

АНТОН ВАЙНО, АНТОН КОБЯКОВ, ВИКТОР САРАЕВ

ОБРАЗ ПОБЕДЫ

АНТОН ВАЙНО, АНТОН КОБЯКОВ, ВИКТОР САРАЕВ

ОБРАЗ ПОБЕДЫ

**АНТОН ВАЙНО
АНТОН КОБЯКОВ
ВИКТОР САРАЕВ**

ОБРАЗ ПОБЕДЫ

**ИНСТИТУТ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ РАН
КОМПАНИЯ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ
ГЛОБАЛЬНЫХ СЕТЕЙ (GLOWERS)**

Москва, 2012

УДК 001.8+ 007.5
ББК 65.050.2
В 1

Вайно А. Э., Кобяков А.А., Сараев В.Н.

В 1 Образ Победы. М.: Институт экономических стратегий
РАН, компания «GLOWERS», 2012. — 140 с.

978-5-93618-191-7

В работе рассмотрены управление игрой, игра новейшего времени — капитализация, образ победы в игре и в жизни, а также правила игры, устанавливаемые суперклассом через призму кода рынка, определяющего соотношения в едином целом — пространстве-времени-жизни. Представленные материалы являются рабочей тетрадью своих идей и чужих мыслей, местами крепко сшитой, а местами «шитой белыми нитками», поиска, через призму игры, понимания сущности НООСКОПА — прибора для получения и регистрации изменений в биосфере и в деятельности человечества. Где «белые нитки» в рабочей тетради проявит только время.

**УДК 001.8+ 007.5
ББК 65.050.2**

WWW. GLOWERS.RU

ISBN 978-5-93618-191-7

© А.Э. Вайно, 2012
© А.А. Кобяков, 2012
© В.Н. Сараев, 2012
© Институт экономических стратегий РАН
© Исследование глобальных сетей GLOWERS

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
СУТЬ ИГРЫ	9
ПРАВИЛА ИГРЫ	26
ПРОСТРАСТВО И ВРЕМЯ ИГРЫ. ...	67
ДУХ ПОБЕДЫ.	88
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ.	112
СКАЗОЧНЫЕ ИГРЫ	123
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	130
ЛИТЕРАТУРА	131

Главное — это доверие людей.
Владимир Путин

ВВЕДЕНИЕ

Жизнь как игра и игра жизни — эти выражения сопровождают человека с давних пор. Выдающийся нидерландский историк, автор термина *Homo ludens* (Человек играющий), Йохан Хейзинга [1], отмечая отличительные признаки игры, на первое место поставил ее свободу. «Первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода». Вторым признаком игры выделяет ее из обыденной жизни, трансформируя в сферу праздника или культа, в сферу священного. Третий признак — время и место игры: «Арена, игральные столы, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие — все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила.

Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия».

Повторяемость игры является одним из основных ее свойств, а шуточность и забавность определяет ее сущность; при этом еще Аристотель говорил что, «если хочешь быть серьезным, играй». Игра — это стык пространства-времени-жизни; ее можно охарактеризовать как нечто нематериальное, однако обладающее способностью материализовать и капитализировать. Играть — значит быть причастным к области духа, прикоснуться к сфере непознанного и непознаваемого. Суть игры состоит в способности приводить человека в исступление. «Существование игры непрерывно утверждает, и именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе» [1]. Шекспир в пьесе «Как вам это понравится» (1599-1600) словами одного из персонажей говорит:

Весь мир — театр.

В нем женщины, мужчины — все актеры.

У них есть выходы, уходы.

И каждый не одну играет роль.

С игрой тесно связано понятие выигрыша и образа победы, поскольку главное в игре именно победа. В результате победы выигрывается почет, приобретается честь и слава, и к этой победе оказываются сопричастны все те, кто отождествляет себя с победителем: игроки, зрители, составители правил игры, страна, когда выигрывает национальная команда и т.д. Эту игру жизни, возвышение над обыденностью, этот миг трансформации в сферу сакрального, мефистофелевский Герман из оперы П.И. Чайковского

«Пиковая Дама», премьера которой состоялась в Мариинском театре 7 декабря 1890 года, пытается опорочить, приватизировав победу и уничтожив чувство сопричастности:

*Что наша жизнь? Игра!
Добро и зло — одни мечты,
Труд, честность — сказки для бабья!
Кто прав? Кто счастлив здесь, друзья?
Сегодня — ты, а завтра — я!*

Сегодня, как отмечает известный американский социолог и футуролог Элвин Тоффлер [99], исключительный момент в истории — сразу меняются все правила игры во власть и ее сама природа революционизируется. «Метаморфозы власти — это глубокие изменения в самой природе власти». Метаморфозы власти — это не просто передачи власти, это внезапное резкое изменение в природе власти и ее составляющих — знаний, богатства, силы, которые все больше становятся зависимыми от понимания сущности жизни. Три движущих силы мировой истории — насилие, богатство, власть — принимают множество различных форм в игре под названием «власть». По-настоящему квалифицированные игроки во власть интуитивно (иногда они хорошо обучены этому) знают, как использовать и соотносить ресурсы власти.

В доиндустриальном обществе, по мнению основателя теории постиндустриального (информационного) общества Дэниеля Белла [101], жизнь была игрой между человеком и природой, в которой люди взаимодействовали с естественной средой — землей, водой, лесом — работая малыми группами. В индустриальном обществе работа — это игра между человеком и искусственной средой, где люди

заслонены машинами, производящими товары. «Разумно трудящийся» человек все в большей степени становится, по объяснению авторов «Необъяснимых Явлений» — братьев Стругацких — «человеком играющим» [93]. В «информационном обществе», считает профессор П. Гуревич [100], работа становится прежде всего игрой человека с человеком (между чиновником и посетителем, врачом и пациентом, учителем и учеником).

Триста лет назад индустриальная революция заложила основу для грандиозной системы производства материальных ценностей. Новая система создания материальных ценностей целиком и полностью зависит от мгновенной связи и распространения данных, идей и символов. Современную экономику можно назвать экономикой суперсимволов. Вектор власти присущ сегодня всем экономикам. Власть — это неизбежная часть процесса производства, определяющая соотношения между насилием, богатством и знаниями, которые в настоящее время приобрели новую форму, оставив старое содержание — служение элите для управления и контроля. Экономике суперсимволов требуются новые способы управления, новые организационные структуры, которые все более и более начинают базироваться на «игре ума».

Игра жизни проявляется и в игре рынка. Например, один из признанных экспертов по нефтяной промышленности и международным отношениям Дэниел Ергин в своей книге «Добыча. Всемирная история борьбы за нефть, деньги и власть» неоднократно описывает ситуации на нефтяном рынке в терминах игры. В частности, утверждая, что соперничество Великобритании с Россией превратило персидский вопрос в один из главнейших в политике великих держав, он цитирует вице-короля Индии лорда

Керзона, который назвал Персию «одной из шахматных фигур, с помощью которой разыгрывается партия, ставка в которой — мировое господство».

Другим примером является оценка им нефтяного рынка в 1920-х и 1970-х годах. Нефтяные акции и сделки представляли собой безумное искушение в лихорадочно-спекулятивном климате 1920-х годов и «непреодолимо влекли любого, кто имел вкус к игре». В середине 1970-х годов «самая крупная игра, ставка в которой было господство в мировой нефтяной промышленности», игра, в которую вкладывались невиданные ранее инвестиции и силы, развернулась на пространстве игры — водах Северного моря, поделенных между Норвегией и Великобританией [69].

Модной игре новейшего времени — капитализации — и образу победы в ней посвящена настоящая работа. Следует заметить, что в этой глобальной игре избрание Президентов России, США, Франции, Ирана и т.д. рассматривается только как отдельные игровые моменты.

СУТЬ ИГРЫ

Код рынка [4] — это голографическая свертка механизма перехода времени в пространство, а пространства — во время, проекции которых проявляются в капитализации рынка, в продуктах и услугах, являющихся ступенью знаний и инноваций, заказчиком которых является жизнь. Правила кодирования и декодирования рынка определяются протоколом, устанавливающим оптимальные соотношения в едином целом — пространстве-времени-жизни, а также правила игры по законам рынка. Пропорции между пространством и временем определяются кодом действия, при этом одни коды отдают предпочтение пространству, а другие — времени. Код действия игры рынка проявляется в пространстве и во времени, ограниченных правилами игры, возможностями игроков и их духа (желанием победить), течением игры, капитала и жизни.

Процесс жизни протекает в матричном (биологическом) пространстве. Матрица — это пространство и время в разных пропорциях. Там, где пропорции благоприятны для жизни, происходит сгущение жизни, а там, где эти пропорции подходят для капитализации — происходит

концентрация капитала (рис. 1). Проявление проекций этих пропорций происходит в игре. Взаимодействие нематериального и материального посредством процесса материализации, в том числе и в игре, возникающего на линии сингулярности (особенности), приводит к росту ценности нематериальных активов и очарованию ходом игры.

Соответствие образа реальности происходящих сложных со-Бытий, описывающих динамику игры, обеспечивается протоколом — правилами игры, то есть правилами управления соотношениями (пропорциями) между пространством — временем — жизнью. Установление

Рисунок 1. Узел сгущения

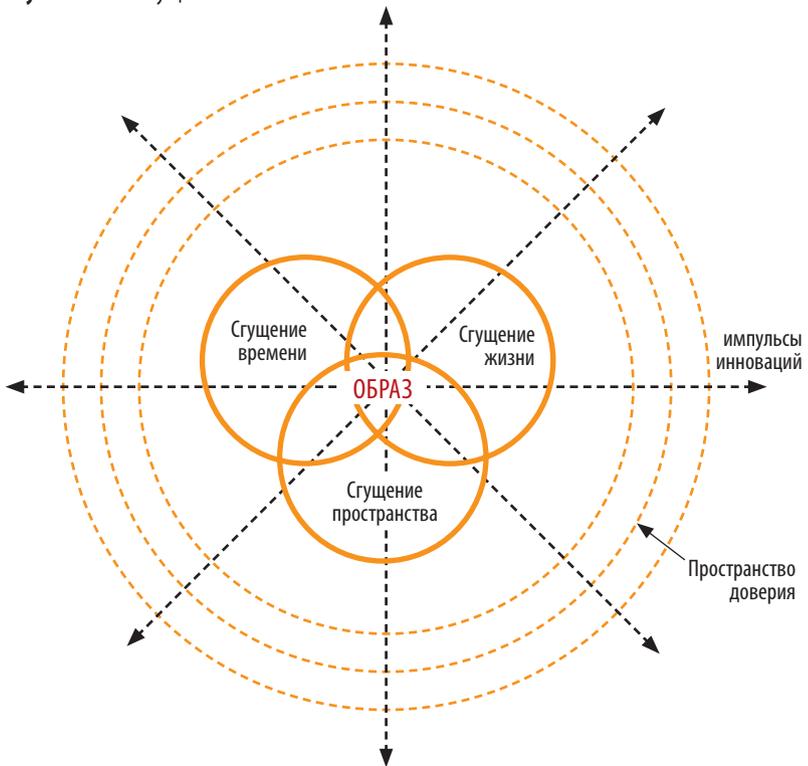
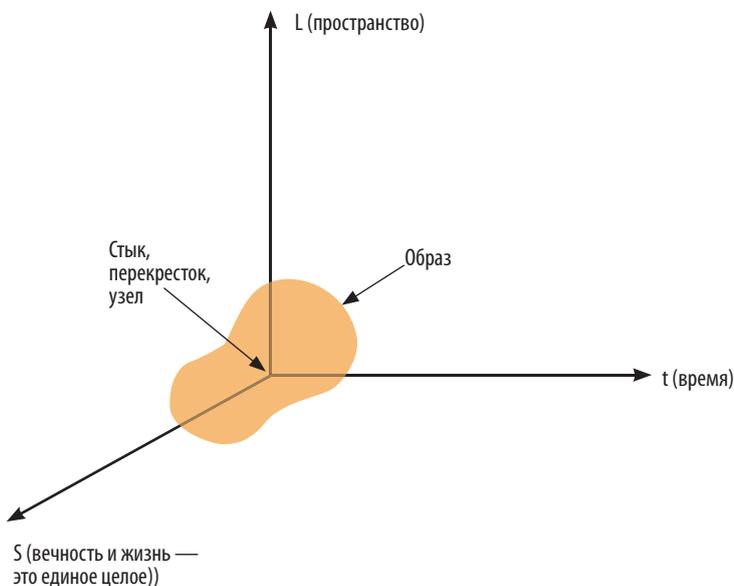


Рисунок 2. Система координат пространства — времени — жизни



правил игры и координацию управления реализацией во времени и в пространстве первообраза (рис. 2), пребывающего в вечности, осуществляет элита (*superкласс* [5]), находящая оптимальные решения с помощью игры и масштабирующая их затем на социальные и бизнес-процессы. Игра позволяет решать «один из фундаментальных вопросов всего комплекса гуманитарных наук: с чего начинается социальное в человеке? Ответ прост: с внимания к вниманию другого» [29]. Внимание миллионам поклонников к игре, игрокам, судьям, к результатам игры, к зрителям, к их поведению приковано СМИ, телевидением, Интернетом,.

Лауреат Нобелевской премии Герман Гессе в романе «Игра в бисер» [67], посвященной жизнеописанию Иозефа

Кнехта, Магистра Игры, приводит его стихотворение «Игра стеклянных бус», строчки из которого описывают суть игры:

*Подобий внятных череда святая,
Сплетения созвучий, знаков, числ!
В них бытие яснее, затихая,
И полновластный правит смысл.*

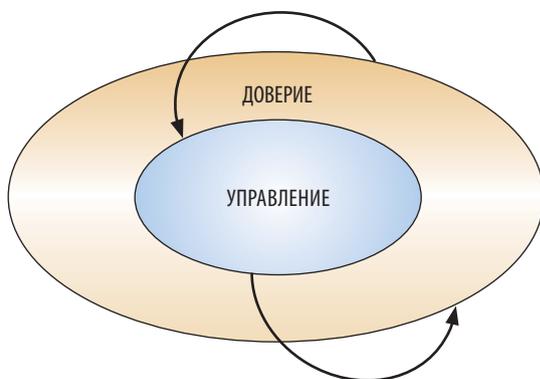
Игра в бисер, игра жемчужинами — это древняя игра. «Подобно всем великим идеям, у Игры по сути нет начала, ее идея жила вечно» [67]. Согласно откровению Иоанна Богослова, ворота небесного Иерусалима состоят из жемчужин, жемчужные венцы символизируют божественные силы смыслами. Игра в бисер — это игра в смыслы. «Эти правила, язык знаков и грамматика самой Игры суть не что иное, как высокоразвитая тайнопись, в создании которой участвуют многие науки и искусства, в особенности же математика и музыка (соответственно музыковедение), и которая способна выразить и связать друг с другом смыслы и результаты почти всех научных дисциплин. Таким образом, наша Игра стеклянных бус есть игра со всеми смыслами и ценностями нашей культуры, мастер играет ими, как в эпоху расцвета живописи художник играл красками своей палитры» [67].

Пропорции между пространством-временем-жизнью, не соответствующие образу реальности, проявляются в кризисе управления, отражением которого является кризис доверия. Саморефлективная система [6] «управление — доверие» кода действия, с одной стороны, является самоорганизующейся системой, в которой элементы «управление» и «доверие» выполняют функцию единого целого

и с помощью особого механизма осуществляют структурирование целого по образу кода рынка, а с другой — рефлексивной системой, в которой элементы «управление» и «доверие» выполняют функцию отображения единого целого пространства-времени-жизни (рис. 3).

Суреккласс, с одной стороны, формирует новые правила игры, внося изменения в существующие, с другой — является ключевым игроком. Как отмечает Дэвид Роткопф [5], входивший в состав правительства Президента США Билла Клинтона и занимавший должность управляющего директора «Kissinger Associates» — международной консалтинговой фирмы, основанной Генри Киссинджером, — к сурекклассу можно отнести около шести тысяч человек. Одна тысяча из них обладает капиталом, почти вдвое превышающим капитал беднейших 2,5 млрд человек. Сеть взаимосвязей, существующая между членами суреккласса, позволяет им не только менять правила игры глобального рынка, но и часто навязывать другим игрокам и зрителям правила ее понимания и обсуждения.

Рисунок 3. Саморефлексивная система



Правила — это возможности и ограничения, которые накладываются на действия и поступки человека, а также на его мысли [12], они формируют особое внутренне-смысловое пространство. Конструирование правил позволяет строить реальность, то есть создавать новое знаково-смысловое интерсубъектное пространство. Ограничение, накладываемое суперклассом на правила понимания и обсуждения, не позволяет проникнуть в суть игры глобального рынка и в ее правила, создавая тем самым гиперконкурентные преимущества для узкого круга лиц. Суперприбыль создается и материализуется при смене правил игры или при проявлении новых правил.

Метаигра мировой политики направлена на изменение правил игры старой мировой политики. Ключевые игроки метаигры: государства, ТНК, социальные сети. Теория метаигры, отмечает известный германский социолог и политический философ, автор концепций «рефлексивной модернизации» и «общества риска» Ульрих Бек [96], противоречит логике ожидаемых последствий и логике соразмерности, так как она подчиняется логике изменения правил. Ставкой в метаигре является старый национально-государственный порядок. Сутью метаигры является путаница пространства и времени игры, резкая смена игроков, переход игроков во время игры из одной команды в другую, и что самое главное, смена правил игры в ходе самой игры.

Игровой принцип стал центральным понятием политики с подачи Хельмута Плеснера в 1931 г. Игровое поле, с его точки зрения, является публичным пространством для возможных стратегических действий. В этом случае, например, «дипломатия означает игру с помощью угроз и запугивания, хитрости и уговоров, торговли и переговоров,

методов и приемов расширения власти, по необходимости внутренне связанных со способами защиты и оправдания власти» [103]. В противоположность этой игре, которая не выходит за пределы «политики человеческих возможностей», Ульрих Бек [96] использует метафору игры в смысле метаигры, то есть «политической игры вокруг основ, основных правил борьбы за власть и господство».

В процессе мета игры возникает вопрос «Кто решает, какие правила действуют, а какие нет?» Изменение правил игры было и остается революционной привилегией капитала, который считает, что в новой метаигре у него «будет две шашки и два хода», а у всех остальных игроков «будет по-прежнему по одной шашке и по одному ходу» [96]. Одним из таких представителей капитала, игроком суперкласса до 1980-х годов, был инвестиционный банк Lazard Freres, принадлежавший флорентийской гильдии. «Великий муж» банка Андре Мейер в середине 1960-х годов говорил, что «Если нет перспективы получить 200% от вложенного, забудьте об этом» [104]. В число 21 общих партнеров этого банка входили будущий Президент Франции Валери Жискар д'Эстен, бывший представитель в НАТО Роберт Элсворт, бывший министр торговли в администрации Президента США Джонсона Си Ар Смит, спаситель от финансового краха в начале 1970-х годов Уолл-стрит и город Нью-Йорк Феликс Рогатин.

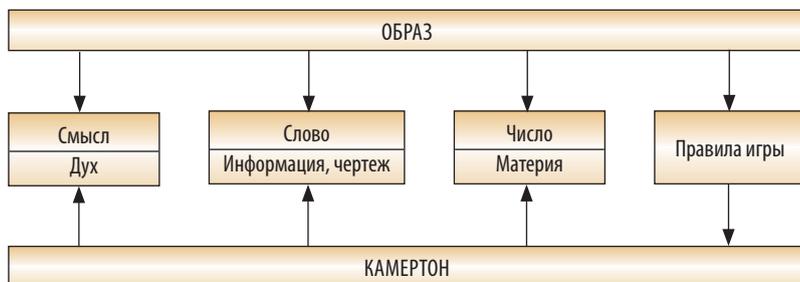
Но суть метаигры изменит тот, кто изменит свой взгляд на мир, и его взгляд найдет поддержку у глобального общества и глобальных социальных сетей.

Существующие правила описывают реальность, форма которой приняла новый вид. Настройка правил игры существующей реальности — совместного бытия разных форм и содержаний [13], осуществляется с помощью

образа — своего рода камертона (рис. 4), отражающего суть носителей со-Бытий — смысл (дух), слово (информация, чертеж), число (материя). Голографическая свертка сути проявлена в образе, носителем которого является прототип.

