", серебряный за 100, и золотой за 1000 Часов труда.

Или медаль "Положительный баланс!" - когда впервые в жизни человек своим трудом перекрыл те затраты, которые он получил от общества на своё воспитание и обучение. Или скажем орден за существенный вклад в рождение и воспитание 10 детей.

В публичном пространстве все "орденоносцы" должны быть авторизованы (см выше про смартбейдж).

Вообще публичная авторизация (связь человека с его экаунтом в базе для подтверждения некоторых из его характеристик, по разрешению самого владельца) - весьма полезная вещь, позволяющая исключить фальсификацию и ошибки.

Р.4.11. Бизнес-план. :)

Целью проекта является объединение всего человечества в единое сообщество на основе нравственных принципов (правда, справедливость, свобода, сотрудничество, дружба, любовь...), в котором наилучшим образом будут развиваться способности каждого человека к позитивному творчеству, как индивидуальному, так и групповому.

В отличии от известных религиозных и политических утопий, для своей реализации нуждающихся в "идеальных" людях (или в фанатиках), в данном проекте **предлагается сохранить основной жизненный стимул каждого человека - волю к победе (успеху)**, и не только сохранить, но и использовать его для строительства будущей Сверхцивилизации.

Чтобы убрать весь негатив, порождаемый этим стимулом при реализации его в материальном мире **предлагается использовать нематериальные индикаторы успеха и гибкий механизм взаимной конвертации материальных и нематериальных благ.**

Нематериальные индикаторы успеха приведут к уменьшению потребления материальных ресурсов Земли и обеспечат зависимость успеха каждого человека от мнения других людей в реальном времени.

При этом собственный успех невозможно будет использовать для подавления успеха других. То же самое касается и власти - она будет неизменно подчиняться законам демократии реального времени.

Таким образом, **для всех участников проекта возникнет уникальная ситуация всеобщей абсолютной вертикальной мобильности**, совершенно недостижимая во внешнем мире.

В будущей Сверхцивилизации односторонняя иерархия, основанная на авторитаризме, принуждении и групповщине заменяется на сбалансированную иерархию, основанную на истинной демократии, свободе и служению всему обществу.

Для облегчения преобразования человека настоящего в человека будущего **предлагается осуществить проект в виде большой ролевой игры**, потенциально охватывающей любые отрезки времени и пространства нашей цивилизации.

Фактический статус игры Сверхцивилизация - это виртуальное государство.

Проект обладает **множеством механизмов привлечения финансов**, начиная от конвертации личных средств во внутреннюю валюту игры для длительного хранения сбережений, кончая деловой активности отдельных игроков и их групп, как внутри игры, так и на внешнем рынке.

Более подробно об этом см. разделы [Р.4.6. Доходы и расходы] и [Р.4.8. Крупные вложения].

И хотя проект в целом носит некоммерческий характер, но отдельные его элементы

смогут приносить игрокам различную материальную и нематериальную "прибыль".

Богатым и властным людям сегодняшнего мира имеет смысл поддержать данный проект (или хотя бы не мешать ему:), потому что нам не надо ваших материальных богатств, мы не будем насильно захватывать вашу власть и собственность. Но вы сможете отдать нам своих детей и внуков, чтобы они смогли занять достойное место в мире будущего.

В то же время отсутствие конфронтаций с несовершенным миром настоящего будет выгодно и нам, ведь мы не будем тратить свои силы на разрушение, а будем тратить их на созидание. Нас ждёт перманентная ненасильственная революция - неспешное, но уверенное продвижение в светлое будущее.

Давайте "медленно сварим лягушку капитализма"! :)

Большинство деталей проекта раскрыты в тексте данной работы, остальное витает в воздухе и в умах и в опыте других потенциальных участников проекта.

Предлагаю всем вам присоединиться к Сверхцивилизации, если вы хотите жить в более совершенном мире, чем тот, который видите вокруг себя, а возможно и внутри. :)

Р.4.12. Марксизм, анархизм, коммунизм.

Я думаю, что изложенная мной **модель общества будущего имеет весьма большое сходство с идеями марксизма и анархизма** (в основном левого), указывающими пути к коммунизму. Для краткости буду называть эти и другие подобные им идеологии - коммунистическими. При этом **идеология, изложенная в данной работе является коммунистической только отчасти, более верно называть её сверхцивилизационной идеологией**, а её приверженцев - сверхцивилизаторами.

При сравнении идеологии сверхцивилизации с коммунистической (в основном марксистской) идеологией и её практикой, можно заметить, что я попытался **убрать некоторые существенные недостатки** последней, такие как авторитаризм, догматизм, фанатизм, материализм, групповщина, политическое интриганство, обман рядовых членов, сребролюбие, нетерпимость к оппонентам, отвержение религии, склонность к насилию, узкий взгляд на мир, в частных случаях - излишняя заорганизованность или недостаточная организованность, отсутствие ответственности, оторванность от экономической практики и пренебрежение психологией человека.