Образ мира включает в себя образ жизни, образ власти, образ пространства и времени, образ кода рынка, образ игры и ее правил. Смысл жизни, ее суть проявляются в образах — явленных вне времени и вне пространства. Образы формируют образы, форма которых представлена в пространстве и во времени. Форма образов, сохраняющих суть, может трансформироваться в пространстве и во времени. Форма, потерявшая смысл, резко падает в доверии и в цене. Кризис наступает в момент потери смысла образом. Образы проецируются на различные формы проявления человеческой жизни в виде парадигм, образцов, примеров, бизнес-кейсов и правил игры. История — это линия смысла, отражающая изменение формы, в которой были заложены смыслы. Правила игры не являются законами природы, но законы природы во многих играх используются в правилах. Поэтому правила игры, по мнению некоторых исследователей [12], необходимо рассматривать как некоторый набор аксиом, принимающихся на веру, поскольку для них

Рисунок 4. Камертон правил игры



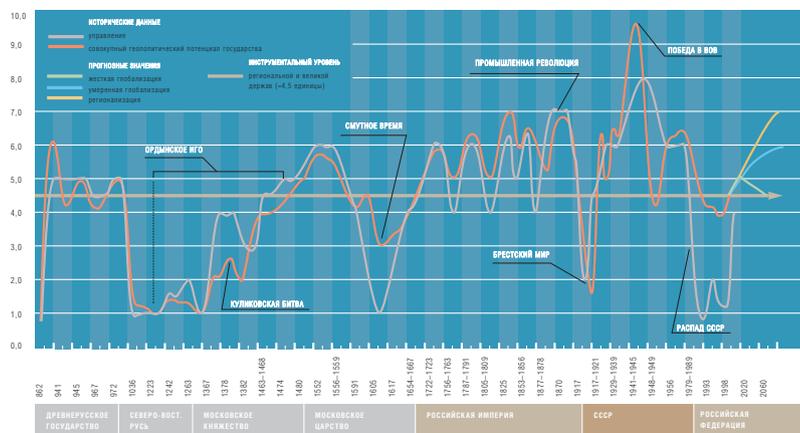
не существует системы доказательств, обосновывающей их применение в игре.

Один из крупнейших историков XX века Фернан Бродель назвал второй том своего анализа капитализма «Игры обмена» [14]. В нем он рассматривает смутную, но не прекращавшуюся игру — «взаимодействие» между надстройкой и базисом экономической жизни. «Могло ли то, что «игралось» на верхнем этаже дома, иметь отзвуки на нижнем уровне? И какие? И наоборот: могло ли то, что развертывалось на уровне рынков и простейших обменов отражаться на верху? И каким образом?». Введение новых правил игры на рынке к 1400 году способствовало появлению мест, в которых легко производился обмен пространства на время, а время — на пространство или, говоря точнее, обмен продуктов рынка, в которых пространство превалировало над временем на продукты, в которых время превалировало над пространством. Быстрый переход от акций к деньгам и наоборот — это, бесспорно, одно из преимуществ бирж. Появление рынка, на котором прибыль получали не только за счет покупки или продажи акций, но и за счет умной игры, даже не имея на руках ни акций, ни денег, резко ускорило развитие экономики. К середине XVIII века Европой все более и более овладевала магия умной игры. Известный исследователь этой игры Ж. Аккарнас де Серийон в 1766 г. писал в своей книге «Интересы европейской нации»: «Биржевая игра на государственных ценных бумагах есть одно из великих средств... которое поддерживает в Англии кредит; курс, который придает им важность на лондонском рынке, определяет их цену на иностранных биржах» [14].

Далее рассмотрим примеры моментов возникновения кризиса управления.

Пример 1. Россия. Более чем тысячелетняя (с 862 по 2080 год) динамика протокола России, устанавливающая пропорции между пространством-временем-жизнью, не раз фиксировала кризисы управления российским государством и тесно связанные с ними кризисы доверия народа к российской элите (суперклассу). Группа исследователей из института экономических стратегий РАН под руководством академика РАН Б.Н. Кузька и академика РАН А.И. Агеева [7] проанализировала российскую историю на основе девяти базовых факторов (управление, территория, природные ресурсы, население, экономика, армия (вооруженные силы), внешняя политика (геополитическая среда), культура и религия) и построила функцию изменения интегрального показателя мощи российского государства (рис. 5). Как видно из рисунка, фактор управление четко коррелирует с изменением значений совокупного геополитического потенциала.

Рисунок 5. Изменение показателя «управление» (по ряду исторически значимых событий) развития российского государства с 862 года н.э. до 2078 года



Режим управления в третий 400-летний (822–1262) исторический цикл определяется по традиции как «военная демократия». Кризисом управления в данном цикле является распад Киевской Руси в 1132 году. Децентрализация страны, а также стремление местных элит к обустройству лишь своих уделов, пренебрежение задачами общей подготовки к отражению общих военно-политических угроз привели к существенному ослаблению совокупного потенциала русского государства. Процесс обособления княжеств (своеобразный «парад суверенитетов» той поры) привел к затяжному кризису в развитии и вхождению Руси под власть Орды.

Кризис управления был преодолен к 1367 году к началу возвышения Москвы и построению белокаменной крепости. Управленческий потенциал Руси рос: первая победа русских над ордынцами в сражении в открытом поле в 1378 году на реке Вожа, победа на Куликовом поле в 1380 году, присоединение русских княжеств к Москве (1363–1478), противостояние на реке Угре и падение ордынского ига в 1480 году, взятие Казани Иваном Грозным в 1552 году, присоединение Астраханского ханства в 1556 году, прекращение сопротивления ханом Кучумом в Сибири в 1598 году.

Началом следующего кризиса управления — «смутного времени» — стало небесное предзнаменование в полдень 10 июня 1604 года, когда над Кремлем, совсем рядом с солнцем показалась яркая ослепительно сверкающая большая звезда. Царь Борис Годунов немедленно позвал «одного достойного старца, которого он за несколько лет до этого выписал к себе в Москву из Лифляндии», который вынес вердикт о знамении [8]: «Господь Бог такими необычными звездами и кометами предостерегает

великих государей и властителей, и ему царю, следует хорошенько открыть глаза и поглядеть, кому он оказывает доверие, крепко стеречь рубежи своего государства и тщательно сберечь их от чужеземных гостей, ибо в тех местах, где появляются такие звезды, случаются обычно немалые раздоры». Смутное время закончилось в момент формирования второго земского ополчения под руководством К. Минина и Д. Пожарского, освобождением Москвы от поляков (1612) и избранием Земским собором Михаила Романова царем (1613), заключением Деулинского соглашения с Польшей (1618).

Февральская революция 1917 года и распад СССР в 1991 году — это ключевые моменты кризиса управления следующего цикла, характеризуемого, в том числе и кризисом доверия народа к своей элите, проходили точно по такой же схеме, как и в смутное время. Низвержение династии Годуновых и Патриарха Иова осуществлял не Самозванец, а подданные царя Бориса и паства Патриарха. Ограбление Годуновых осуществляли близкие к ним представители элиты, ближайшие царедворцы. Действия элиты, сурегкласса того времени, привело к убийству семьи Годуновых. Раскол элиты, в управлении у которых находилось целое государство, проходил в тяжбе за новые вотчины и почести. «Седьмочисленные бояре» (Ф.И. Мстиславский, И.С. Куракин, И.Н. Романов, Ф.И. Шереметьев, М.А. Нагово, Б.М. Лыков, А.В. Трубецкой) отдали власть Русской земли в руки поляков, для того, чтобы польский король Сигизмунд или его сын королевич Владислав легитимизировал их право собственности на новые богатые вотчины. Например, вотчина Вага, плодородная и в древнее время очень промышленная область реки Ваги, впадающей в Северную Двину, в Смутное время переходила из рук в руки

[9]. Ею владели: при царе Федоре — Борис Годунов, при Годунове — Дмитрий Годунов, при Шуйском — Дмитрий Шуйский и Михаил Шуйский-Скопин. После Шуйских с 10 сентября 1610 года она перешла к Михаилу Кривой-Салтыков и его сыну Ивану, чему очень завидовали другие бояре. Но вскоре Вагой завладел Заруцкий, а после него — Трубецкой, пожелавший укрепить ее за собой навечно особой Земской Грамотой. По окончании Смутного времени, в ноябре 1613 года, Вага принадлежала уже Дворцу, как гласят Дворцовые разряды возвратной описи захваченных волостей и поместий Земского Собора.

Пример 2. Европа. По мнению бывшего старшего советника по политике Международного валютного фонда, профессора экономики и политологии Университета Калифорнии в Беркли Барри Эйченгрин [10], кризис управления в современной Европе проявляется в первую очередь как кризис доверия. Можно отметить следующие проявления дефицита доверия в Европе:

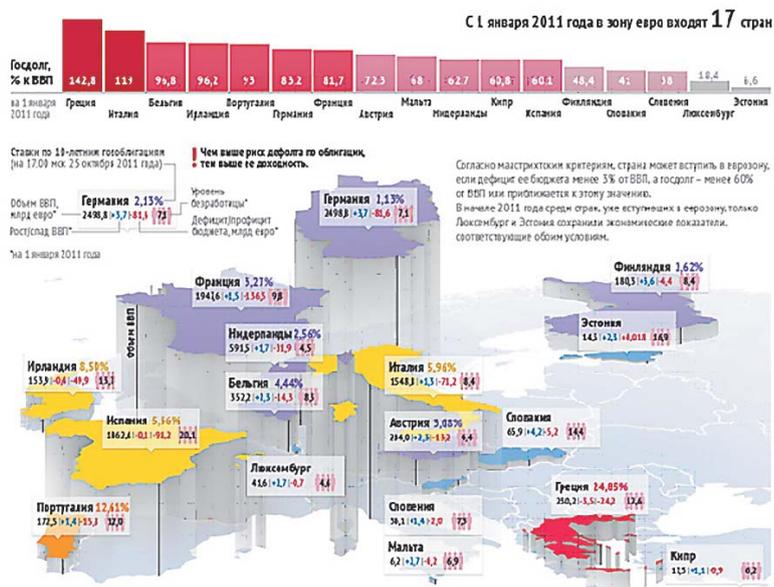
1. Европейцы не доверяют политикам в связи с невыполнением ими своих обещаний. Например, Ангела Меркель пообещала, что ни один евро немецких налогоплательщиков не будет потрачен на долговой кризис, тем не менее Германия вошла в число стран, одоббивших новую программу поддержку Греции, в результате чего А. Меркель утратила поддержку части сторонников.

2. Страны, входящие в еврозону, не доверяют друг другу. Страны северной Европы не хотят расширять европейские антикризисные фонды: они не верят, что южные страны смогут разумно использовать эти средства и считают, что благодаря их помощи, юг сможет отказаться от реформ и программ экономии.

3. Различные социальные и профессиональные группы не доверяют друг другу. Таксисты в Италии готовы принять увеличение налогов, но только если его примут, например, владельцы аптек. При этом таксисты уверены, что этого не случится, и владельцы аптек будут и дальше несправедливо богатеть. В Греции это проблема обернулась бюджетной катастрофой: люди отказываются платить налоги, потому что никто вокруг этого не делает. Проводить структурные реформы в этой ситуации невозможно.

Если доверие в Европе не вернется, то решить экономические проблемы вряд ли удастся, а кризис продолжит разрастаться.

Рисунок 6. Долговой кризис в еврозоне.



Источник: Gazeta.ru, 2011

Пример 3. Китай. Стремясь не допустить возникновения кризиса управления при переходе от индустриального в постиндустриальное общество, в Китае активно внедряют технологию упреждающего управления [11], направленную как на создание инновационных технологий будущего, так и на создание гармоничного общества. Можно отметить основные этапы предупреждения возникновения кризиса управления в этой стране. В ближайших планах китайской элиты, во-первых, разработать генеральный план по реформированию системы распределения доходов; во-вторых, разработать и ввести в действие положения о компенсации за реквизицию коллективных земельных участков на селе; в-третьих, обеспечить охват городского и сельского населения страны системой страхования по старости; в-четвертых, согласно новым критериям наладить работу по оказанию помощи нуждающимся районам; в-пятых, обеспечить повышение доли госбюджетных расходов на образование в ВВП страны до 4%.

На состоявшейся в марте 2012 года в Пекине 5-й сессии Всекитайского собрания народных представителей (ВСНП) 11-го созыва и 5-й сессии Народного политического консультативного совета Китая (НПКСК) 11-го созыва, Премьер Госсовета КНР Вэнь Цзябао, выступая с Докладом о работе, заявил, что в прошлом году в Китае ускорились трансформация форм экономического развития при повышении его скоординированности и конкурентоспособности производств. Вэнь Цзябао отметил, что в истекшем году ускорилась оптимизация и эскалация производственных структур, в частности, огромные силы отводились на формирование новых стратегических производств. Ускорилось развитие новых энергоносителей, новых материалов и биофармакологии, производства высокотехнологичного



Рисунок 7. Пекин. 5-я сессия Всекитайского собрания народных представителей 11-го созыва и 5-я сессия Народного политического консультативного совета Китая 11-го созыва. 5 марта 2012 года

оборудования, разработки автомобилей на новых энергоносителях, убыстрились шаги образцово-показательного эксперимента по созданию триединой сети телекоммуникаций, Интернета и телерадиовещания, по применению «облачных вычислений» и Интернета вещей.

Новые сдвиги произошли в слиянии и реорганизации предприятий, в интересах подъема и технической реконструкции ведущих производств из центрального бюджета было выделено 15 млрд юаней, поддержку получило свыше 4 тыс. объектов, что простимулировало вложения на общую сумму в размере 300 млрд юаней. Ускорилось развитие таких видов современного сервиса, как информационное консультирование, электронная торговля и другие, непрерывно ширилась сфера новых видов обслуживания,

кроме того быстро шло развитие сферы транспорта, более прочным стал фундамент социально-экономического развития.

Китай предпринял ряд мер по урегулированию экономической структуры и макроуправления, и формирование движущих сил экономического развития теперь все чаще происходит в самом Китае. Народный банк Китая создает крупную, стабильную, скоростную и надежно защищенную IT-артерию для финансового сектора.

Отношение китайской элиты к своей стране и своему месту в ней может характеризовать ответ корреспонденту агентства «Синьхуа» Премьера Госсовета КНР Вэнь Цзябао на пресс-конференции 5 марта 2012 года: «В последний год своей работы я буду работать, как старая лошадь, буду продолжать служить народу и стараться добиваться новых результатов, тем самым восполнить недостатки в работе, чтобы получить понимание и прощение народа. Как гласит древнее стихотворение: когда человек находится на службе, он должен верно исполнять свои обязанности, а когда закончит ее, должен вести себя скромно, и работать над собой. Я буду придерживаться этого принципа, вместе с тем, я возлагаю большие надежды на следующее поколение. Я уверен, что они сделают лучше, чем я».

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила игры позволяют создавать новые, более совершенные, правила, тем самым раздвигая привычные границы той реальности, в которой они живут — в игре, сконструированной правилами. Суть игры описывают правила, которые реализуют игроки в динамике игры (рис. 8).

Базовая единица игры представлена самой игрой, ее правилами и игроками, находящимися во взаимосвязи и взаимодействии. Игра проявляется через правила. Играя по правилам и нарушая их, игроки проникают как в суть правил, так и в то, как посредством этих правил организуется проекция в игре совместного бытия разных форм и содержаний. Правила всегда первичны по отношению к любому действию и движению, нет действия без правил, любое самое элементарное действие всегда строго подчиняется правилам; если правила не осознаются и не проявлены, то это не говорит о том, что они отсутствуют [12].

Игра, как последовательность событий, отражает движение и действие игроков в соответствии с правилами игры в пространстве и во времени. Правила игры определяют диапазон границы подвижности соотношений

(пропорций) в едином целом пространства-времени-жизни в соответствии с образом, рожденном на стыке (см. рис. 2). Каждый из игроков имеет свою модель диапазона границы подвижности, свои внутренние правила игры. В случае командной игры происходит синхронизация этих моделей, которая выражается в слаженной игре команды, игроки которой «понимают друг друга с полуслова».

Часто за границей пространства — времени игры находится ее активный участник, который, хотя и явно не принимает участия в игре, но, тем не менее, оказывает активное влияние на ход игры — это зритель (рис. 9). Во многих играх зритель оказывается главным действующим лицом, так как игра происходит ради него. Участники игры ищут внимания зрителя, стремятся виртуозно, красиво и результативно сыграть, желая вызвать восторг и взрыв эмоций у зрителя. Круг зрителей может быть достаточно широк — начиная от случайных наблюдателей и заканчивая «профессиональными» болельщиками и фанатами игры. Клубы фанатов игры, поддерживая эмоционально, финансово

Рисунок 8. Базовая единица игры

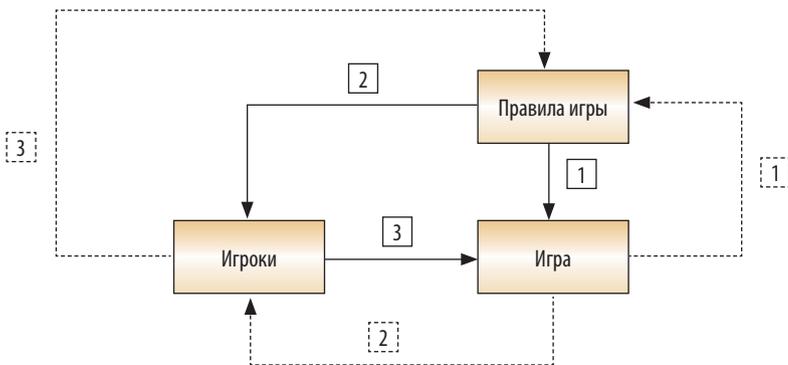
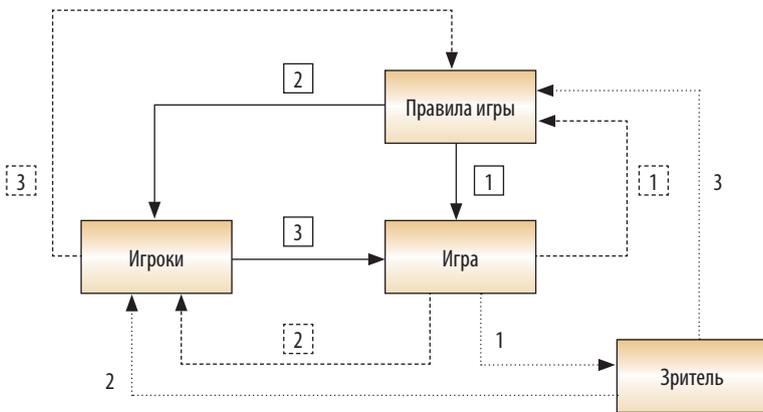


Рисунок 9. Зрительская компонента игры



и организационно свою команду, последние годы оказывают все более активное влияние на социально-экономические процессы не только национального, но и глобального рынка.

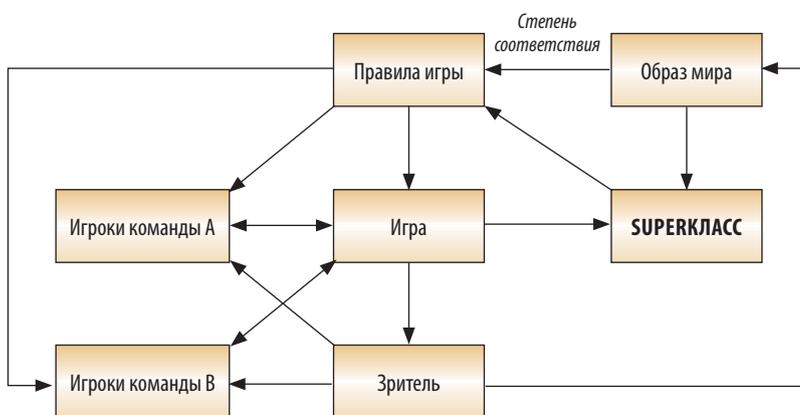
За спиной активного участника игры — зрителя — находится суперкласс, определяющий правила игры и являющийся главным выгодоприобретателем процесса и результатов игры (рис. 10). Масштабируя на социальные и бизнес-процессы новые правила игры, элита получает от их реализации суперприбыль. Игра для суперкласса является не только секретным инструментом управления рисками, но и эффективной технологией гиперконкуренции. А, как известно, передовые технологии не продаются, продаются только продукты, произведенные с их применением.

Трансформация пространства-времени-жизни в игровых моментах изменяют мировосприятие у суперкласса. Их частые авиаперелеты на «гольфстримах» и «фальконах», в том числе и на чемпионаты мира по футболу, на

американский футбольный суперкубок, зимние Олимпийские игры, на гран-при «Формулы-1» или на чемпионат по гольфу на кубок Райдера, породило максимум «Расстояние — лишь вопрос твоего отношения к нему» [12]. Генезис формулирования правил элитами уходит в глубину веков. Например, американский историк Томас Мартин [15] показал, что формированию элиты в Древней Греции способствовал созданный ею свод этических правил. Эти правила требовали от аристократии обладать «исключительным превосходством характера («клеос»), которое выделяло бы их из множества обыкновенных людей». Обрести клеос можно было на поле боя, в состязаниях, в появившихся в это время Олимпийских играх, с помощью образования и общения друг с другом на досуге. Руководствуясь этическими правилами, элиты оправдывали свою руководящую роль, ссылаясь на этическое превосходство и, при этом, невзирая на явную предвзятость самих правил.

Одна из невидимых граней сущности мироздания проявляется в явлении, которое носит разные имена: успех,

Рисунок 10. Правила игры суперкласса



удача, везение и т.д. Суперкласс, обладающий клеосом, начиная с древних времен пытается в момент проявления невидимой грани образа реальности увидеть его, прикоснуться к нему, почувствовать и прочувствовать его. Суперкласс, да и любой человек, старается в своих планах, действиях, поступках уловить момент проявления удачи, который «считывается» и «прочитывается» через знамения, вещие сны, пророчества и т.д. Удача, успех, везение — это неотъемлемое свойство жизни и стремление достижения высшей цели, часто неведомой, а иногда проявляющейся в героических подвигах, научных открытиях, божественных откровениях, мудром руководстве. В системе координат пространства-времени-жизни невидимая грань сущности мироздания проявляется в момент перехода пространства во время, а времени — в пространство. Обладая таким нематериальным активом, как удача, суперкласс стремится капитализировать его, транслируя его на социальные и бизнес-процессы при «одновременном наращивании выигрышных стратегий выживания» [47].

Святейший Патриарх Московский и всея Руси Кирилл в Благовещенском соборе в день инаугурации Президента Российской Федерации Владимира Владимировича Путина 7 мая 2012 года совершил молебное пение и благословил его на служение Отечеству, обратившись к В.В. Путину со словом приветствия: «Легитимность Президента основывается на доверии народа. Вы имеете такое доверие. А это означает, что высшей целью служения Президента является служение людям. Для того чтобы это служение было успешно, нужно уметь слышать голос людей. Это очень непростое искусство. Голос народа может заглушаться. Он может заглушаться голосами хорошо организованных групп людей или отдельных личностей, которые нередко готовы

свое мнение отождествлять с мнением народа. Способность различать духов (см. 1 Кор. 12:10) и слышать голос народа — это залог успеха служения главы государства. Мы молились сегодня именно о том, чтобы Ваша близость к людям, Ваша способность слышать голос людей обострялась с каждым днем Вашего правления, принося несомненно пользу Отечеству нашему и всему народу нашему.

Успех, любой человеческий успех складывается из многих факторов. Это личные качества человеческой личности, образование, опыт. Но есть еще нечто, что люди, не имея возможности рационально описать, обозначают словом, которое в Церкви не употребляется. Это слово «удача». Никто не знает, что такое удача. Нет рационального описания того, что такое удача. Это некий зазор между усилиями, которые производит человек, напрягая все то, что он имеет, чем обладает, и реальным результатом. Мы используем другое слово для описания вот этого неведомого пространства. Мы называем это помощью Божией. И мы молились сегодня о том, чтобы те способности, которые Бог Вам дал, тот опыт, который Вы приобрели, сопровождался Его благой и всемогущей помощью. И верим, что сочетание Божественной благодати и человеческих усилий в Вашем служении народу принесет великую пользу».

Сакрализация позволила придать окончанию президентской избирательной компании атмосферу праздника и транслировать образ удачи, образ победы, образ «помощи Божией», чувство сопричастности к ним на все народы Российской Федерации. И этот дух удачи, дух победы, дух «помощи Божией» стал витать не только над Россией, но и над всем миром.

Удача, успех, победа — это проявление одной из базовых категорий архаического индоевропейского мышления



Рисунок 11. Инаугурация Президента Российской Федерации В.В. Путина. Кремль. 7 мая 2012 года

такого понятия как «благо» [73], описываемого наиболее емким в данном отношении, по мнению ряда исследователей Б.А. Литвинского [74], Г.В. Бэйли [75], В.И. Абаева [76] и других, древнеиранским термином «фарн». В своем диссертационном исследовании доктор философских наук В.Ю. Михайлин [73] показал, что место человека в социальной структуре определяется степенью и способом его причастности к семейно-родовому «фарну», а также потенциальными возможностями увеличения «доли счастья».

Счастье, счастливая судьба, благо, благополучие, удача, победа, общее везение, царская благодать, «фарт», сверхблагодать — все это означает древнеиранское слово «фарн», этимология которого восходит к «эманации солнца божественного огня» [77]. Огонь ассоциировался со счастьем (фарном), которое есть «не только у каждого человека, но

и у каждого дома, селения, области и страны в целом» [75]. Фарн сочетается и ассоциируется со словами «богатство», «хорошие вещи», под которыми подразумевались не только дом, жена, дети, скот и другие, но и здоровье. Эта ассоциация фарна является генезисом современного бухгалтерского учета стран G7, в котором конвергируются материальные (богатство) и нематериальные (фарн) активы.

Первый исследователь Авесты Анкетиль дю Перрон переводил слово «фарн» как «слава (величие)» и «сияние (блеск)», которое сопровождает человека как «неизменный спутник победы» [74]. «Обладатель фарна», «обладатель счастья», «счастливой судьбы» — одни из эпитетов удачливого и могущественного правителя. Также фарн часто выступает как неразрывная часть человека (или мифического персонажа), неотделимая от него; предопределенная ему судьба [78]. В качестве прямой параллели можно указать на

Рисунок 12. Жорж де Ла Тур. Игроки в кости



то, что «в эллинском и римском мире» одной из разновидностей культа правителя был культ его «судьбы, счастья» (*δαίμων*, *fortuna*, *genius*).

Невидимая грань сущности мироздания — фарн — как нематериальный актив выступает проекцией на матрицу материальных активов, которые в индоевропейских культурных контекстах в первую очередь ассоциируются с золотом. Власть, золото, воинская удача, фарн — смысл этих слов очень тесно связан с управлением социумом, страной, армией и т.д. В индоевропейской системе золото и соответствующий ему красный цвет четко увязан с «сословием» статусных воинов [47]. Царский статус в этой системе существовал в двух ипостасях: «властной» и «собственно воинской». Мифы о царе Персии Кире гласят, что его фарн обладал статусом фарна царя царей, что позволило ему за шесть лет страну, населенную «отсталыми и дикими персами», превратить к 547 году до н.э. в величайшую державу мира [79]. «Горящее золото» в рассказе Геродота ... быть сиянием фарна, и овладение им влечет за собой получение царской власти» [74]. Например, в древнегреческой традиции золото фактически не имело рыночной стоимости, обладая при этом ценностью магической.

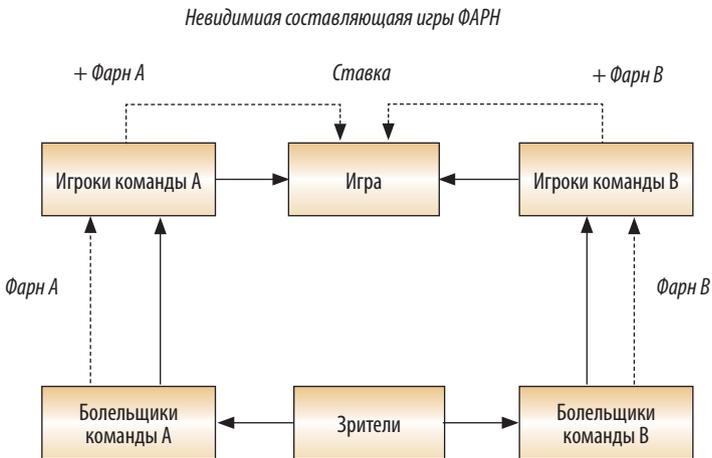
В традиционных патриархальных индоевропейских сообществах существует следующее распределение ролей между старшими и младшими сыновьями. Старший сын, по наследству получает основную долю семейного фарна и все «хозяйство», а также всю ответственность за сохранение и приумножение фарна. В этом случае приумножение фарна несет под собой количественную оценку — прибыли и убытка — плодородных земель, скота, богатства, продолжения рода. «Он человек статуса: у него нет своей судьбы». Младший сын также имеет свою долю фарна в «длинной

воинской судьбе». Если он удачлив в воинских походах и добыче, то таким образом он приумножает количественно общесемейный фарн и может «зажить своим домом». Единственно доступный для него способ качественного приумножения семейного фарна — это стать героем, «правильно умереть на поле боя добыв для себя «славу» и стать причисленным к сонму благих предков». Младший сын живет «удачей», постоянным испытанием «судьбы» [47].

В Древней Персии повороты исторических судеб и «превратности судьбы», тщательно записывались в списках царских династий и в звездных картах. И это знание означало власть. Вавилон славился как метрополия магов и чародеев. По всей Месопотамии в VI веке до н.э., а возможно и ранее действовала сеть обсерваторий, позволявшая астрологам отслеживать небесные предостережения, о которых не теряя времени, тут же сообщалось царям в Вавилон. «Эта способность читать будущее и наносить его на карту в виде замысловатых схем, каким-то образом влиявших на положение дел в государстве, являлась мощным орудием в руках вавилонских царей. В сочетании же со сложными, непостижимыми ритуалами, которыми город был так же знаменит, с многочисленными зиггуратами, храмами, какими-то первобытными основаниями, на которых зиждуются фундаменты этих монументальных сооружений, с их конструкцией, уводящей к началу времен, с кирпичами, на которых застыли отпечатки пальцев богов, Вавилон не мог не ошеломлять!» — утверждает Том Холланд [79], лауреат премии Рансимана Англо-эллинской лиги.

Добытая слава в бою целиком зависит от боевой удачи. Целью сражения редко бывало физическое уничтожение противника. «Переход удачи» был уже достаточен для того, чтобы определялся победитель конкретного боевого

Рисунок 13. Победа — механизм перераспределения сверхблагодати (фарна)



момента, и каждый такой момент мог означать перелом в ходе целой битвы, да и целой компании. Победитель получает фарн побежденного, и чем выше заявленная с самого начала ставка, тем больше он прибавляет к собственному фарну (рис. 13). Поэтому в архаических воинских культурах было принято внимательно следить за малейшими знаменьями и знаками, которые могут предвещать удачу или неудачу на всех этапах воинской операции: перед выходом в поход, в пути, при выборе места и времени каждого сражения, перед началом и тем более во время сражения.

Зримым, вещественным подтверждением воинской славы, воинского фарна являлась военная добыча. «Поэтому так важно было правильно разделить эту добычу после боя — согласно месту и роли каждого, кто внес в эту победу свой вклад. Войско видит себя единым телом: только так удача может снизойти на все войско разом» [47]. И головой этого тела является военный вождь, полководец, царь в его

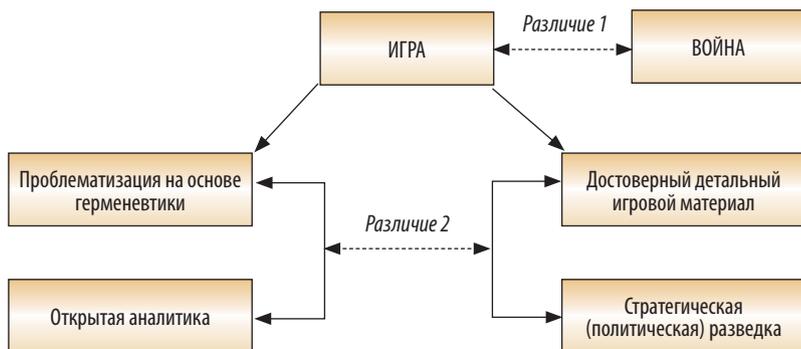
воинской функции. Победа принадлежит ему, фан в виде золотого диска, в виде сияния и множества других форм нисходит в первую очередь на него. Ему же принадлежат все материальные воплощения этой удачи. Поэтому добыча сносится в одно и то же место, поэтому вождь, взяв от нее первым и тем самым обозначив свое право на всю ее совокупность, далее распределяет ее или следит за правильным ее распределением. Пройдя через руки вождя, наделенного совокупной «ценой чести» всего войска, любой предмет многократно увеличивается в «престижной цене», если он затем получен в качестве почетного дара. Полученная каждым участником победы часть добычи равнозначна и единственна чести, обретенной в бою. Честь затем ведет к славе, которая путем кодифицирования в нарративе будет введена в ритуальный подтекст. «Славное» возвращение «честного» воина из похода есть акт одновременно ритуальный и социально-хозяйственно значимый.

Разрабатывая аппарат теории суперкласса, социологии закрытых групп, миропроектной конкуренции С.Е. Кургины [97] рассматривает войну в первую очередь как понятийную войну, войну за право давать явлениям ИМЕНА. «Элита — это игроки. Поэтому элита отвечает не только за историю, но и за Игру». Цель элиты перейти в состав суперкласса, который не только играет, но и создает правила Игры. Что такое Игра как особая форма войны элит? Збигнев Бжезинский [98] считает, что «гибель СССР — это результат игры», он рассмотрел через призму игры извечный антагонизм между морской (США) и континентальной силой (СССР), американо-советское соперничество «было преобразовано в бесконечные игры». Понимание во что играют, какие ходы делают и зачем является кодовым маркером Игрока. Те, кто не понимает, в чем состоит

игра, — не игроки, а фигуры. У фигур могут быть миллиарды долларов и неограниченные возможности перемещения по игровой доске. И все равно они лишь фигуры, возможно даже важные фигуры, которые двигаются в соответствии с пассажами игроков. Как отмечает С.Е. Кургиян — Бжезинский все время говорит об игре. «Холодная война — это не война, игра... Можно победить и при этом проиграть. Сталин победил в величайшей из мировых войн, но не сумел выиграть Игру. Горбачев радостно уселся за стол мировой Игры — проиграл ее вдребезги» [97].

Первое различие (рис. 14) между игрой и войной заключается в том, на войне есть свой и чужой, друг и враг, фронт и тыл. У войны есть начало и конец. Победа и поражение. В игре все иначе. Игра это система шахматных, шаечных или карточных ходов, производимых в другом пространстве, чем в том, в котором ведется война, с другой степенью прозорливости и понимания конвергентных процессов взаимодействия между противоборствующими сторонами. В игре иначе течет время, иначе строится взаимодействие. Свой может быть чужим, а чужой своим. События

Рисунок 14. Игры различий



вековой важности важными, — а нынешняя острая ситуация — бросовой. Перефразируя слова профессора А.Н. Райкова [92] о стратегическом управлении можно сказать, что игра позволяет структурировать накопленный опыт, свои действия и желания определенным образом используя волю случая, человеческую потенцию и проведение.

Известный теоретик войны Мартин ван Кревельд [94] (1991) определяет, что человеческие состязания, которые недотягивают до войны, известны как игры. Все игры обязаны своим существованием тем, что у них есть правила, и фактически они определяются правилами. Если в игре правила ограничивают возможность человека, то «уникальность войны состоит в том, что она всегда была и по-прежнему остается единственным творческим видом деятельности, в котором разрешается и требуется неограниченная отдача всех способностей человека, нацеленная против оппонента».

Фраза Авенара слуги Иевосфея «Пусть встанут юноши и поиграют перед нами» (II Царств, 2:14) звучит так, как будто бы речь идет о безобидной игре. На самом деле за ней последовала кровавая рукопашная схватка, в которой все двадцать четыре участника были убиты.

Итак, есть пространство войны и пространство игры. Они сложно сопрягаются друг с другом. Игра может стать (или не стать) основанием для начала войны. Но она не есть война.

Второе различие находится уже внутри самого игрового пространства. Это различие между «игровыми прикидками» и окончательным планом игры. Одна деталь может поменять план игры и расстановку фигур. «Как говорил когда-то мой знакомый, — отмечает С.Е. Кургиян [97], — это

для тебя непроходимая тайга, а для кого-то звероводческий совхоз имени Ленина».

Аналитика игры использует герменевтику (см. рис. 14). Герменевтику высказываний, фактов, событий, сюжетов. Герменевтика — это дешифровка, расшифровка. Любая расшифровка восстанавливает события, состоящие из буквальности и из ее смысла. Восстанавливать смысл по буквальности — это в математике называется решением обратных задач, которое направлено на ответ на вопрос «Что делать, чтобы ...?». Обратные задачи характеризуются некорректностью — они могут и не иметь решений или решений может быть много, а незначительные изменения исходных условий или поступление новой информации могут привести к существенному изменению результата решения. Уже давным давно, еще в эпоху эллинизма и в Средние века чтение Библии или Гомера стало герменевтическим.

Есть фехтование в зале. И есть дуэль. Фехтование в зале — это публичная аналитика элит. Стратегическая разведка отличается от публичной аналитики ровно в той степени, в какой дуэль отличается от фехтования в спортивном зале.

Третьим видом человеческих состязаний, кроме войны и игры, является конкуренция. Алан Гринспен [95] руководитель Федеральной резервной системы США утверждает, конкуренция сама по себе довольно жесткая вещь, поскольку она порождает победителей и проигравших. Рыночную конкуренцию очень четко характеризует афоризм знаменитого фондового игрока 1920-х годов Джесси Ливермора «Быки делают деньги. Медведи делают деньги. Кабаны идут под нож». Жесткость и жестокость конкуренции заключается в том, что в роли кабанов выступают не только отдельные предприятия, компании, банки, но и целые страны

Начиная с момента стихийно возникшей тяги «к общегреческому единству» начинается расцвет разного рода спортивных игр — Олимпийских, Немейских, Истминских и т.д., которые явились другим механизмом распределения фарна в противовес воинским сражениям. Первые игры в Олимпии прошли 1 июля 776 года до н.э. Основателем игр считается Геракл. На время проведения Олимпийских игр между полисами устанавливалось священное перемирие. Игры проводились в течение 5 дней один раз в четыре года. Сугубо воинско-аристократические по происхождению «виды спорта» служили здесь средством «гадания на фарне» и демонстрацией онога перед лицом «чужих и равных». Аристократические рода, участвующие в играх, всякую одержанную победу стремились мгновенно фиксировать в логику локальной и семейной мифологической генеалогии, используя для этого хоровую лирику, элегию и другие жанровые системы. По большинству источников [80–81] первым и долгое время единственным видом состязаний был простой бег на один стадий (1 стадий равнялся длине 600 ступней жреца Зевса — 192 м 27 см) и победитель в этом виде спорта традиционно давал олимпиаде свое имя. Борьбу в олимпийскую программу вели только в 708 году до н.э., то есть почти через 70 лет после олимпиады 776 года до н.э., считающейся первой; кулачный бой — еще через двадцать лет, а панкратий (сочетание борьбы и бокса), самый универсальный из «боевых» видов древнегреческого спорта, лишь в 648 года до н.э.