(Скажу тут пару слов членам коммунистических и других партий левого толка.

Думаю вам следует хорошенько разобраться, что именно вами движет?

Может быть это совсем не высокие идеалы, а всего лишь стремление к удовлетворению подсознательных желаний авторитарного характера, толкающее вас к объединению в группировку, которая после захвата власти построит ещё одну пирамиду насильственного её удержания, а вы надеетесь поучаствовать в разделе добычи?)

Также я добавил **способ справедливого распределения ограниченных ресурсов (Дефицита), и способы справедливого создания нескольких типов иерархии (Успех, Власть, Правильность).**

Кстати, только сейчас я понял, что эта иерархия имеет довольно интересные исторические коннотации - с системой древнеиндийских варн (сословий, каст).

Правильность - добродетель брахманов, Власть - удел кшатриев, а Успех - цель вайшья.

Но это не значит, что в сверхобществе будут существовать сословия, ведь любой человек сможет обладать любой степенью наличия этих трёх характеристик.

И всё равно меня могут обвинить в том, что я хочу внедрить неравенство как основу Сверхцивилизации.

Но это не так.

Равенство не подразумевает отсутствие иерархии.

Равенство - это только равенство возможностей.

А предложенная мной иерархия - это эквивалент неравенства достижений в труде.

Если не придавать никакого значения неравенству достижений, то для среднего человека исчезнет стимул стремиться к улучшению результатов своей деятельности.

И не менее важно, что неравенство достижений "оцифровывается" при помощи методов Сверхдемократии, то есть абсолютно справедливым образом с точки зрения всех людей.

Некоторым "правоверным коммунистам" может также не понравиться использование денег (Часов) в экономике периода становления Сверхобщества и особенно отсутствие явного запрета на "частную собственность на средства производства".

Но оба этих "недостатка" исчезают, если учесть, что в предложенной экономической модели полностью отсутствует прибыль, то есть себестоимость любой продукции всегда равна её "продажной цене", и "прибавочная стоимость" нигде не возникает, а следовательно нигде невозможно и её присвоение.

А "деньги" используются только как учётная единица - мера времени труда - Часы.

Приведу один пример.

Я могу потратить все свои сбережения, купить токарный цех и пригласить туда рабочих, а потом продавать их продукцию.

Но это будет выглядеть как простая сдача в бесприбыльную аренду станков трудовому коллективу, стоимость амортизации оборудования будет входить в цену продукции, все люди включая меня будут получать зарплату только за своё рабочее время, а у меня на счету будут накапливаться амортизационные отчисления, которые всего лишь вернут мне стоимость первоначальной покупки цеха.

Где тут прибыль и эксплуатация?

Нет их.

Конечно, надо добавить, что мои "приказы" рабочие могут и не выполнять, а если я "увольню" их, то сам себя и накажу - оборудование будет простаивать и портиться, а амортизационных отчислений я не получу.

Необходимо отметить, что мой взгляд на экономику будущего по-видимому совпадает с моделью **Эквивалентной экономики Арно Петерса**, см. [Л.6.] и [Л.7.].

Кстати, отвечу тут его оппонентам, критикующим факт отсутствия зависимости зарплаты трудящегося специалиста от продолжительности его обучения.

Решить данную проблему просто.

Если есть общественный запрос на профессии, требующие длительного обучения, то каждый учащийся должен получать стандартную зарплату во время обучения, размер которой зависит от длительности обучения (её эквивалент - рабочее время), трудности предмета (условия труда) и степени прилежания (квалификация). Поэтому у любого человека будет выбор - учиться ему дальше или работать, и с точки зрения размера материального вознаграждения оба варианта будут одинаковы.

И на закуску дам ещё несколько упражнений для серых клеточек вашего мозга.
Некоторые доказательства опущены - дерзайте! :)

Теорема 1. О коммунизме.

Марксистская версия коммунизма невозможна.

Дефицит убивает коммунизм.

Доказательство.

"От каждого по способностям, каждому по потребностям".

Вторая часть формулы не работает в общем случае.

Потому что некоторые блага по своей природе ограничены настолько, что не могут быть распределены между всеми людьми, которые пожелают эти блага иметь.

Например - консультация (лечение) у знаменитого врача (целителя).

Или чашечка чая Да Хун Пао, которого, говорят, собирают всего полкило в год.

Проблема распределения "дефицита" может быть решена двумя основными способами.

Либо никто не должен его желать, что требует "промывания мозгов" у всех начиная с самого рождения, а это - тоталитаризм, а не коммунизм.

Либо дефицит распределяется не всем, кто его хочет (или даже кому он действительно нужен, например - редкое лекарство), а только некоторым.