Участник спортивных игр воспринимался не как обычный человек. Согласно олимпийскому правилу он был должен под присмотром специального наставника «тренироваться» девять месяцев перед играми, соблюдая определенный распорядок дня и определенную диету. Нарушители

режима к участию в играх не допускались. Последний месяц участник олимпиады должен был находиться непосредственно в Олимпии на глазах у жрецов ответственных за соревнование. Победителя игр («олимпионика») ожидал статус, близкий к героическому; ему вручался венок, пальмовая ветвь, ветка священной оливы с Акрополя. Почет распространялся и на его потомков. Возвращение олимпионика в родной город превращался в триумф. Весь город выходил ему на встречу, а на площади возводили статую победителю: он становился национальным героем и в течение всей жизни пользовался уважением. Только спартамцам мемориалы в их честь на родине не сооружали. Возвращавшихся чемпионов дома чествовали, но единственной наградой им была довольно опасная привилегия — тут же пойти в бой в первых рядах и на шаг впереди царя [79]. Греческие полисные армии уже классической эпохи также стремились иметь в своем составе во время военных походов хотя бы одного победителя в тех или иных атлетических играх.

Сопряжение войны и олимпийских игр как механизма перераспределения фара трансформировало смертный бой в победу в игре и привело к появлению такого понятия как «чистая победа». Чистая победа не существует на поле брани, она присутствует только в игре. По определению «Толкового словаря спортивных терминов» [2] «чистая победа» — это выигрыш борцом схватки до истечения положенного времени в результате проведения чистого приема. К чистой победе приравнивается победа с явным преимуществом и «сого-гачи» (сложная победа в дзюдо), а также победа в результате дисквалификации противника или его неявки». Один из основоположников борьбы самбо А.А. Харлампович [3] отмечал: «чтобы достигнуть

Рисунок 15. Чистая победа. Десять побед в десяти играх.

Российская сборная — чемпион мира по хоккею. 2012 года



чистой победы, бросающему нужно уметь устоять на ногах до окончания броска и при завершении его суметь выстлать противника на всю спину». Следует заметить, что В. Даль в своем «Толковом словаре живого великорусского языка» слово «чистый» определяет как «незамаранный, незагрязненный, непачканный. Ясный, вразумительный и верный. Чистейший во плоти, Христос. От чиста сердца чисто зрят очи. Чистому все чисто. Поганое к чистому не пристанет...»

Третьим, кроме войны и олимпийских игр, архаическим механизмом перераспределения фарна внутри социальной системы был праздник, во время и на месте которого люди на время выходили из строго расписанной статусной «сетки», обусловленной набором кодовых маркеров. Во время праздника подлежат пересмотру все социальные капиталы и каждый член группы (индивидуальный или

коллективный) заинтересован в демонстрации собственно «права на счастье». Подобная демонстрация канализируется в соответствующие (допустимые и принятые) формы праздничного поведения, предполагающие своеобразный сопоставительный «подсчет котировок». По окончании праздника вновь образовавшаяся конфигурация застывает и приобретает непреложность и неподвижность — до следующего «прорыва в динамику» [47]. С этой точки зрения игра и даже война есть в некотором смысле состояние «праздничное», поскольку связаны с выходом за рамки статусного поведения (и статусной территории) и с явственной «игрой на счастье».

Атмосфера праздника древнегреческих атлетических состязаний несла с собой механизм перераспределения «лишнего» счастья в «героических» местах, которые в силу тех или иных обстоятельств традиционно считаются источниками такового. Нераспределенное «героическое» счастье может стать опасным для окружающих территорий, будучи же распределенным по *правилам игры* оно способно, во-первых, существенно повысит «цену чести» конкретного рода или полиса, а во-вторых, точно показать, на кого в нынешнем сезоне ласково смотрят боги, ответственные за маргинальную удачу. Соображения же подобного порядка, судя по всему, были отнюдь не последними во внешней политике древнегреческих племенных объединений.

Праздники, спортивные игры, войны и ритуалы, обусловленные ими [82] формируют протокол, определяющий территориально-обусловленные поведенческие стратегии, закрепленные в системе культурных кодов, служащих для передачи, воспроизводства и актуализации соответствующих поведенческих навыков, адекватных в пределах данной культурной зоны и не адекватных вне ее пределов.

Данные кодовые системы, подчеркивает доктор философски наук В.Ю. Михайлин [73], выступают также в качестве маркеров конкретных культурных зон, автоматически «переключая» в нужный момент поведение индивидуума, привыкшего к считыванию такого рода информации.

Героические подвиги на полях сражений, олимпийские игры и праздники победы близки и современным людям. В этом году — 2012 г. пройдут празднования 200-летия победы России в Отечественной войне 1812 г. Героический подвиг наших предков на Бородинском поле на века останется в памяти благодарных потомков:

*Ребята! не Москва ль за нами?
Умремте ж под Москвой,
Как наши братья умирали!»
И умереть мы обещали,
И клятву верности сдержали
Мы в Бородинский бой.*

Французский фанн оказался перераспределенным Россией. Существовало две стратегии его перераспределения: императора Александра I и фельдмаршала М.И. Кутузова. Точка зрения М.И. Кутузова, высказанная им перед английским агентом генералом Вильсоном, генералом Коновициным и другими лицами его штаба заключалась в том, что война началась на Немане — там же она должна и закончиться. «Как только на русской земле не останется вооруженного врага, следует прекратить борьбу и остановится. Незачем дальше проливать кровь для спасения Европы — пусть она спасает себя собственными средствами. Незачем, в частности стремится совсем сокрушить Наполеона — это принесет больше всего пользы не России, а Англии» [83].

Победила точка зрения Александра I. И дальнейшим перераспределением французского фарна занялся уже Венский конгресс (октябрь 1814 — июнь 1815 года).

Следует заметить, что Наполеон начал свою войну с Россией не только за русский фарн, но и за его материальное воплощение — сделать весь континент рынком сбыта и колонией Франции. Европа в начале XIX века была главным потребителем товаров, произведенных как на фабриках Англии, так и привезенных из английских колоний. Россия в эти годы вела с Англией активную экспортную торговлю, которую омывали довольно существенные финансовые потоки. Англия в 1804 году предложила вступить в коалицию европейских великих держав против Наполеона. Кроваполитная компания 1806–1807 годов, проведенная русской армией против Наполеона, не спасла Пруссии, что касается Англии, то «Александр I был возмущен той бессовестностью, с которой английское правительство наобещав золотые горы России за ее выступление против Наполеона, ровным счетом ничего не сделала, чтобы помочь России в ее отчаянной войне с Наполеоном» [83].

Основой внешней политики Наполеона был его знаменитый декрет от 21 ноября 1806 года, воспрещавший всем странам, подвластным Наполеону не только торговлю, но и вообще всякие сношения с Британскими островами и английскими колониями. Все английские подданные в подвластной Наполеону Европе должны быть немедленно арестованы, а все английские товары — конфискованы [83].

Победа в Большой Игре приводит не только к перераспределению фарна, но и к его капитализации. По-видимому зная это, «Наполеон стремился по каждому важному вопросу узнать мнение своих банкиров и никогда не отправлялся в компанию, не проконсультировавшись с ними» [84].

Конгресс великих держав, проходивший в Вене и перераспределивший французский фарн и европейский рынок, не зря был назван «танцующим», так как сопровождался бесчисленными балами. Во время проведения Венского конгресса российский император Александр I ввел традицию устраивать балы в честь героев Отечественной войны 1812 года. Последний бал был дан императором Николаем II в 1912 году в Зимнем дворце в честь столетнего юбилея Отечественной войны 1812 года.

«Никогда, без сомнения, — пишет один из очевидцев, — более важные и сложные вопросы не обсуждались среди такого количества праздников. Во время бала дробилось на части или увеличивалось королевство, во время обеда получалось согласие на вознаграждение, план конституции намечался во время охоты, иной раз удачная острота или удачное выражение скрепляли договор, заключения которого только с большим трудом можно было достигнуть путем многочисленных совещаний и деятельной переписки... Конгресс носил характер большого праздника, даваемого в честь всеобщего умиротворения» [86]. Политика, отмечает А.В. Захаров [87], «схватывает» человека в моменты, когда он чувствует себя наиболее удаленным от политики, а следовательно, наименее защищенным от нее.

Элементы бального этикета в виде приветствий, пластического языка поведения, различных паралингвальных компонентов общения в начале XIX века постепенно входят в «практику жизни». Для того, чтобы освоить танцевальное искусство, человек должен быть знаком с произведениями знаменитых художников, поскольку на них изображены великие люди в благородных позах, изучать музыку, чтобы верно чувствовать такт и ритм, быть в прекрасной

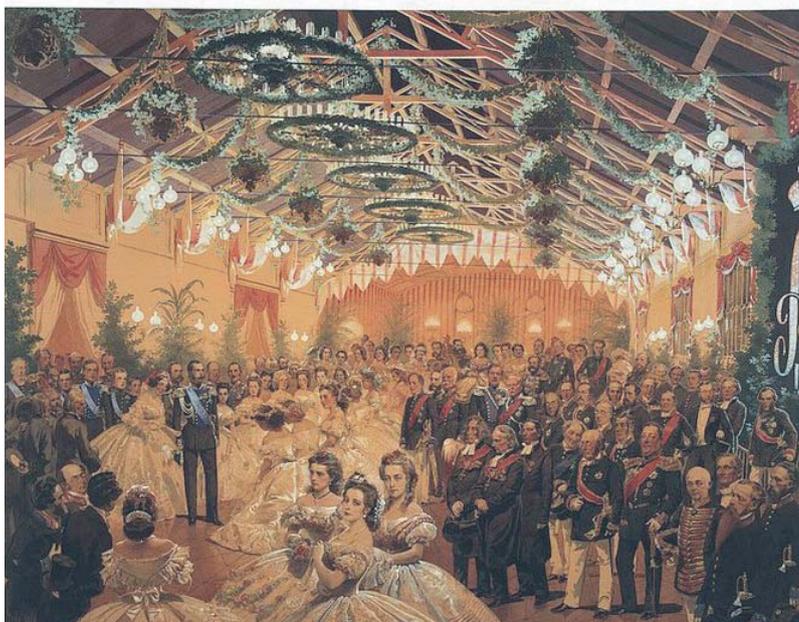
физической форме, упражняясь в спортивных занятиях — фехтовании и гимнастике и т.д. [88]. Между играми и танцами в немецкой слободе, у Лефорта и Анны Монс, Петр I формировался как политик европейского типа [87]. На балах игра форм в виде танцев сопровождалась игрой ума — в шахматы, домино и позже в карты; в бильярд и затем в кегли.

В русских кабаках и трактирах до 1835 года развлечения, музыка, песни и пляски были запрещены. Как отмечал О.А. Кривцун [89], в этом отражалась характерная черта русской психологии: русским было «стыдно за безделье, за потеху получать мзду, жить за счет забавы». В среде служилого чиновничества, к примеру, оставалось твердым убеждение, что «если уж придется выбирать из всех сомнительных форм дохода, то лучше взятки брать, чем получать деньги от «собравшихся на потеху». Приглашать артистов, играть на музыкальных инструментах и устраивать любые другие не запрещенные законом игры было разрешено только в «нумерованных комнатах» гостиниц. Только в 1835 году, после принятия нового «Положения о трактирных заведениях и местах для продажи напитков в столице», трактиры отнесли к учреждениям «веселия, питья и питания».

Танец является метафорой игровых моментов и представляет собой хорошо структурированный протокол взаимоотношений, четко прописанный в танцевальных фигурах и полноте форм разных движений. В свое время танец послужил локомотивом российских железных дорог: профессор Венского политехнического института Ф.А. Герстнерю в 1835 году предложил новую маркетинговую идею по продвижению строительства железной дороги, чтобы население ее финансово поддерживало — покупало билеты и оплачивало перевозимые грузы. Суть идеи заключалась

в совмещении «Сада развлечений» и железной дороги, которая выступала как забавный аттракцион. Проект запускался по частям — сначала Царское село — Павловск, а затем до Петербурга. Сначала конная тяга, а затем паровоз, тянувший 8 вагонов и перевозивший более 500 пассажиров. «Сад удовольствия» — «воксал» — в Павловске включал в себя превосходный ресторан, обязательный бильярд, зал для танцев, вечером фейерверк. Начиная с 1856 года ежедневно с мая по октябрь на «воксале» в Павловске выступал знаменитый Иоганн Штраус. Жители Европы, желавшие с весны до осени послушать «короля вальсов», должны были ехать в Павловск и в хорошую погоду там собиралось

Рисунок 16. М. Зичи (1864). Бал в честь Александра II в Гельсингфорсе в сентябре 1863 года в здании вокзала



до 4 тыс. человек. Михаил Глинка, находясь под впечатлением от вокзала и железной дороги, написал «Попутную песню». «Искусство, бизнес и технические инновации в России впервые встретились на вокзале в Павловске» [88].

Если элита праздновала победу в Отечественной войне 1812 года играя в бальные танцы и сопутствующие им игры и развлечения, то русский народ тешился царской забавой — медвежьей потехой [90], состоявшей из трех частей: травли, боя и комедии, в которую входили медвежьи представления с «подводчиками» и неизменной спутницей Топтыгина «козой» — ряженым скоморохам. Чаще всего потеха начиналась комедией или драмой — травлей и заканчивалась трагедией-боем. Это государево развлечение на масленицу устраивалось на Москве-реке для всенародного зрелища. В 1585 году 20 февраля при царе Федоре Иоанновиче медвежья потеха началась с того, что некий Федор Пучок Молвенинов привел на потеху государю «медведя с хлебом да солью в саадаке», то есть вооруженного луком и стрелами, а потом «спушал» своего ученого медведя в бой с диким медведем.

«Самым обычным предметом общественной утехи был медведь. Он, — пишет Иван Забелин [91], — выученный и вышколенный различным людским ухваткам и людскому поведению, бродил со своими поводырями по всей русской земле, из города в город, из деревни в деревню, потешая и забавляя добрых людей карикатурным, а отчасти и сатирическим представлением их же нравов и обычаев. Во дворце, конечно, собиралось самое искусное в этом роде». Необходимо особо отметить, считает С.М. Макаров [90], что и без комментария, состоявшего из смешных приговорок, уровень дрессуры медведей, за которой стояла тысячелетняя практика членов шаманских «тайных обществ»,

вызывал восхищение. Такие сложнейшие и опасные трюки, как вытаскивание из глаза пороха и табака из-за губы хозяина, езда зрителей на медведях, притом, что зубы и когти были на месте в естественном состоянии, — все это указывает на высочайшее мастерство дрессировщика, сопровождавшего медведя. Медвежьей потеху русские медведчики устраивали не только на земле русской, но и в Западной Европе.

Следует отметить, что культ медведя проходит через всю историю человечества — с древних времен и до XXI века. Медведь является самой древней ипостасью бога Земли, а также бога вообще. Возникнув в отдаленную эпоху материнского рода как тотемистический культ, медвежий праздник в дальнейшем превращается в общеплеменное празднество. В индоевропейской традиции медведь считался богом плодородия и способствовал урожайности полей. У славян в обряде первой пахоты участвовали люди, одетые в медвежьи шкуры. Лапам и шкуре медведя с древнейших времен приписываются магические свойства. В Румынии был найден ритуальный сосуд 5-го тыс. до н.э. в виде медведя. На женских статуэтках эпохи неолита богиня иногда была представлена в виде медведицы. В древней Греции Артемида почиталась в образе медведицы, а ее жриц называли «медведицами». В Афинах девушки, достигшие брачного возраста, совершали культовый танец в медвежьих масках. В России был обычай называть новобрачных медведями, а медвежий карнавал на масленицу носил эротический характер.

Если в русских народных сказках и мифах народностей Сибири медведь отождествлялся с человеком, то в Западной Европе он ассоциировался с Россией (рис. 17). Также его косматая фигура использовалась в русской политической

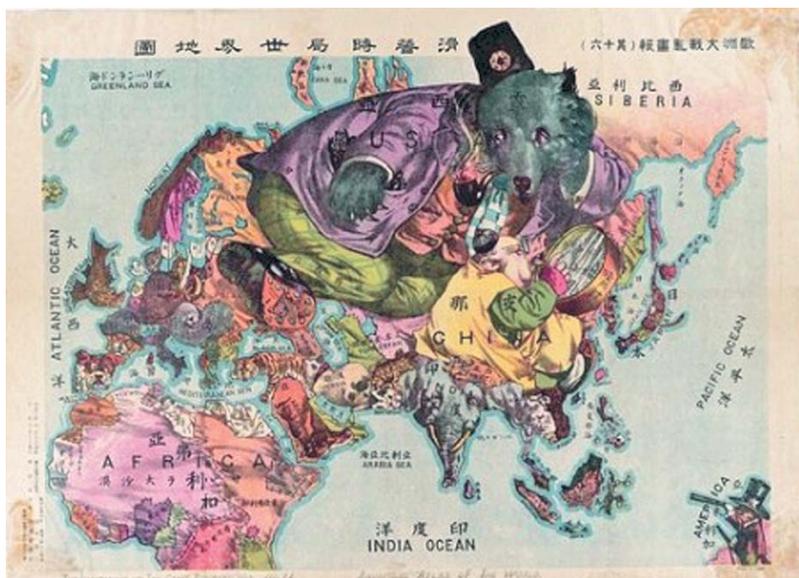


Рисунок 17. Образ России в Европе в конце XIX — начала XX века

карикатуре как положительный образ России, чаще всего в виде бурого или белого медведя, в то же время как в Западной Европе этот образ трактовался как сугубо отрицательный. Со времен Второй мировой войны медведь уже не символизировал СССР, поскольку знаковыми фигурами для западного мира стали рука с серпом и молотом, а также Сталин. И только начиная с 1980 года олимпийский ласковый мишка, улетев на небо, тронул слезой народы как СССР, так и Восточной и Западной Европы. Возможно, образ инновационной России, воплощенный заслуженным художником Игорем Машковым в образе русского медведя — нанолетчика-оператора по управлению «умной пылью» (рис. 18), станет новым образом России в XXI веке.

Венские балы закончились осознанием того, что хотя формально в Европе и числились пять «великих держав»,

на самом деле направление всей международной политики сосредотачивалось в руках России, Австрии и Англии. Однако Венский конгресс не остановил искателей фарна в «длинной воинской судьбе» и сопутствующему ему доли европейского рынка. Войны в Европе в XIX веке шли одна за другой: Русско-турецкая война (1828-1829); Крымская война (1848-1853) — Англия, Франция, и Турция воюют с Россией; снова Русско-турецкая война (1877-1878); колониальные войны Наполеона III в Индокитае (1858-1862); Англо-французская экспедиция в Китай (1860 г.); Австро-прусская война (1866); Франко-прусская война (1870-1871) подвела черту капитализму, основанному на свободной конкуренции, и открыла ящик Пандоры с монополистическим капитализмом — империализмом. Наступили новые времена. В 1891–1893 годах франко-русский союз стал свершившимся фактом. Он скреплялся займами, которые начал России предоставлять французский капитал.

Рисунок 18. И.Г. Машков (2010). Интеллектуальный образ России. Нанолетчик создатель и оператор по управлению «умной пылью»



В это же время — 16 июля 1894 года — французский барон Пьер Кубертен, открывая в Большом зале Сорбонского университета в Париже Международный атлетический конгресс, напомнил собравшимся, что существует другой, отличный от воинского, механизм перераспределения фарна — Олимпийские игры. А спустя неделю — 23 июня 1894 года, проголосовав за возрождение олимпийских игр, делегаты конгресса приняли решение сформировать Международный Олимпийский Комитет (МОК), уполномоченный осуществлять контроль за организацией и проведением этих соревнований. Первые олимпийские игры Нового времени прошли в 1896 году в Греции в Афинах.

Олимпизм, по Кубертену, — это и мужество, и рыцарство, и художественные и литературные проявления, и двигатель национального, и сосредоточение гражданского бытия. «Вернув миру Олимпийские игры, барон не просто хотел узнать, кто быстрее всех бегают и дальше всех метает диск, — он мечтал реконструировать все смыслы, которые вкладывало в это мероприятие античность» [47].

Древнего грека поставил бы в полный тупик сам термин «олимпийский рекорд» по одной простой причине: быстрее, выше, сильнее — для греков эти категории были сугубо относительными, они не имели выражения в конкретных единицах времени, длины или веса. Древнегреческая система на «вылет» была очень проста. Сначала бегут двое, затем победитель бежит с победителем другой такой же пары, и так до тех пор пока не останется один единственный победитель. Греков в данном случае не интересовали абсолютные величины, их интересовало совсем другое — счастье, их интересовал фарн.

Олимпийские игры Нового времени стремительно обзавелись набором кодовых маркеров. В предисловии



Рисунок 19. Олимпийский флаг

к книге об олимпийском движении Президент олимпийского комитета России, член МОК В.Г. Смирнов [85] отмечал, что олимпийский «символ — дело строгое. В Хартии точно указано, что три верхних кольца идут слева на право в таком порядке: синее, черное, красное, а внизу желтое и зеленое» (рис. 19). Они олицетворяют единство спортсменов пяти континентов земного шара, олицетворяют их встречу на Олимпийских играх. «О, спорт, ты мир!» — сказал однажды Пьер де Кубертен.

На XIX летних Олимпийских играх в Мехико впервые появился талисман — ягуар. Талисманом Московских олимпийских игр 1980 года стал симпатичный медведь, нарисованный художником В.А. Чижиковым (рис. 20). Культ медведя не оставляет и XXII зимние Олимпийские игры в Сочи



Рисунок 21. Белый мишка. Один из талисманов Олимпийских игр в Сочи в 2014 году



Рисунок 20. Медвежонок Мишка — талисман XXII Олимпийских игр

в 2014 году — белый мишка является одним из ее талисманов (рис. 21).

XXII зимние Олимпийские игры, которые пройдут в Сочи с 7 по 23 февраля 2014 года, — это ворота в будущее, на которое можно уже сейчас «взглянуть одним глазком» на сайте <http://www.sochi2014.com>. Олимпийские игры в Сочи в 2014 году — это не только конвергенция красоты России в виде заснеженных гор и волн Черного моря, но и дух спортивных побед, трансформирующий «эру гармонии, доверия и сотрудничества» в фарн планеты Земля.

Поведение человека (не только игроков) управляется внешними и внутренними правилами, являющимися проекциями образа мира. Последовательная смена простых событий, являющихся отражением действий и движений каждого из игроков, в результате конвергентного взаимодействия [13] превращается в сложные или сверхсложные

события, поток которых формирует тело игры, трансформирующееся в пространстве-времени-жизни.

Правила игры проявляют тело игры таким образом, чтобы оно развивалось симметрично, то есть все действия игроков, основанных на правилах игры, в каждом игровом ходе направлены на уравнивание ассиметричности игры, вызванной ходом игры. Такое действие необходимо для того, чтобы ликвидировать преимущество в игре одной из сторон. Для победы в игре игрок не только должен уравновесить ход соперника, но и сделать свой ход таким образом, чтобы сделать тело игры ассиметричным

Рисунок 22



и получить преимущество. Победа игрока — это перевод тела игры в ассиметричное состояние [12]. Информация, проявленная ходом игры игрока, может сообщать о реальных будущих действиях или являться информационным фантомом, таким, например, как ложный замах футболиста или блеф в карточной игре.

Как отмечает лауреат Нобелевской премии по экономике Джозеф Стиглиц [16], в отношении информации также существует спрос и предложение. Существующие различия (ассиметрия) между общественной и частной ценностью информации в экономической игре демонстрируют, что рынки являются несовершенными. Например, информация об открытии в ближайшем будущем крупного месторождения нефти, полученная до того, как она стала достоянием других игроков, может принести огромную прибыль за счет продажи нефтяных фьючерсов либо за счет открытия на бирже по акциям нефтяных компаний «коротких» позиций. Благодаря такому ассиметричному телу игры происходит всего лишь перераспределение богатства, а не его создание.

В каждой игре, в том числе и экономической, есть свои правила и свои рефери. Одной из ключевых функций государства в экономической игре является составление правил и назначение рефери. В качестве правил выступают законы, регулирующие рыночную экономику. Рейтинговые агентства оценивают ход игры. Французский публицист Эдуар Тетро в своей статье в газете *Le Monde* 20 января 2012 года отмечает, что рейтинговые агентства США воспринимают суверенные государства Европы за бесправную чернь, которая гонится только для получения очередных бонусов для трейдеров. Рейтинговое агентство Standard & Poor's «занимается «балканизацией» Европы: какое же

счастье быть в силах, укрывшись за стенами лондонского офиса, настраивать Германию против Франции, Испанию против Великобритании, Италию против Австрии. То есть в Европе, о которой мечтают рейтинговые агентства, все должны пойти друг на друга войной» [17]. Канцлер Германии Ангела Меркель на фоне недовольства политикой существующих рейтинговых агентств призвала страны Европы создать свое европейское рейтинговое агентство, а президент Франции Николя Саркози отметил, что «экономическую политику государств должны определять не рейтинговые агентства».

В качестве рефери выступают регуляторы, судьи и адвокаты, которые помогают применять и толковать законы. Но старые правила, несмотря на всю свою эффективность в прошлом, неадекватно описывают реальность начала XXI века. «Я не большой фанат теории заговоров, — сказал бывший министр экономики Германии Райнер Брюдель после того, как в декабре 2011 года был понижен рейтинг пятнадцати стран еврозоны, — но создается впечатление, что некоторые американские рейтинговые агентства и руководители фондов работают против еврозоны». Подобные решения расположенных в США организаций, оценивающих ход финансово-экономической игры, уже вынудили Китай создать собственное рейтинговое агентство, не так давно давшее весьма нелестные оценки состоянию американской экономики [33]. После избрания Владимира Путина президентом России рейтинговое агентство Fitch сразу же сделало два негативных заявления относительно российской экономики: предвыборные обещания обойдутся бюджету в 160 млрд долларов, или 8% от ВВП, в течение шести лет; будет снижен кредитный рейтинг России, если вновь избранный президент не предпримет меры по

консолидации, которые могли бы существенно сократить ненефтегазовый дефицит, и не перейдет «к более плюралистической модели с лучшим качеством управления» для снижения политических рисков.

В обществе должно существовать доверие к справедливости правил и к объективности судейства, однако в Америке слишком многие правила были установлены членами суперкласса из финансового сектора, а рефери судили предвзято [16]. При этом правительство, вместо того чтобы дать равные шансы на победу всем участникам экономической игры, в том числе и налогоплательщикам, в середине игры изменило правила в пользу финансового сектора.

Победа в игре — это не только перевод симметричного тела игры в ассиметричное. В соответствии со словарем живого великорусского языка Владимира Даля (1882) слово «побеждать» означает осиливать, одолевать, превозмогать, побороть, смирать, покорять, подчинять себе, одержать верх, совладать, быть первыми в состязании. «Ополчения побеждаются, цари покорствуют, а дух народный не победим». Слово «победа» (и не только оно) меняет пространственно-временную структуру нейронов в мозге человека и оказывает существенное влияние на политические, финансово-экономические и социальные процессы. Например, крупнейший российский филолог-классик Вадим Цымбурский [18] показал, что слово «конъюнктура» происходит от латинского глагола *conjingo* — «ступать в связь, в том числе и в брачный союз, образовывать сочетание с чем-либо» и оно отсутствовало в античной латыни. Появление его в новоевропейских языках связано с представлением конъюнктуры как сцепления факторов и обстоятельств, составляющих специфику того или иного качественно выделенного отрезка времени. В XX воду, благодаря

французской школе «Анналов», понятие о конъюнктурах разной длительности соответствует некоторой связи между структурой и событием, между рисунком игры и игровым моментом. Эволюция понятия «конъюнктура» привела к его трактованию как ключевого определения «хронополитики» — исследовательской методики и технологии политического проектирования, исходящей из принципиальной неоднородности исторического времени, подобно тому, как в геополитике при построении политически заряженных географических образов отталкиваются от неоднородности земных пространств.

Неоднородность исторического времени, как показали работы института США и Канады РАН [19], трансформировала понятие «победа» в западном восприятии от «победы как уничтожения противника» в конце XVIII века к «победе как успешной сделке» в середине XX века. Ветеран советской военной разведки, полковник Андрей Девятов отмечает [20], что с переходом человечества в информационное общество меняется принцип «победы» (преодоления беды) в конкуренции разных глобальных проектов. «Теперь победой станет не захват и оккупация территории силой оружия, но выход в суперпозицию концептуального доминирования силой разума». Победа иррациональна, ее недостаточно только провозгласить, ее нужно почувствовать.

Сурегкласс использует для моделирования стратегии победы 12 типов сознания (сингулярные, бинарные, тринарные), применяемых в разных играх. Так, для двоичного сознания атеистов Запада подходит игра в шахматы («Великая шахматная доска» Збигнева Бжезинского); для троично-гармоничного сознания русских — карточная игра преферанс; для объемлющего в одно сознания китайцев — игра в облавные шашки (стратегия окружения и осады Мао

Цзэдуна, который в работе «Вопросы стратегии партизанской войны против японских захватчиков» (май 1938 г.) так описывал стратегию окружения противника: «Таким образом, эти два вида взаимного окружения в общем похожи на игру «вэйци»: сражения и бои, которые противник ведет против нас и мы против него, походят на «съедение» шахек, а опорные пункты противника и наши партизанские опорные базы напоминают «окошки» на доске. Кто знает, как важно для игрока создавать такие «окошки», тот поймет всю важность стратегической роли опорных баз партизанской войны в тылу противника» [72]).

Шахматы можно сравнить с двухсторонним (белые против черных) противоборством, направленным на взятие фигур и пешек противника. Здесь значимы многоходовые

Рисунок 23. Лукас ван Лейден. Игра в шахматы. Около 1508–1510



комбинации с выигрышем количества или качества, инициатива, прорывы проходных пешек, удары по иерархии, логика исключения третьего. Принцип облавных шашек (по-китайски — «вэйца», по-японски — «го») заключается не в уничтожении сил противника, а в монотонном лишении противника маневра, занимании и контроле узловых точек сети связей. Принцип карточной игры в преферанс состоит в том, чтобы связке, по крайней мере, трех сил (преферанс на четверых с «болваном») продемонстрировать совокупную мощь, если она есть, или выскользнуть из проигрыша, если ее нет [21].

В последние десятилетия такое изобретение англичан-виртуозов игры как футбол оказывает все более сильное влияние на социально-экономические процессы во многих странах мира, в том числе и в Великобритании, в России, в Египте и т.д. Свод единых футбольных правил приняла английская элита (команды частных школ и университетов Оксфорда и Кембриджа) в 1846 году, кроме того, существуют письменные источники об игре в футбол в Лондоне в 1175 году.

На примере игры футбол Президент Франклин Рузвельт объяснял своему сыну Эллиоту стратегию США во второй мировой войне. «Ты представь себе, что это футбольный матч — ответил отец. — А мы, скажем резервные игроки сидящие на скамье. В данный момент основные игроки, русские, китайцы и в меньшей мере англичане. Нам предназначена роль... игроков, которые вступят в игру в решающий момент. — Понимаю. — Еще до того как наши форварды выдохнутся, мы вступим в игру, чтобы забить решающий мяч».

В своей книге [102] Эллиот Рузвельт сын Президента Франклина Делано Рузвельта описывает встречи со своим

отцом и руководителями великих держав на важнейших международных конференциях. В качестве адъютанта своего отца Эллиот Рузвельт в большинстве случаев присутствовал на совещаниях военного, политического, дипломатического характера. В этом полуофициальном качестве он имел возможность слышать, как договаривались между собой, официально и неофициально, представители всех воюющих держав: Черчилль, Сталин, Молотов, Чан Кайши и его жена, Де Голь, члены Объединенного совета начальников штабов США, Жиро, Гопкинс, Роберт Мэрфи, короли Египта, Греции, Югославии и Англии, эмиры и шахи, султаны и принцы, премьер-министры, халифы и визиря. «Я встречал их у входа, провожал к отцу, присутствовал при встречах с ними, а потом отец делился со мной своими впечатлениями».

В этой книге Эллиот Рузвельт четко зафиксировал понимание Президентом США Франклином Рузвельтом причину второй мировой войны и роль ее участников. «Станет ли кто-нибудь отрицать, что одной из главных причин возникновения войны было стремление Германии захватить господствующее положение в торговле в Центральной Европе... На карту поставлена судьба Британской империи. Английские и германские банкиры уже давно прибрали крукам почти все мировую торговлю — правда, не все отдают себе в этом отчет. Даже поражение Германии в прошлой войне не изменило дела... Если в прошлом немцы и англичане стремились не допустить нас (США) к участию в мировой торговле, не давали развиваться нашему (США) торговому судоходству, вытесняли нас (США) с тех или иных рынков, то теперь когда Англия и Германия воюют друг с другом, что мы должны делать?... Отец вскользь упомянул о связях, существовавших в прошлом



Рисунок 24. Жорж де Ла Тур. Шулер (Шулер с бубновым тузом). Около 1630 года

между французскими и английскими финансистами, объединявшимися в синдикаты для выкачивания колониальных богатств... И потом можно ли доверять русским? — Доверяем же мы им сейчас. Какие у нас есть основания не доверять им завтра?» [102].

Цель США в Большой игре зафиксирована в четвертом пункте Атлантической Хартии, подписанной в августе 1941 года президентом США Франклином Рузвельтом и премьер-министром Англии Уинстоном Черчиллем «4. Что они, соблюдая должным образом свои существующие обязательства, будут стремиться обеспечить такое положение, при котором все страны — великие или малые, победители или побежденные — имели бы доступ на равных основаниях к торговле и мировым сырьевым источникам, необходимым для процветания этих стран.»

Кроме традиционных игр карт, шахмат, шашек и других или спортивных — футбола, хоккея, регби и других, проходящий на полях реального пространства, появились игры виртуального мира в среде Интернета. Игры в среде Интернет сродни магическим ритуалам психологического контроля человеческими сообществами. И магия, и компьютерная техника имеют дело с созданием миров, заданных с помощью ряда правил, и с игрой по этим правилам [22]. По словам Сэма Уэбстера, специалиста Ливермольской лаборатории из Беркли, «ритуал — это важнейшая технология программирования человеческого организма» [23]. Ритуальные танцы, позы и движения можно наблюдать во многих играх.

ПРОСТРАСТВО И ВРЕМЯ ИГРЫ

Одним из мощных механизмов психологического контроля игры игроками и зрителями, встроенным в правила игры, является продолжительность игры. Средневековые монастыри отводили внедрению новейших образов инноваций важную роль, они и ввели в свой обиход башенные часы. Первые конструкции механических часов с боем и колесным механизмом появились около 1000 года, в тот же период зародился романский стиль, и было положено начало движению крестовосцев. Это изобретение немецкого монаха Герберта (папа Сильвестр II), друга императора Оттона III, по словам известного немецкого мыслителя Освальда Шпенглера [24], «символ бегущего времени и их бой, раздающийся и днем и ночью с бесчисленных башен по всей Западной Европе, является, быть может, самым величественным выражением, на которое вообще способно историческое мироощущение». Около 1200 года в Германии появились первые башенные часы, а несколько позже — карманные. Измерение времени имеет тесную связь с культовым знанием, с наблюдением за движением планет и изменений на звездном небе. В борьбе за власть над временем церковь,

отдав часть времени «купцам и башенным часам» [25], изменило представление о загробном существовании. Произошел переход от дуалистической модели потустороннего мира (ад и рай) к троичной модели (ад — чистилище — рай). Церковь стала распоряжаться этим временем, так как была организатором системы чистилища, а также сосредоточила в своих руках основную часть этой системы — процедуры заступничества, необходимые для пребывания в чистилище. Учет времени стал общецерковным делом, что видно на примере организации Папой Иннокентием IV Первого Лионского собора, решение об открытии которого 24 июня 1245 года было объявлено 27 декабря 1244 года. Папа настаивал на том, чтобы участники собора пускались в путь в точно установленный срок, желая таким образом внушить всему христианскому миру сознание важности исчисления времени, затрачиваемого на передвижение, и убедить в необходимости расчетов применительно к пространству времени.

Анализируя влияние времени на глобальную игру рынка, Наталия Кобякова предложила гипотезу о существовании рынка времени, а также способы управления им [26]. В основе операций купли-продажи будущего лежит концепция западноевропейского времени, развитие понятия вероятности, изменение восприятия картины мира и веры в это восприятие, доверия к нему. Продажа будущего времени — это ссудный процент. Продажа скорости изменения будущего времени — это акции. Продажа ускорения скорости изменения будущего времени — это деривативы. Показано, что переключение режима управления от индивидуальных продаж ускорения изменений будущего вероятностного времени (ценных бумаг, в основе которых лежат деривативы) к режиму управления коллективных

продаж будущего времени генеральной совокупности с известным законом распределения (инфраструктурные облигации) приведут к выходу из глобального финансового кризиса. Дальнейшее развитие гипотезы о существовании рынка времени рассмотрено в данной работе. [4, 27].

В любой игре всегда очень важен принцип распределения времени. Если игроки выполняют свои ходы последовательно, то для качественного ответного хода необходимо время на его обдумывание, и если игра ограничена по времени, то возрастает вероятность ошибок хода. В игре, протекающей синхронно, игроки стремятся осуществить верный ход, опередив соперника, однако поспешные действия в игре могут привести к поражению. Время в игре течет неоднородно и неодинаково. Игровое время имеет свою внутреннюю структуру, не являясь постоянным потоком ни для зрителей, ни для самих игроков, ни для составителей правил игры — суперкласса. Существует внешнее время, которое течет независимо от человека и относится к космическому времени, одинаковому на всей поверхности планеты Земля. Также существует и внутренне биологическое время человека, и время восприятия сознанием человека окружающей реальности. Следует отметить, в самом мозгу разные процессы протекают с разной скоростью, и есть временные «окна», которые позволяют классифицировать поступающую информацию об окружающей реальности. Кроме того, мозг обладает разной системой фильтров, которые, с одной стороны, не пропускают различного рода «ненужную» информацию, а с другой играют роль ускорителей или замедлителей воспринимаемых процессов. «Мозг находится в мире, а мир в мозге и в большей степени им определяется» [28]. Другими словами, время, в котором существует человек, продуцирует сам мозг, и это один

из вариантов qualia — наличия феноменального или субъективного опыта. Эти времена игроков по-разному синхронизированы между собой и с космическим временем. Между игроками, вовлеченными в игру, существует внутреннее игровое время, которое можно рассматривать как конвергенцию между космическим, внутренним биологическим временам и временем восприятия сознания человека. Игроки, которые благодаря своим психофизическим возможностям и накопленному опыту, способны управлять взаимодействием своих времен со временем других игроков, временем игры и космическим временем, а также ускорять свое время, обладают возможностью обеспечивать свою победу в игре [12].

Правила игры не только определяют игровое время, но также формируют и организуют игровое пространство. Кант полагал, что пространство является формой созерцания, лежащей в основе всех впечатлений о мире, в том числе об окружающей реальности. В игре пространства и времени проявляется жизнь. Другой немецкий мыслитель Освальд Шпенглер, раскрывая тайну пространственного становления, отмечал, что «затронутое словом *«время»* тайна самоусовершенствующейся жизни образует основание того, что достигнув завершения, посредством слова *«пространства»* делается не столько понятным, сколько обозначенным для внутреннего чувства» [24]. Игровое пространство превращается в игровое поле только тогда, когда оно формируется правилами, если необходимо, чтобы игра протекала незаметно для других, и никто не мог быть посвящен в нее. Маг слова о тайнах культовой разведки Редьярд Киплинг в романе «Ким» [32] описал игру в драгоценности в Доме Чудес Ларган-сахиба, идея которой состояла в показе горсти драгоценных камней, которая затем

накрывалась бумагой, и нужно было рассказать, что увидел игрок в короткий промежуток времени. «— Под бумагой пять синих камней... один большой, один поменьше и три маленьких, — торопливо говорил Ким. — Четыре зеленых камня, один с дырочкой; один желтый камень, прозрачный, и один похожий на трубочный чубук. Два красных камня и... и... я насчитал пятнадцать, но два позабыл. Нет! Подождите. Один был из слоновой кости, маленький и коричневатый; и... и... сейчас...

— Раз... два... — Ларган-сахиб сосчитал до десяти.

Ким покачал головой.