Эти самые некоторые (как нетрудно догадаться) должны быть самыми достойными людьми, каким-то легко измеримым способом выделяющимися над средним уровнем всех людей.

Логично этих достойных людей назвать элитой, независимо от способа их отбора.

Сейчас способ такого отбора - это количество денег, и более редкий дефицит - дороже стоит.

Но способы получения больших денег с точки зрения большинства людей несправедливы.

Как правило, чем больше денег у человека, тем менее честными способами они им получены.

Поэтому способ формирования элиты должен быть в корне изменён, то есть "отвязан" от материальных показателей, а цена дефицита не должна искусственно завышаться для регулировки уровня его потребления.

Теорема 2. О коммунизме.

Авторитарный коммунизм невозможен.

Авторитарная власть убивает коммунизм.

Доказательство.

Теория левого анархизма.

Практика КПСС и СССР.

Авторитарная бесконтрольная власть сначала подавляет всякую конкуренцию своей власти, затем присваивает себе общественную собственность и превращается в дикий капитализм.

Теорема 3. О коммунизме.

Чистый анархо-коммунизм невозможен.

Отсутствие стимулов и ответственности убивает коммунизм.

Доказательство.

Отсутствие конкуренции за иерархию убивает волю человека к победе, а следовательно и любой прогресс общества, как совокупность общественно-полезных побед. :)

Отсутствие всяких ограничений поведения человека, отсутствие наказаний и поощрений (хотя бы и только моральных) порождает безответственность, деградацию личности и деградацию общественных отношений.

Теорема 4. О насилии.

Физическое и психологическое насилие убивает человеческие черты человека и приводит к поддержанию циркуляции насилия в обществе.

Доказательство.

Большое количество разной научной и художественной литературы. :)

Только не прямые, мягкие виды заслуженного наказания (например временное лишение внимания, дружбы, любви) могут помочь человеку самому исправлять свои ошибки и сознательно творимое зло.

Теорема 5. О воли к власти.

Воля к победе первична, воля к власти вторична.

Доказательство.

Человек, уже обладающий неограниченной властью тем не менее стремится к победе, хотя бы и в игре.

Человек, не обладающий и не могущий обладать никакой властью, стремится к победе, хотя бы и ценой своей жизни.

Но да, почти каждая победа бывает вознаграждена в том числе некоторым возрастанием власти, хотя бы и над самим собой... но это - лишь следствие воли в победе.

Победа ради победы, победа любой ценой - даже ценой потери и денег, и власти - это ли не истинно человеческое? :)

Р.4.13. Как оказать помощь проекту.

Что может сделать новый участник проекта для его развития, неполный список.

1. Подписаться на публичную страницу проекта Вконтакте [Л.12.].
2. Прочитать основные пункты данной работы и поразмышлять над их смыслом.
3. Обсудить работу в сетевом и личном общении, задать вопросы тем, кто уже разобрался.
4. Трудные вопросы прислать автору для ответа в будущих версиях текста и/или видеороликах к нему.
5. Опубликовать ссылки на проект и возможно выдержки из него на своих сетевых ресурсах.
6. Пригласить друзей и знакомых подписаться на публичную страницу проекта [Л.12.].
7. Сделать вклад путём выполнения чего-либо из Плана работы для волонтеров (см. ниже), бесплатно, или с оплатой работы в Часах (в будущем), или платно сейчас (за рубли).
8. Сделать финансовый вклад (благотворительный, или на условиях будущей конвертации в Часы), реквизиты - по запросу (есть Яндекс деньги, PayPal и другие каналы).
9. Предоставить помещение для собрания участников и/или приличное оборудование для съёмки видеоролика собрания.

Р.4.14. План работы для волонтеров.

План ещё в процессе наполнения. :)

1. Перевод статьи Арно Петерса с немецкого языка на русский - см. [Л.7.].
2. Перевод интервью с Арно Петерсом с немецкого языка на русский - см. [Л.8.].

Р.4.15. Листинг вкладов в проект.

Лет 10 я изучал различный мировой опыт и обдумывал идеи, высказанные в данной работе. Непосредственное написание текста заняло у меня 3 месяца (по 160 Часов), что отражено в данном листинге.

Вклады будущих участников проекта будут приведены здесь в формате:
публичное имя участника, номер его авторизации, работа/ покупка, количество Часов.

Вадим Мадгазин, номер 1, работа, 480 Часов.

Номера авторизации будут выделяться другим участникам проекта в основном после запуска сайта проекта.

Литература и ссылки:

- [Л.1.] Боб Блэк. Упразднение работы. 1985.
- [Л.2.] Сергей Переслегин. О концепции "виртуального государства". Сборник статей. 2006.
- [Л.3.] Алексахин И.В., Ткаченко А.В. Когда рождаются таланты. Днепропетровск, 2009.
- [Л.4.] Роджер Пенроуз. Тени разума: в поисках науки о сознании. 2005.
- [Л.5.] Можно ли не чистить зубы <https://ru-sociology.livejournal.com/463399.html>
- [Л.6.] Арно Петерс https://ru.wikipedia.org/wiki/Петерс,_Арно
- [Л.7.] Арно Петерс. Принцип эквивалентности как основа глобальной экономики. 1996 г. (на немецком языке) <http://vmgames.com/fs/peters1996.pdf>
- [Л.8.] Арно Петерс. Видео интервью (на немецком языке, с немецкими субтитрами). <https://www.youtube.com/user/magpuk/videos>
- [Л.9.] Вадим Мадгазин. Футурология Всемирной Паутины или WorldWideLib концепция Web 3.0 <http://vmgames.com/fs/worldwidelib.pdf>
- [Л.10.] История мирового бестселлера Ричарда Дэвиса Баха <http://www.hintfox.com/article/storija-mirovogo-bestsellera-richarda-devisa-Baha.html>
- [Л.11.] Брайан Грин. Скрытая реальность. 2011 г. Глава 10. Породить вселенную.
- [Л.12.] Публичная страница проекта Сверхцивилизация <https://vk.com/public166838220>
- [Л.13.] Обсуждение проекта в ЖЖ автора <https://vadimrm.livejournal.com/195505.html>

[Л.14.] Мои любимые авторы и видеоканалы (у кого они есть):

Пётр Рябов <https://www.youtube.com/channel/UC8poPeSm1s5TpzVlu9hKbPw/videos>

Александр Шубин https://www.youtube.com/channel/UCRoL6bitut9MN_W_J0jmy2w/videos

Вадим Дамье историк

Владимир Фридман биолог

Александр Секацкий философ

Олег Двуреченский историк

Димитриос Пателис философ

Константин Сёмин https://www.youtube.com/channel/UC2qoLqo8RuV4P_88yhHCZlg/videos

Олег Соколов, Егор Яковлев и др. <http://www.youtube.com/user/Fletcher2008/videos>

День ТВ <http://www.youtube.com/user/DenTVinform/videos>

Нейромир-ТВ <https://www.youtube.com/user/neuromirtv/videos>

РОЙ ТВ <https://www.youtube.com/channel/UC7wqeVwzexXNUb25RqxtoeA/videos>

[Л.15.] Мои логические игры для Андроид:

Нарды MadGammon <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.madgammon.mglite>

Игры NatalyPuzzle студии <https://play.google.com/store/apps/developer?id=NatalyPuzzle>

Об авторе.

Мадгазин Вадим Римович, родился 27 мая 1959 года в городе Ташкент.

Окончил математический класс спецшколы, участвовал во всесоюзных олимпиадах по физике и математике.

Учился в Новосибирском и затем в Ташкентском университете на физическом факультете, закончил кафедру квантовой радиофизики.

Поступил в аспирантуру ФИАН СССР в городе Москва.

В 1986 году написал письмо Горбачёву, и КГБ решило прекратить мою научную карьеру, хотя около двух третей диссертации было уже готово.

В Ташкенте открыл научно-технический кооператив "Квант", ставший наиболее успешным в районе, что имело побочный эффект - ограбление и закрытие его чиновниками-коррупционерами.

Оставшиеся от бизнеса средства использовал для самообразования и реализации личных творческих планов.

С успехом занимался геймдизайном и программированием игр, музыкальных и графических приложений.

Самостоятельно изучал широкий спектр гуманитарных наук, а также различные религиозные конфессии и мистические учения, включая практику.

Был дважды женат, имею сына.

Встречался с несколькими людьми, лично обладающими сверхчувственным опытом, часть которого наблюдал непосредственно.

В 1995 году эмигрировал в Российскую Федерацию (город Зеленоград), работал преподавателем в ВУЗе, программистом в различных фирмах (в том числе в Sybiko).

Участвовал в различных политических движениях.

С 1996 года занимаюсь программированием логических игр (выпущено около 60 игр, более миллиона копий).

С 2008 года занимаюсь футурологией, член Ассоциации футурологов.

Увлекаюсь пением, музыкой, занимаюсь спортом - бадминтон, велосипед, лыжи.

Лактовегетарианец (примерно с 2006 года:).

Контакты:

Электронная почта [vm @ vmgames.com](mailto:vm@vmgames.com)

Эккаунт Вконтакте <https://vk.com/id41016093>

Лицензия.

Разрешается свободное копирование и распространение данного текста и любых его частей при условии сохранения в нём ссылки на местонахождение последней версии текста.

Последняя версия текста находится здесь: <http://vmgames.com/fs/supercivilization.pdf>

Версия текста от 24 мая 2018 г.