— Слушай теперь, что я разглядел! — воскликнул мальчик, трясаясь от смеха. — Во-первых, там два сапфира с изьяном, один в две рати и один в четыре, насколько я могу судить. Сапфир в две рати обколот с краю. Одна туркестанская бирюза, простая, с черными жилками, и две с надписями — на одной имя бога золотом, а другая треснула поперек, потому что она вынута из старого перстня и надпись на ней я прочесть не могу. Значит, всего у нас пять синих камней. Четыре поврежденных изумруда, причем один просверлен в двух местах, а один слегка покрыт резьбой...

— Их вес? — бесстрастно спросил Ларган-сахиб.

— Три, пять, пять и четыре рати, насколько я могу судить. Кусок старого зеленоватого янтаря для трубок и граненый топаз из Европы. Бирманский рубин в две рати без порока и бледный рубин с пороком в две рати. Кусок слоновой кости, выточенный в виде крысы, сосущей яйцо, китайской работы и, наконец... а-ха! хрустальный шарик величиной с боб, прикрепленный к золотому листику. Он кончил и захлопал в ладоши».

Если проникнуть глубже в суть игры в драгоценности, то можно будет понять, что игра была в оценке проявления

ЛИЧ (ЛИК, ЛИЦ). ЛИЧно облиЧИть цикЛИЧность увеЛИЧения разЛИЧия, двуЛИЧия, отЛИЧия коЛИЧества веЛИЧины симвоЛИЧЕСКОГО психодеЛИЧЕСКОГО стоЛИЧНОГО уЛИЧНОГО веЛИЧАЙШЕГО веЛИЧества — кЛИЧка быЛИЧка приЛИЧНОЙ пубЛИЧНОЙ окоЛИЧНОСТИ. Короче говоря, выявления «ушей сущностей». Но фактически это не была игра в драгоценности и это не была игрой в оценке ЛИЧ — это была подготовка этнологических разведчиков для Большой Игры.

Как видно из вышесказанного, для непосвященных игра маскируется под другую игру по другим правилам, для этого используется виртуальное игровое пространство или поле и при этом сохраняется «универсальная возможность взаимодействия» [12]. На одном и том же игровом поле, при смене правил игры, может протекать совершенно другая игра, не похожая на предыдущую (шашки, шахматы и т.д.).

Игровое пространство, в котором протекает игра, как отмечает Гадамер [34], «соразмеряется с ее внутренними законами или же ограничивается, то есть устанавливается скорее изнутри, через порядок, определяющий игровое движение, нежели извне, через препоны, то есть через границы собственного пространства, вне которых игровое движение не осуществляется». Для таких игр основой являются правила игры, при этом только правила игры устанавливаются и определяют пространство игры. Для игр, в которых границы пространства неясны и размыты, игрок создает собственные правила понимания пространства игры [12].

Пространство игры — это не только узел сгущения, где пространство трансформируется во время, а время в пространство, но и место, где рождается эмоциональный образ

восприятия мира игры, рисунок игры. Это перекресток реального, виртуального и воображаемых миров, перекресток видимого и невидимого. Взгляд игроков, зрителей, судей, суперкласса — создателей правил игры — впускает невидимое видимое, для того, чтобы сделать его более видимым. Вместо впечатления хаотической бесформенности проявляется сама визуальность игры. Только невидимое делает видимое реальным. Рельеф видимого происходит не от невидимого, которое его возвышает, пересекая и перекрещая. Если видимого достаточно, значит, недостает невидимого. Невидимое конструирует видимое и проявляет его. Например, икона предполагает конвергенцию видимого и невидимого — игру взглядов — один взгляд, направленный в виде молитвы, другой — направленный в виде благословения. «Взгляд смотрит на того, кто в молитве поднимает свой взгляд к иконе: писанный взгляд невидимого обращает взгляд молящегося к невидимому и преобразует присущую ему видимость, включая его в обмен между двумя невидимыми взглядами — взглядом молящегося человека перед писаной иконой и невидимым взглядом, благосклонно охватывающим сквозь и посредством визуально написанной иконы взгляд молящегося» [35].

Увидеть невидимое в игре, почувствовать дух игры, можно только реально наблюдая за ней, присутствуя в пространстве игры или рядом с ним, а не через технические средства (кинематограф, телевидение, Интернет и т.д.). Именно в этом и состоит ценность непосредственного наблюдения за ходом игры. Герой Социалистического труда, академик РАН, создатель ракетно-пушечного комплекса «Панцирь», пушечно-ракетного комплекса ПВО для сухопутных войск «Тунгуска», пушечно-го комплекса «Шилка», управляемого противотанкового

ракетного снаряда «Корнет» и других систем вооружения А. Шипунов в интервью газете «Завтра» [43], так описывает невидимое: «Как будто бы ангел прилетел, а потом улетел. Мне нравится понятие в христианской религии — откровение. У тебя возникают некоторые сверхзнания, которые являются неосознанными: с тобой случается то, что позволяет видеть невидимое другим».

Как вспоминает Алмаз Гимаев, гуру нефтяного рынка, в нашем восприятии жизни видимого и невидимого, мы знаем, что в невидимом есть ангелы и джины (сатана), которые сотворены Творцом и выполняют Его веления. Ангелы, которые охраняют человека и хотят, способствовать тому, чтобы он принимал правильные идеи, решения, которые могут подсказать человеку какие-то полезные идеи. Возможно идеи, о которых человек в повседневной жизни никогда не догадался бы. Идеи, которые помогают человеку выйти из сложной ситуации или которые помогают принять правильные управленческие решения. Джинны, задачей которых является сбить человека с пути истины, и которые тем самым способствуют появлению дурных идей и ошибочных решений, которые могут наущать людям плохие идеи. В результате чего человек может принять неадекватные решения. Данные явления мы можем увидеть в нашей повседневной жизни, в нашем окружении, в жизни наших политиков, управленцев. Когда человек является вроде бы предсказуемым, но бывает так, что в какой-то ситуации может сказать или принять неадекватное решение.

Анализируя свой жизненный опыт работы в нефтегазовой сфере Алмаз Гимаев отметил, что неоднократно сталкивался с подобными явлениями, которые он бы разделил, через призму своего опыта, на 2 этапа. Первый, это когда

он не задумывался о Творце, об ангелах и джиннах. При этом, допускал ошибки при принятии управленческих решений. И другой этап, когда в душе засияло пламя веры, и это пламя начало освещать его путь в повседневной жизни, которая иногда бывает похожа на мрак. А свет веры, освещая мрак, утончает способность восприятия и помогает принять иные не простые, но правильные решения.

Алмаз Гимаев считает, что только человек, который правильно ведет себя в коллективе, который ответственен за своих коллег, близких, который не нарушает имеющиеся договоренности может правильно услышать и воспринять подсказки ангелов или в противном случае быть под воздействием плохих джинов. Самое главное чтобы человек жил в гармонии со своей душой и со Всевышним.

Как только элита перестает чувствовать и «считывать» невидимую сущность мироздания, так сразу же наступает революционная ситуация, и эта элита отправляется в историческое прошлое, освобождая место под солнцем для новых игроков, координаторов и корректоров «правил игры» жизни.

В своем фундаментальном труде крупнейший социолог XX века Питирим Сорокин [68], рассматривая социологию революции с позиции гласящей, что «неповторяющийся в целом исторический процесс соткан из повторяющихся элементов», проанализировал смену национальных элит в Древнем Египте, Древней Греции, Древнем Риме, Англии, Франции, Германии, Чехии и в России. Методологическое правило этого анализа состояло в объяснении не прошлым настоящим, а в наблюдении и изучении настоящего и попытке, таким образом, понимать многое из прошлого.

Все революции, с точки зрения Питирима Сорокина, происходили по одной схеме. Например, во время Великой Французской революции (1789) во имя Свободы, Равенства

и братства начинается массовый передел собственности. С началом революции начинается массовый захват земель, замков, богатств, легализованный и не легализованный грабеж. «Процесс идет crescendo»: с начала грабят богатых и аристократов, потом начинается грабеж и бедных. Самые горячие революционеры грабят и присваивают себе огромные состояния. «Только в одном комитете III г. можно найти 13 графов (равенство), 5 будущих баронов, 7 будущих сенаторов Империи, 6 будущих государственных советников, в Конвенте можно встретить от будущего герцога Отрандо до будущего князя Мерлена, пятьдесят «уравнителей», которые по истечению 15 лет будут владеть титулами, гербами, вышитыми мундирами, экипажами, майоратами, замками и дворцами. Фуше умрет с имуществом в 15 миллионов» [68]. Из революционеров Баррасс владел — замком Гробуа, Барер — замком Клиши, Тальен — дворцом Шальо, Мерлен-Монвалеионом.

По окончании «дележки» наступает второй этап: закрепление награбленного и оживление «угасших рефлексов собственности». Издается декрет, провозглашающий священную неприкосновенность собственности.

Внутриэлитная конкуренция во времена революции приводила не только к смене элиты, но и к уничтожению «старой» элиты. В революциях и ее войнах гибло прежде всего трудоспособное население в возрасте 20–28 лет, «наиболее волевые и незаурядные элементы». Гражданские междуусобицы в Древнем Риме во времена Гракхов, гражданские войны Суллы и Мария, первого и второго триумvirатов привели к уничтожению «лучших» потомков тех, кто строил Рим. В конкурентных войнах была уничтожена верхушка элиты: «Гракхи, Спартак, Л. Друз, Катилила, Помпей, Марк Антоний, Цезарь, Меммий, Цицерон, Сертоний

«и «почти вся лучшая кровь нации». «Патрицианская аристократия очень быстро исчезла в процессе революции». Начался закат Рима.

Аналогичное явление наблюдалось и во время более поздних революций — как в Европе, так и в других странах. Например, в греческих революциях VI и V веков до н.э. «правилом было уничтожение лучших голов». В древнегреческих революциях погибла «первостепенная» элита: «Поликрат, Гиппий, Гиппарх, Эфиальт, Клеон, Алкивиад, Сократ и другие». К тому же результату привели революции во Франции XIV–XV веков, что послужило причиной колоссального падения экономики и нравов, «обнищанию и одичанию Франции в XVI веков».

Февральская революция 1917 года в Российской империи проходила точно по тому же сценарию. «Кто был ничем, тот стал всем». Благодаря «национализации» и «коммунизации» почти все богачи стали бедняками, а некоторая часть бедняков — богачами. К концу октября 1917 года произошло дальнейшее революционизирование ситуации — новый командующий класс, не удержавший власть, покинулся «на низы», а на его место пришли рабочие, солдаты и деревенская беднота.

В России во времена НЭПа (1921–1923) «самыми богатыми людьми, получающими огромную прибыль, были товарищи Троцкий, Зиновьев, Радек, Каменев, Красин, Держинский и др. Акционерная компания с директором и пайщиком Троцким в 1921 году дала несколько миллионов золотых рублей прибыли. Каменев был главой компании, «содержащей игорные дома и притоны». Зиновьев и Радек, по исследованию контрольной комиссии III Интернационала, «не могли дать отчета в израсходовании трех миллионов золотых рублей» и т.д.» [68].

«И. Тэн совершенно прав, когда называет революцию крокодиллом, пожирающим сначала жирных и толстых, потом тощих и бедных, и наконец, самих убийц — лидеров и вождей революции» [68].

Пример 4. Технологические игры в поисках невидимого.

В настоящее время в мире разворачиваются работы по созданию прототипов высокотехнологичных систем упреждающего управления [11]. Например, Национальное управление США по авиации и исследованию космического пространства и компания Cisco объявили о партнерстве в области разработки онлайн-платформы для совместного глобального экологического мониторинга. По условиям подписанного соглашения, NASA и Cisco будут вместе разрабатывать онлайн-платформу под названием Planetary Skin (букв. «кожа планеты») для совместной работы в области сбора и анализа данных об экологической ситуации, поступающих от космических, воздушных, морских и наземных датчиков, разбросанных по всей нашей планете. Эти данные станут достоянием широкой общественности, правительств и коммерческих организаций. Они позволят в режиме, близком к реальному времени, измерять, докладывать и проверять экологические данные, своевременно распознавать глобальные климатические изменения и адаптироваться к ним. На основе уникальных знаний, активов и технологий участники программы Planetary Skin разрабатывают системы поддержки принятия решений, позволяющие эффективно управлять такими природными ресурсами, как биомасса, вода, земля и энергия; климатическими изменениями и связанными с ними рисками (такими, как подъем уровня мирового океана, засухи

и эпидемии), а также развитием новых экологических рынков, образуемых вокруг углеводов, воды и биологического разнообразия.

В Евросоюзе в рамках программы FutureICT, на которую выделен 1 млрд евро, разрабатывается проект «Симулятор живой Земли» (Living Earth Simulator), который объединит информацию о природных явлениях и особенностях окружающей среды, а также обо всех аспектах человеческой деятельности. Затем с помощью суперкомпьютеров можно будет установить научное обоснование происходящего и выявить логические связи, что впоследствии, возможно, позволит осуществлять прогнозирование. Эта инициатива объединит сотни лучших европейских научных умов. Она стартует в январе 2013 года. К 2015 году предполагается получить первый работоспособный прототип, а в 2022 году должен заработать полноценный планетарный симулятор. Руководитель программы, профессор социологии Швейцарского федерального технологического института (ETH) Д. Хельбинг, обосновывает начинание такими рассуждениями: благодаря Большому адронному коллайдеру и другим новаторским научным приборам и установкам, мы знаем о физических законах больше, чем о законах, по которым живет наша собственная планета и ее обитатели; теперь пришло время «столкнуть» друг с другом различные отрасли знания. Как полагают разработчики, в случае реализации проекта человечество если не решит, то хотя бы поймет суть многих социальных и экономических проблем — общественной нестабильности, военных конфликтов, распространения заболеваний и т. п. Участники Living Earth Simulator намереваются использовать уже имеющиеся базы данных — такие как Wikipedia, Google Maps, социальных сетей, а также наработки в области компьютерного

исследования финансовых рынков и, возможно, климатических изменений.

Для регистрации, в том числе и невидимого, в России в 2011 году в компании «ГЛОВЕРС» был изобретен нооскоп — прибор для получения и регистрации изменений в биосфере и деятельности человечества [71]. Дорожная карта внедрения нооскопа представлена на *рис. 25*.

Истории известны случаи, когда знакомые ранее устройства превращались в инструменты, помогающие формировать радикально новый взгляд на привычные вещи. Например, изобретение телескопа в Нидерландах в 1608 году раздвинуло границы Вселенной и подтвердило правильность перехода от геоцентрической модели Птолемея к гелиоцентрической модели Коперника, а также способствовало открытию Ньютоном законов Вселенной в 1687 году и оптики в 1704 году. В свою очередь, развитие оптики и исследования, показавшие, что белый свет представляет собой совокупность всех цветов — от красного до фиолетового — привело к усовершенствованию телескопов и микроскопов. Итогом улучшения микроскопа Левенгуком в 1674 году в Нидерландах стало открытие мира клеток, бактерий и вирусов, что впоследствии содействовало созданию многомиллиардного фармацевтического бизнеса.

Эндоскоп, предназначенный для осмотра внутренних органов человека без хирургического вмешательства, был сконструирован в Германии в 1806 году Филиппом Боззини и способствовал расширению рынка медицинских услуг, капитализация которого на сегодняшний день только в США составляет 310 млрд долларов.

Подобные примеры есть и в экономике. Так, Исаак Ньютон, с 1699 по 1725 год возглавлявший Королевский монетный двор Англии, спроектировал систему мощных

Рисунок 25. Дорожная карта НООСКОПА. Автор Евгений Леонидович Логинов

	1-й шаг Внедрение Нооскопа	2-й шаг Формирование нового информационно-уп- равленческого пространства	3-й шаг Выпуск транзакционных деривативов	4-й шаг Формализация экономики социума
Позици- онирование	Отдельные фирмы	Национальные экономики	Мировая экономика	Весь мир
Уровень	Распределенные субъекты	Корпоративно-террито- риальная структуризация	Конфигурирование национальных и глобальных рынков	Глобальная координация субъектов
Функцио- нальное наполнение	Идентификация товара	Мониторинг товарно-финансового пространства	Инвестиционная накачка бизнеса	Формирование новой системы экономических отношений
Технологии	Конвергентный преобразователь	Конвергентные системы управления	Глобальная финансовая архитектура	Конвергентная сетевая гиперструктура
Организаторы	Фирмы	Национальные государства	ТНК ТНБ и междуна- родные финансовые организации	ООН и другие международные структуры
Политика национальных правительств	Автономная	Частная международная координация	Согласованная международная политика	Сегментация в рамках экономики социума
Источники затрат	Государственный бюджет и корпоративные средства	Инфраструктурные облигации	Распределенные финансовые средства экономических агентов	Распределенные финансовые средства субъектов социума
Целевое назначение затрат	Специально-техноло- гические	Национально- и межнационально-сис- темные	Глобальные финансо- во-операционные	Базовые инфраструктурные
Иденти- фикация индивидуума	Самоинициативная разовая идентификация	Общесистемная пооперационная идентификация	Общесистемная перманентная идентификация	Структурно-социумная функциональная идентификация
Пространство доверия	Субъективное	Международное сегментирование	Глобальное структурирование	Новый тип сознания

и мобильных механизмов кредитования, в которой деньги являлись не простым посредником в торговых операциях, а серьезным исследовательским прибором, позволяющим обнаруживать и использовать скрытые или недоступные пока социальные ресурсы. В определенной степени реконструкцию Ньютоном Монетного двора можно сравнить

с усовершенствованием Галилеем телескопа. Если раньше производство денег считалось сугубо вспомогательной акцией, то при Ньюtone оно стало, по сути, доминантой хозяйственной жизни Англии, что в конечном счете привело к созданию современной финансовой системы.

Нооскоп — прибор, регистрирующий изменения в ноосфере. Академик В.И. Вернадский определил «живое вещество» как совокупность тел живых организмов в биосфере — самую мощную геологическую силу, растущую со временем. «Напор жизни» проявляется в неоднородной энергии роста и размножения у разных групп организмов. «В мире организмов в биосфере идет жесточайшая борьба за существование: не только за пищу, но и за нужный газ, и эта борьба основная, так как она нормирует размножение». Энергия человечества направлена на превращение вещества в биосфере, которая используется для перехода в новое качественное состояние — ноосферу. Согласно Вернадскому, «ноосфера — биосфера, переработанная научной мыслью, подготовлявшаяся шедшими сотнями миллионов, может миллиарды лет процессом, создавшим *Homo sapiens faber*, не есть кратковременное и переходящее геологическое явление».

Конструктивно нооскоп использует принцип «русской матрешки», этого яркого образа геосфер — концентрических оболочек различной плотности и состава, составляющих Землю. Семь оболочек нооскопа реализуют основные сферы, в которых происходит получение и регистрация изменений.

1. Бизнес-оболочка — глобальная гиперсеть, осуществляющая мониторинг и учет товаров и услуг, потоков продовольствия, финансов, информации, людских и материальных ресурсов, высоких технологий.

2. Совесь рынка — система предупреждения кризисов на финансовых рынках — использует открытие академика

Н. Бехтеревой о «детекторе ошибок» в мозгу человека, который активизируется при рассогласовании деятельности мозга с хранящейся в нем матрицей. Аппарат сравнения — базисная мозговая функция. Именно на этом свойстве мозговой деятельности основан механизм работы совести. Совесть — это внутреннее сознание добра и зла. Изменение состояния сознания — это измененное физическое состояние. Вспышка в сознании происходит на основе трансформации соотношений времени и пространства в работе мозга. Фактором, наиболее существенно влияющим на состояние мозга здорового человека, являются эмоции.

3. Инфраструктура систем жизнеобеспечения человека.

4. Техногенные катастрофы.

5. Природные катастрофы.

6. Оболочка специального назначения.

7. Коллективное сознание.

Нооскоп — это первый прибор, позволяющий изучать коллективное сознание человечества.

Первая из оболочек нооскопа — бизнес-оболочка — может существовать в виде следующих базовых моделей:

а) доиндустриальное общество: зерновая модель. Зерно — код материализации солнечной энергии. Код действия — продажа пространства;

б) индустриальное общество: энергетическая модель. Двигатель внутреннего сгорания — код материализации накопленной солнечной энергии — нефти. Код действия — продажа пространства;

в) Постиндустриальное общество: информационная модель. Интернет — код материализации времени. Код действия — продажа времени (проценты, акции, деривативы).

д) общество совести рынка: транзакционная модель. Нооскоп — код материализации момента перехода жизни

из пространства во время. Код действия — гармонизация жизни. Транзакция — точка в пространстве — времени — жизни, в которой происходит материализация;

е) метамодель. Игры элиты и элитой. Элита, меняя правила игры, координирует свою деятельность через систему кооперации, и это позволяет ей извлекать сверх-прибыль от деятельности рынка.

Разработка НООСКОПА ведется на основе технологии NBIC — конвергенции (N — нано, B — био, I — инфо, C — когно). Ядром НООСКОПА является конвергентный преобразователь, на базе которого разработаны (рис. 26–27):

1. пространственный сканер — устройство, одновременно фиксирующее сложное событие и обрабатывающее радио, видео, звуковые сигналы и сигналы от сенсорных датчиков;

2. система прототипирования, позволяющая резко ускорить проектирование и изготовление высокотехнологичных продуктов;

3. конвергентная гиперсеть, позволяющая осуществлять обмен информацией между людьми, устройствами и машинами. Это своего рода новое поколение социальных сетей. Это Интернет вещей [70], позволяющий выпускать новые банковские продукты, например деривативы на транзакции [71].

Нооскоп, состоящий из сети пространственных сканеров, предназначенных для получения и регистрации изменений в биосфере и деятельности человека с помощью транзакций (кинокадров события) образа перекрестка пространства-времени-жизни, позволяет осуществлять прогноз и предупреждение кризисных событий на дорожной карте развития. Сенсорная сеть нооскопа, начиная от банковских карт нового поколения и заканчивая «умной пылью», однозначно идентифицирует события в пространстве [4].

Рисунок 26. НООСКОП. Глобальная гиперсеть. Неодушевленный уровень

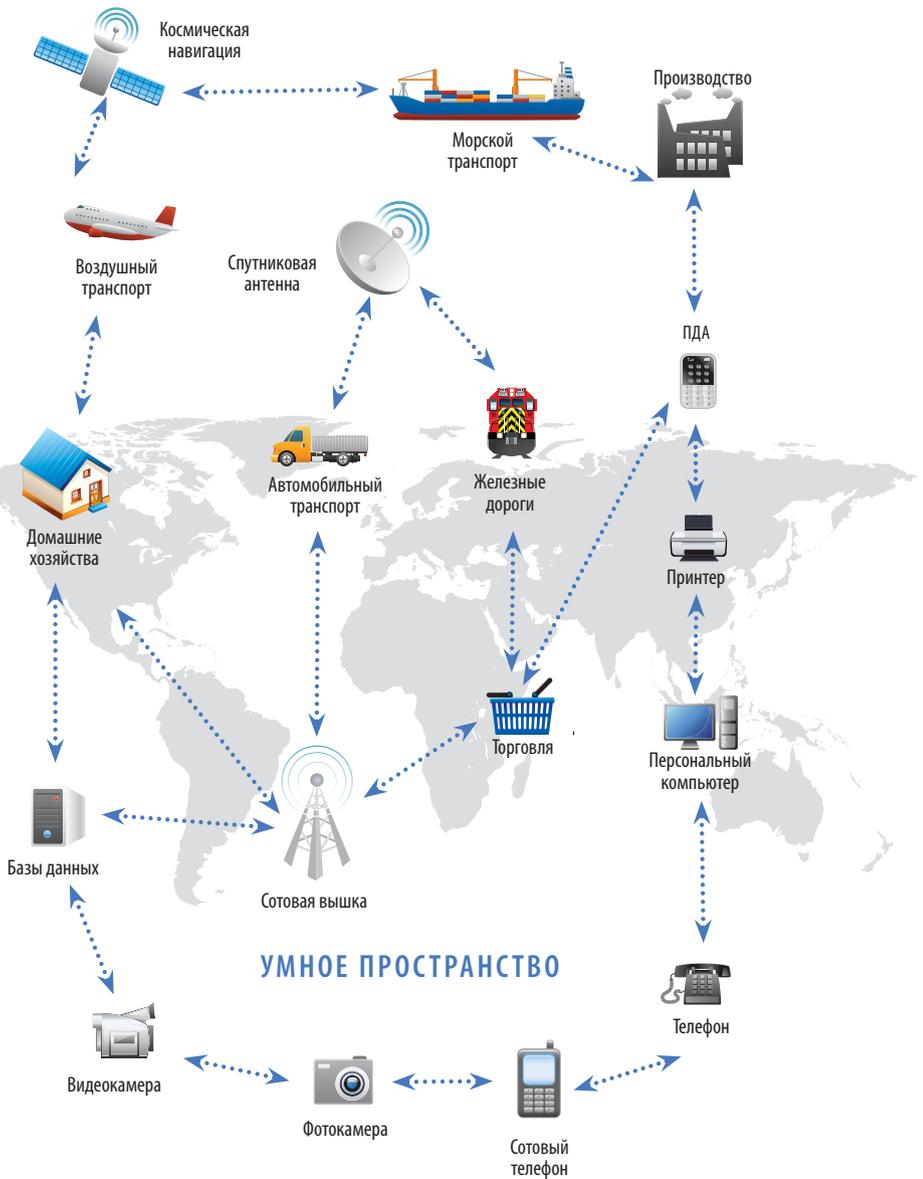
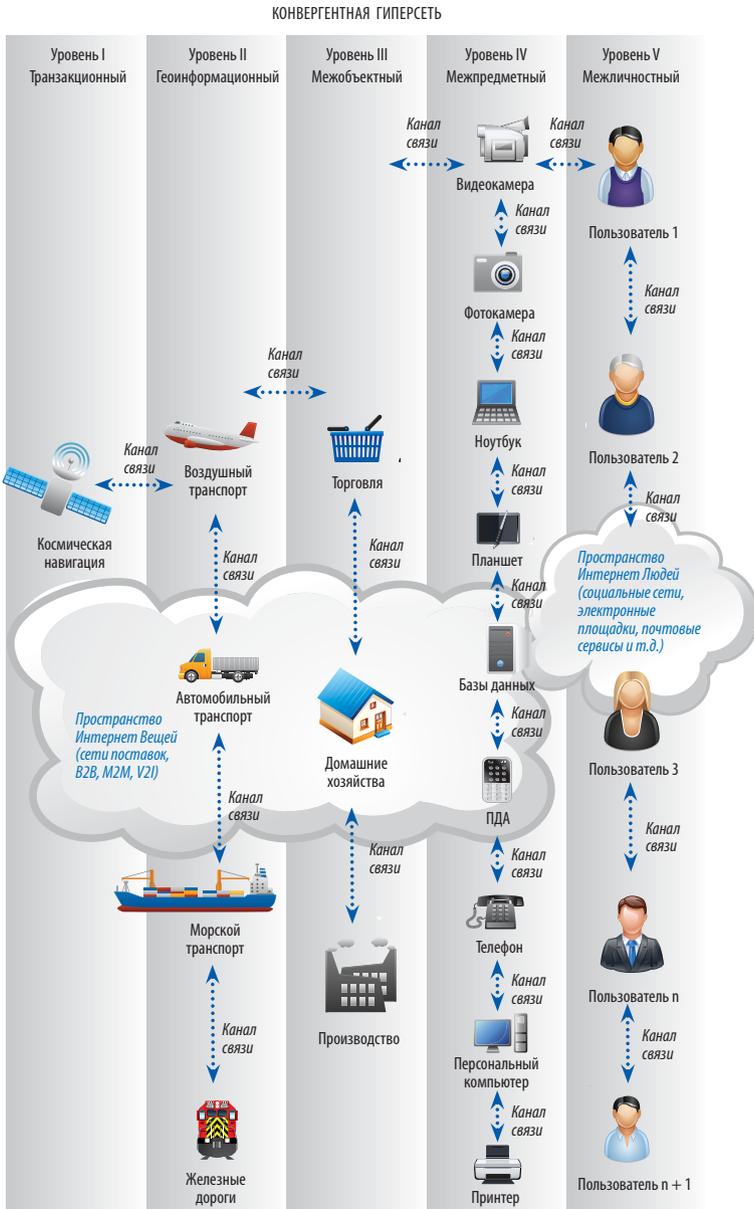


Рисунок 27. НООСКОП. Глобальная гиперсеть. Комплексный уровень



Со-бытие — это совместное бытие, взаимодействие разных форм и содержаний посредством обмена веществ, энергии и информации, кинокадр взаимодействия пространства-времени-жизни. Капитализация — это механизм превращения с помощью протокола неупорядоченной формы энергии в упорядоченную, способную осуществлять работу. В транзакции осуществляется фиксация взаимодействия энергии и информации, поэтому транзакция может быть учетной единицей времени не как длительности, а как порядка следования событий. Если в постиндустриальной экономике базовой единицей капитализации является длительность отрезка абсолютного времени, то в парадигме будущего капитализации (определению ценности) подлежит не длительность, а порядок следования со-бытий. Или иначе: в экономике знаний продажа времени будет не продажей фьючерсов на ресурсы, а продажей места в очереди за получением ресурса (порядка доступа к «кормушке» обмена веществ, энергии и информации).

Картина мира, в которой базовой единицей времени является транзакция, описывается геометрической четырехмерной моделью Минковского, существенным отличием которой от евклидовой геометрии является то, что длина мировых линий интерпретируется как время, измеренное физическими часами. Следовательно, в противоположность ньютоновской гипотезе об абсолютном времени, измерение времени становится зависящим от траектории — от порядка следования со-бытий.

С финансовой точки зрения капитализация представляет собой превращение прибыли в денежный капитал. При этом ключевым звеном капитализации является протокол, обладающий наибольшим мультипликативным эффектом.

ДУХ ПОБЕДЫ

О образ Победы рождает и порождает Дух Победы. Истина не пришла в мир обнаженной, но она пришла в символах и образах. (Евангелие от Филиппа). Дух Победы рождается, если Победа имеет плод. Настоящее яблоко плодоносит, а из папье-маше нет. У бесплодной победы духа нет, а есть только одна иллюзия победы. Проявление Духа Победы можно описать метафорой «Ангел пролетел». Древнерусские воины умели наблюдать «времена и лета», они отмечали, что их победам помогали ангелы, но помогали они только тогда, когда происходило единение (объединение) усилий в защите Земли Русской.

Ипатьевский летописец сообщает, что в 1111 году войску Святополка Изяславовича и Владимира Мономаха Бог послал в помощь ангела, который как некогда не позволил занять Иерусалим войску ассирийского царя Сеннахирима, так же и помог победить половцев. В Лаврентьевской летописи и в «Повести о житии Александра Невского», тоже присутствует апология ангельская.

В «Повести о житии и храбрости благоверного и великого князя Александра» победа на Неве над шведами приписывается полководческому дару Александра Невского

и личной смелости его воинов. Согласно церковной версии [60], малая новгородская дружина громит превосходящие силы противника с помощью ангелов («полк Божий на воздухе, пришедши на помощь Александрова»). В этой повести отмечается, что «было же в то время чудо дивное, как в прежние дни при Езекии-царе. Когда пришел Сennaхириб, царь ассирийский, на Иерусалим, желая покорить святой град Иерусалим, внезапно явился ангел Господень и перебил сто восемьдесят пять тысяч из войска ассирийского, и когда настало утро, нашли только мертвые трупы. Так было и после победы Александровой: когда победил он короля, на противоположной стороне реки Ижоры, где не могли пройти полки Александровы, здесь нашли несметное множество убитых ангелом Господним. Оставшиеся же обратились в бегство, и трупы мертвых воинов своих набросали в корабли и потопили их в море. Князь же Александр возвратился с победою, хваля и славя имя своего Творца».

Святой Александр Невский, «небесный заступник» земли Русской, также незримо присутствовал во многих событиях — и прежде всего в переломные, наиболее драматические моменты жизни страны. Исторические события происходят не только в пространстве и во времени, но и находятся в гуще биения жизни. В чудесных видениях князь Александр Ярославович предстает непосредственным участником великой Куликовской битвы в 1380 году, в которой победу одержал его внук — великий московский князь Дмитрий Донской, и битвы на Молодях в 1572 году, когда войска князя Михаила Ивановича Воротынского разбили крымского хана Девлет-Гирея всего в 45 км от Москвы. Образ Александра Невского видят над Владимиром в 1491 году, спустя год после окончательного свержения

ордынского ига. В 1552 году, во время похода на Казань, приведшего к покорению Казанского ханства, царь Иван Грозный совершает молебен у гроба Александра Невского, и во время этого молебна происходит чудо, расцеленное всеми как знамение грядущей победы [62].

В древнерусских летописях образ Победы тесно связан как с единением (объединением) сил по защите земли Русской, так и с воспеванием ее красоты. Для древнерусской эпохи типично стремление к целостности, к всеобъемлющему охвату действительности. Восхищение миром перерастает в гимн Творцу, превневшему в земную жизнь гармонию и порядок [60].

Например, в «Слове о погибели Русской земли» (XIII век) был создан величавый образ Русской земли, ее погубленной силы. Гибель земли представлена как гибель ее красоты. Главная ценность для автора этого литературного произведения — земля, с ее месточтимыми природными святынями. В этом произведении заключается глубокая внутренняя вера в то, что загубленная красота родной земли должна возродиться. По извечному закону природы на смену смерти приходит жизнь. Также и в обществе происходят перемены, подобные природной цикличности. Идеал автора «Слова» — сильная княжеская власть и единое государство, примером которого служит держава Владимира Мономаха. Упоминание в тексте Ярослава Мудрого, Владимира Мономаха, Всеволода Большое Гнездо, то есть тех князей, при которых укреплялось могущество страны, являлось символом объединения княжеств и всех русских сил [60]. Под надежной защитой Русская земля вернется к жизни. Возродится ее красота, умножится слава. Власть временного оцепенения отступит так же, как день приходит на смену ночи. Деятельному участию в защите Русской земли

и оздоровлению жизненных устоев в стране, в целостности страны, ее процветании и высоком международном авторитете виделось безымянным сочинителям «Слове о погибели Русской земли» будущее Руси.

«О светло светлая и прекрасно украшенная земля Русская! Многими красотами прославлена ты: озерами многими славишься, реками и источниками местночтимыми, горами, крутыми холмами, высокими дубравами, чистыми полями, дивными зверями, разнообразными птицами, бесчисленными городами великими, селениями славными, садами монастырскими, храмами Божьими и князьями грозными, боярами честными, вельможами многими. Всем ты преисполнена, земля Русская, о правоверная вера христианская!»

Международная политика основывалась на идее Илариона Киевского: «Ни один народ не может притязать на первенство. Нет таких намерений и у русских», которая была проявлена им в летописи «Слово о законе и благодати» (1051). Национальная идея, представлена в этой летописи, в прославлении настоящего через прошлое. Русская история с одной стороны — это часть мировой истории, а с другой — богатое и славное событиями прошлое. Все это укрепляло в сознании древних русичей чувство собственного достоинства, позволяло уверенно глядеть в будущее. Тексты древнерусских летописей, повествуя о приуготованном будущем трансформируются в пророчества. И это как раз тот случай, когда невидимое гораздо существеннее того, что бросается сразу в глаза.

Образа Победы вроде бы и нет в «Слове о полку Игореве», нет в нем и места для воспевания подвигов, причем не только подвигов ратных (отомстить за раны Игоря), но подвигов самоотречения и взаимного понимания (чтобы

«розно» русским князьям копыя не пели, чтобы не приходили с победами враги на землю Русскую). Ведущим образом всего произведения является образ земли Русской, что проявляется через сакральное отношение к природным святыням. По многочисленным материалам известно [60], что земное пространство обожествлялось славянами, так же как и небесное. Идея жертвенного служения, священная гибель во имя защиты Родины, выражена и в «Повести о разорении Рязани Батыем». Служение — это самопожертвование ради блага других. Как правило, оно мотивировано стремлением отвести угрозу от своей земли, от природных святынь. В этом надежда и залог будущей победы.

Победитель — это тот, кто овладевал будущим. Перефразируя известную фразу Дж. Оруэла об эпохе Древней Руси, можно было бы сказать, что кто овладевал будущим, тот овладевал настоящим [61]. Иными словами, возможность евангельской проповеди предсказывать судьбы человеческие и представлять их в более выгодном, чем язычество, свете, предопределяла в глазах христианизируемого общества успех Церкви. Крест был образом Победы. Тропарь и кондак Честному Кресту «Спаси, Господи, люди Твоя и благослави достояние Твое, победы на сопротивных даруя и Твое сохраняя крестом Твоим жительство» — это обычный тропарь Кресту, хорошо соответствующий победоносной функции креста в войне с неверными.

В 1071 году князь Глеб Святославович в Новгороде победил будущее, которое оказалась победой в настоящем. К взбунтовавшему волхву примкнула вся городская община. Претендуя на власть над будущим, волхв оказывается посрамленным точным ударом топора профессионального воина [61]. «И люди разидошася», потеряв всякий интерес

к лжецу, неспособному предсказать не только далекое будущее, но и сиюминутные события.

Крест как образ Победы способствовал тому, что воинские операции московских князей сознательно приурочиваются к дням значимых церковных праздников и особо почитаемых или востребованных обстоятельствами святых. При этом смысл войны как тяжелого труда постепенно вытеснялся из воинского сознания и заменялся на значение победы как праздника. Совпадение церковного празднования с воинским успехом однозначно могло толковаться как помощь свыше, а сам успех — как заслуга празднуемого лица священной истории.

Высшим проявлением этой идеи и квинтэссенцией метафоры «ангел пролетел» является заступничество Богородицы, сопровождаемой ангелами, земли Русской. В 1395 году Тамерлан с полчищами татар вступил на Русскую землю и приближался к Москве. У русского народа осталась надежда только на помощь Божию. По всей Русской земле начали возноситься горячие молитвы к Богу, к Его Пречистой Матери, к Преподобному Сергию Радонежскому. Богоматерь не отвергла уповавших на Нее. В час встречи святой иконы в Москве Тамерлан спал в своем шатре. Вдруг видит он во сне высокую гору, с которой к нему спускаются святители с золотыми жезлами. Над ними в воздухе в несказанном величии, в сиянии ярких лучей стоит лучезарная Жена. Бесчисленные тьмы Ангелов окружают Жену и держат в руках огненные мечи. Подняв их, Ангелы устремились на Тамерлана... Он проснулся, трепеща от ужаса. Созванные им мудрецы, старейшины и гадальщики заявили, что виденная им во сне Жена есть Заступница русских, Матерь христианского Бога и что сила Ее неодолима. «Тогда нам с ними не сладить», — воскликнул Тамерлан и отдал

своим полчищам приказ повернуть назад. И татары, и русские были глубоко изумлены этим событием. А летописец, описав происшедшее, прибавляет: «И бежал Тамерлан, гонимый силою Пресвятой Девы!» [63].

Во второй раз Богородица спасла Русь от разорения в 1480 году, когда к Москве подошло войско хана Золотой Орды Ахмата. Встреча татар с русским войском произошла у реки Угры (так называемое Стояние на Угре): войска стояли на разных берегах и ждали повода для атаки. В передних рядах русского войска держали икону Владимирской Богоматери, которая чудом обратила в бегство ордынские полки.

Третье было спасение Владимирской Матери Божией Москвы от разгрома Махмет-Гиреем, ханом Казанским,

Рисунок 28. И. Г. Машков. Откровение. Святая Русь — Дом Пресвятой Богородицы. 2009 год



который в 1521 году достиг пределы города и стал жечь его посады, но внезапно отступил от столицы, не причинив Москве вреда.

Выше приведенная оценка показывает, что использование технологий социального управления и технологий доверия на основе веры в евангельские пророчества, помощи божественных сил позволяло объединять усилия в защите земли Русской, придавало образу Победы атмосферу праздника, радости победы за Святое дело и привносило на ангельских крыльях Дух Победы, позволявший овладевать будущим. «Звон колоколов невидимого сокровенного Китежа звучит над Русской землей. И кажется, многие сердца слышат этот звон и верят, что Россия остается Домом Пресвятой Богородицы» [64]. Идея единения, объединения усилий в защите Отечества прошла сквозь века и она в очередной раз была озвучена вновь избранным Президентом России Владимиром Путиным 5 марта 2012 года: «Самое главное, на мой взгляд, в том, что у нас в результате этой борьбы, которая совершенно очевидно имела место, произошла консолидация внутри самого нашего общества».

Ангел пролетел — как некая благодать на доброе дело. Его полет чувствовался в перекличке времен, которая была проявлена Владимиром Путиным в цитировании им стихов Сергея Есенина:

*Если скажет рать святая:
«Брось ты Русь — живи в раю».
Я скажу: «Не надо рая!
Дайте Родину мою».*

Контуры будущего образа Победы были прорисованы Владимиром Путиным в статье «Новый интеграционный

проект для Евразии — будущее, которое рождается сегодня», опубликованной в газете «Известия» 3 октября 2011 года. В его основе лежала идея объединения народов Евразии для овладения будущим. Старт этого важнейшего интеграционного проекта — Единое экономическое пространство России, Белоруссии и Казахстана назначен на 1 января 2012 года. Для достижения победы над будущим, для преодоления грядущих испытаний необходимо руководствоваться следующими ключевыми правилами игры, сформулированными в этой статье.

1. Тесная интеграция на новой ценностной, политической, экономической основе. Сложение сильного человеческого потенциала, природных ресурсов, капиталов для создания конкурентоспособных передовых производств, основанных на инновационных технологиях, новых рабочих мест с целью обеспечения устойчивого глобального развития наряду с такими ключевыми игроками, как ЕС, США, Китай, АТЭС.

2. Евразийский союз должен стать центром дальнейших интеграционных процессов, на основе постепенного слияния существующих структур — Таможенного союза и Единого экономического пространства.

3. Совместно использовать ресурс развития, доставшийся в наследство от Советского Союза, — общее языковое, научно-культурное пространство, общая инфраструктура и сложившаяся производственная специализация.

4. Евразийский союз — это открытый проект, для участия в нем приглашаются и другие партнеры и прежде всего страны Содружества.

На основе единения, и «только вместе наши страны способны войти в число лидеров глобального роста и цивилизационного прогресса, добиться успеха и процветания».

В последующих семи статьях Владимир Путин, уже как кандидат в Президенты России, добавил ярких красок в прорисованный контур образа Победы.

В статье *«Россия сосредотачивается — вызовы, на которые мы должны ответить»*, опубликованной в газете «Известия» 16 января 2012 года, поставлена основная цель на будущее «Нашу задачу на предстоящие годы вижу в том, чтобы убрать с дороги национального развития все то, что мешает нам идти вперед. Завершить создание в России такой политической системы, такой структуры социальных гарантий и защиты граждан, такой модели экономики, которые вместе составят единый, живой, постоянно развивающийся, и одновременно — устойчивый и стабильный, здоровый государственный организм».

В статье *«Россия: национальный вопрос»* опубликованной в «Независимой газете» 23 января 2012 года, основной упор сделан на чувстве патриотизма, на чувстве гордости за свою Родину, на чувстве сопричастности к великим делам и свершениям, к Великим Победам. «Нам необходима стратегия национальной политики, основанная на гражданском патриотизме. Любой человек, живущий в нашей стране, не должен забывать о своей вере и этнической принадлежности. Но он должен прежде всего быть гражданином России и гордиться этим. Никто не имеет права ставить национальные и религиозные особенности выше законов государства. Однако при этом сами законы государства должны учитывать национальные и религиозные особенности».

В заключении этой статьи Владимир Путин отметил: «Мы веками жили вместе. Вместе победили в самой страшной войне. И будем вместе жить и дальше. А тем, кто хочет или пытается разделить нас, могу сказать

одно — не дождетесь». Образ Победы в Великой Отечественной войне, к которой все сопричастны, выражена словами песни из кинофильма «Белорусский вокзал»:

*А только нам нужна одна Победа,
Одна на всех, мы за ценой не постоим!*

В статье «*О наших экономических задачах*», опубликованной в газете «Ведомости» 30 января 2012 г., определены основные приоритеты на ближайшие 10–15 лет для достижения конкурентных преимуществ в Глобальной игре: в финансовой сфере — это формирование длинных денег, в технологической сфере — атомная промышленность, космос, фармацевтика, высокотехнологичная химия, композитные и неметаллические материалы, авиационная промышленность, информационно-коммуникационные технологии, нанотехнологии. «Нам нужна новая экономика, с конкурентоспособной промышленностью и инфраструктурой, с развитой сферой услуг, с эффективным сельским хозяйством. Экономика, работающая на современной технологической базе. Нам необходимо выстроить эффективный механизм обновления экономики, найти и привлечь необходимые для нее огромные материальные и кадровые ресурсы».

В статье «*Демократия и качество государства*», опубликованной в газете «Коммерсант» 6 февраля 2012 года, были рассмотрены вопросы конкуренции за будущее и используют звание флага демократии для получения конкурентных преимуществ — «Реальность глобального мира — это конкуренция государств за идеи, людей и капитал. А фактически — за будущее своих стран в сформировавшемся глобальном мире».

В статье *«Строительство справедливости. Социальная политика для России»*, опубликованной в газете «Комсомольская правда» 13 февраля 2012 года, поставлена задача по производству справедливости, это не только нравственная задача, но и экономическая. Лауреат Нобелевской премии по экономике Джордж Акерлоф [65] показал, справедливость вносит в экономическую науку наши представления о том, как должны вести мы сами и окружающие. Оказывается правильное поведение, заключается в том, чтобы поступать по справедливости — это одна из главных составляющих счастья. Синергетика производство справедливости на основе технологий доверия — это мультипликатор генерации счастья. «Каждый рубль, направляемый в социальную сферу, должен «производить справедливость». Справедливое устройство общества, экономики — главное условие нашего устойчивого развития в эти годы».

В статье *«Быть сильными: гарантии национальной безопасности для России»*, опубликованной в «Российской газете» 20 февраля 2012 года, определены следующие направления развития «умной» обороны от новых угроз, в условиях глобальной трансформации мировых процессов, экономических и прочих потрясений, непредсказуемых рисков, — в космическом пространстве, в сфере информационного противоборства, в первую очередь — в киберпространстве, в создании оружия на новых физических принципах (лучевого, геофизического, волнового, генного, психофизического и др.).

При этом должны быть обеспечены встречные потоки инноваций, технологий между «оборонным» и «гражданским» секторами. «Мы никого не должны вводить в искушение своей слабостью».

Статья «Россия и меняющийся мир», опубликованная в газете «Московские новости» 27 февраля 2012 года, посвящена проблеме доверия и ключевым внешним вызовам, с которыми сталкивается сейчас Россия. Одним из главных вызовов сегодняшнего дня является циничность использования инновационных технологий доверия. Мировое общественное мнение с помощью продвинутых информационных и коммуникационных технологий (Интернета, социальных сетей, мобильных телефонов, наряду с телевидением и традиционными СМИ) начало формироваться для передела рынков, а затем и использоваться для смены правящих режимов в различных государствах, лишая российские компании довольно крупных коммерческих контрактов. Другим вызовом является рост китайской экономики, и у России есть шанс поймать «китайский ветер» в «паруса» нашей экономики, активнее выстраивать новые кооперационные связи, сопрягая технологические и производственные возможности наших стран. Третий вызов — это слабое инвестирование Россией в свою великую культуру, признанную и на Западе, и на Востоке, в культурные индустрии и в сферу идей, в их продвижение на глобальном рынке. «Россию воспринимают с уважением, считаются с ней только тогда, когда она сильна и твердо стоит на ногах. Россия практически всегда пользовалась привилегией проводить независимую внешнюю политику. Так будет и впредь. Более того, я убежден, что безопасность в мире можно обеспечить только вместе с Россией, а не пытаясь «задвинуть» ее, ослабить ее геополитические позиции, нанести ущерб обороноспособности».

Контуры будущего образа Победы, прорисованные вновь избранным 4 марта 2012 года Президентом России Владимиром Путиным и дополненные им яркими красками

будущего в ходе президентской гонки, — это еще не картина образа грядущей Победы. Гениальной картиной образ Победы станет тогда, когда в некоего вдохнут свои души народы Евразии.

Вышерассмотренные оценки иррационального начала, то есть неэкономических мотивов и нелогического поведения, не являются трендом современной экономической науки, хотя и начинают приниматься в расчет в ряде работ. Например, лауреат Нобелевской премии по экономике, основоположник информационной экономической теории Джордж Акерлоф и известный американский экономист Роберт Шиллер [65] считают, что движущей силой, оказывающей влияние на ключевые решения *superglassa* является *spiritus animalis*, что в классической и средневековой латыни означало духовную энергию и жизненную силу. Авторство этого термина приписывают античному врачу Галену (ок. 130–200). Но в современной экономической науке это понятие приобрело несколько другой смысл и в русском переводе через преломление кейсианской концепции звучит как «иррациональное начало». Пять проявлений иррационального начала рисуют абрис образа, проявленного на стыке пространства — времени — жизни: доверие, представление о справедливости, злоупотребление и недобросовестность, денежная иллюзия и восприимчивость к историям играют важную роль в развитии мирового капитализма:

- доверие — краеугольный камень капиталистической экономики;
- образование цен и зарплат в значительной степени зависит от нашего представления о справедливости;
- соблазны порождают злоупотребления и играют негативную роль в экономике;

- денежная иллюзия, вызванная инфляцией и дефляцией, сбивают людей с толку при их суждениях о деньгах и не позволяют им принимать объективные решения;
- представление экономических игроков о действительности, об их восприятии себя и своих действиях переплетены с историями из их жизни и жизни окружающих. Совокупность таких историй, трактовку которых задают сочинители правил жизни из суперкласса, образует национальный или мировой сюжет, играющий важную роль в глобальной экономике.

Исследования показывают [66], что результаты спортивных состязаний могут влиять на уровень доверия и, следовательно, на экономическое поведение. Анализ международных соревнований по футболу в сорока двух странах с 1973 по 2004 год выявил, что ежедневная средняя прибыль по инвестициям в фондовые биржи этих стран составила 0,06% (или 15,6% годовых). Но в те дни, когда команда терпела поражение, в ее стране этот показатель опускался до $-0,13\%$, а если команда выбывала из турнира — то до $-0,23\%$.

Со времен основания США любые экономические ухудшения приписывались утрате доверия, после вхождения экономики в рецессию первым делом начинали «восстанавливать доверие» [65]. Так действовал ключевой игрок суперкласса Джон Пирпонт Морган после биржевого краха 1902 года, когда он сколотил пул банкиров, чтобы делать инвестиции на бирже. Ту же стратегию он применил и в 1907 году. Примерно так же действовал во времена Великой депрессии и Президент США Франклин Рузвельт.

Пример 5. Искусство сверхигры. К 200-летию Бородинской битвы. Бывают такие люди, которые в минуты наибольшей опасности и наивысшего нервного напряжения выглядят полусонными и вялыми. Эта вялость обманчива. Именно в таком состоянии подобные субъекты наиболее готовы к нанесению удара в любом направлении. Они близки к положению нуля, из которого наносятся самые жесткие и разящие молниеносные удары. Если вы находитесь в точке А, и вам надо нанести удар в точку В, то вы вынуждены будете наносить двухходовый удар А — ноль — В. Это излишне длинный удар. Но если вы в точке нуля, то удар будет коротким, безжалостным и, при правильной постановке руки, неотразимым. Вообще, если разобраться, то все искусство ведения боя состоит в способности бойца наносить удары, не выходя из положения нуля. Возможно, у каждого есть свои особые способы удерживать данное положение, и, наверное, каждый как-то по-своему его понимает. Но, конечно, удары из нуля, это не игрушки. Такими вещами нельзя баловаться. На эту тему даже не шутят. Это страшные удары и они убийственно жестоки. Самый легкий, ничтожный такой удар приводит к потере функциональности и оставляет у получателя тяжелый неизгладимый след на протяжении всего последующего срока его пребывания в пространстве-времени. Такие удары нельзя наносить без необходимости. Необходимость четко и жестко регламентирована. Неоднократное нарушение регламента приводит к закрытию для нарушителя положения нуля. Он не сможет работать из нулевого положения. Вход ему туда будет закрыт. Вновь получить доступ к работе через ноль крайне затруднительно. Лучше этот доступ не терять.

«Сонные люди». Во время войны с Наполеоном многие говорили, что Кутузов выглядел каким-то сонным

и постоянно погруженным в полудрему. Даже выражались всякие озабоченности по этому поводу, мол, все ли нормально с главкомом? Но в том-то и дело, что с Кутузовым все было в порядке. Более того, Кутузов в это время находился на пределе нервного напряжения. Он затеял очень серьезную игру с Наполеоном и не один десяток раз, вновь и вновь пересчитывал все нюансы своей комбинации. Кутузов играл против Наполеона на таком уровне, о существовании которого Наполеон даже не подозревал. Это Суворовский тип игры, примененный Кутузовым очень грамотно и оригинально.

Что сделал Кутузов? Дал одно, непринципиальное по понесенным потерям, сражение при Бородино, где в течение дня удерживал свои позиции. Наполеон собирался, перегруппировав свои силы, продолжить сражение на следующий день, рассчитывая окончательно сломить русскую армию, но Кутузов ночью свои позиции оставил и ушел.

Рисунок 30. А.Д. Кившенко (1851-1895). Военный совет в Филях в 1812 году. 1888 год



Благоразумно отступил перед огромной неприятельской мощью, управляемой самым грамотным западноевропейским военачальником того времени? Наполеон решил, что именно так, и потому чувствовал себя триумфатором. Но так ли все обстояло на самом деле? Отступила ли русская армия? Нет. Но ведь она ушла со своих позиций? Да. Значит, отступила? Нет. Почему же она оставила свои позиции, которые столь стойко защищала? Потому, что эти позиции ей были уже не нужны. Позиции оставляют не только при отступлении, но и при наступлении. Наполеон ошибся. Он даже не мог себе представить, на каком уровне с ним играет Кутузов. На самом деле, русская армия не собиралась отступать, а наоборот, русская армия перешла в наступление, сменив оборонительные позиции на наступательные. Куда ушла русская армия? Русская армия пошла перекрывать возможность отступления армии Наполеона. Но Наполеон же не собирался отступать. Он праздновал свой триумф. Он так и не понял, что сделал с ним Кутузов. После Бородино Наполеон уже был обречен. Почему? Полученный удар не был существенным. Да, это так, но это был удар с накопительными последствиями. Это смертельный удар, но его смертельность проявляется не сразу, как ядовитый укус змеи. Полученная рана незначительна, но яд начинает действовать и через определенное время летальный исход становится очевидным. Этой раны достаточно, и нет необходимости жалить противника снова и снова, растрачивая свои не безразмерные силы и неся ненужные потери. Игра уже сделана, и нужно заблаговременно подготовиться к финалу. А каков будет финал? Тот, кто ведет игру, уже расписал его партитуру. Наполеон полагал, что игру ведет именно он, но вся гигантская игра Наполеона была лишь фрагментом игры Кутузова, и Наполеон, сам

того не подозревая, разыгрывал свою партию строго в рамках Кутузовской пьесы. Наивный Бонапарт даже не знал о существовании таких уровней игры. Он-то думал, что играет выше всех. Это свойственно провинциалам, а Наполеон, как ни старался, так и не смог избавиться от своей провинциальности. Россию Наполеон побаивался. Он не забыл альпийские выходы Суворова. Но Суворова, вроде бы, уже нет. Почему не попробовать сыграть, тем более, что и сам Наполеон стал куда более опытен и, может быть, даже матер? Однако рисковать Наполеон не собирался. Он намерен был разыграть беспроегрывную, хладнокровную и беспощадную комбинацию. Без всяких шуток и авантюр. Именно поэтому он собрал неслыханную по мощности армию, которой управлял грамотной и твердой рукой. Но куда делась эта армия? Она исчезла. Исчезла, не проиграв ни одного сражения (сражение при Березине не было сражением как таковым. При Березине против русской армии была уже не армия, а огрызающаяся толпа стремящихся убежать озверевших людей). Но куда же делась армия? Что с ней случилось, и, главное, почему? Армия как-то сама собой рассосалась, что ли? Или этот процесс рассасывания был расчетливо запущен чьей-то рукой? Чьей рукой и как запущен? Современники этого так и не поняли. Да и сейчас мало кто понимает. Что же произошло?

В чем заключалась стратегия Кутузова? Кутузов понял и правильно оценил всю мощь Наполеоновской машины. Эта армада способна была без особых надрывных усилий смести с карты мира любую империю того времени. Наполеон играл наверняка. Пытаться имевшимися силами русской армии перемолоть материальную часть (в том числе, и живую силу) армии Наполеона было несерьезно. В лучшем случае, можно было рассчитывать на обмен, но обмен

не устраивал Кутузова. Так или иначе, но Кутузов на обмен не согласился. Что оставалось делать? Оставалось только уничтожить Наполеоновскую армию. Но как? По-суворовски. Через десистематизацию. Для этого надо хорошо понимать систематику. Чтобы уничтожить какую-либо систему, необходимо лучше ее создателя разбираться в системах. Кутузов в системах разбирался получше Наполеона. Это факт. Из последующих действий Кутузова, становится очевидным, что он очень правильно понял структуру системы Наполеоновской армии. Кутузов рассматривал армию как систему. Отлично структурированная система Наполеоновской армии представляла смертельную угрозу. Кроме системной структуры, имелся еще режим, в котором эта система функционирует наиболее эффективно. Вдобавок (и это необходимо отметить), и сама система, и режим ее функционирования были специально приспособлены к управленческому стилю Наполеона (этакий, индпошив, который Наполеон мог себе позволить), что давало высочайшую точность результатов управленческих воздействий. Все это в совокупности делало Наполеоновскую армию фантастически смертоносной системой. Что противопоставить такой системе? И можно ли что-то этому противопоставить? Конечно, можно. Воюют не числом. Кутузов решил использовать особую слаженность этой системы против нее самой. Как? Элементарно. Он просчитал структурные возможности армейской системы Наполеона, а точнее, режимные диапазоны данной структуры и обнаружил, что при определенном, не очень заметном, но точно выверенном, искажении режима функционирования, в структуре могут возникнуть процессы саморазрушения. Проще говоря, если эту систему ввести (навязать) в определенный режим функционирования, ее структура начнет

разрушаться, и отлаженная армейская система превратится в неуправляемую склочную толпу.

Но можно ли вогнать систему Наполеоновской армии в такой режим, и если можно, то какими конкретными действиями? Кутузов нашел ответ на эти вопросы и смог это осуществить. Точно рассчитанное действие, выводящее армию Наполеона на смертельно опасный для нее режим функционирования, и было «змеиным укусом», незамеченным и не оцененным не только Наполеоном, но и соратниками Кутузова. Кутузову нужно было сделать один выпад и один укол. Только один, но очень точный. Кутузов очень внимательно наблюдал за неприятелем своим единственным глазом (второй он оставил в Крыму), и видел им больше чем Наполеон двумя. Кутузов выжидал. Он очень точно понимал, что ему надо сделать. Тут нельзя было торопиться, чего окружающие не понимали. «Мы долго молча отступали. Досадно было...»

Но непонимание соратников не смущало Кутузова. Он делал свое дело. Он искал нужное место и время. И оно нашлось. Около Бородино. Нужный удар был нанесен, и Кутузов повел свою армию перекрывать Наполеону единственный путь к отступлению. Дальше началось ожидание, когда подействует яд. Это ожидание, вероятно, стоило Кутузову серьезнейшего нервного напряжения. Наполеон сидел в Москве. Для Российской империи это было смертельно опасно. Весной следующего года Наполеоном планировалась разделка имперской туши. Его армия представляла собой отличный инструмент, которым империи вспарывались, как консервные банки. Эта же участь, разумеется, после героического сопротивления русской армии, ожидала и Российскую империю. И Кутузов это понимал. Последствия какой-либо ошибки, допущенной Кутузовым

в ходе проведения задуманной им комбинации, были бы для Российской империи равнозначны катастрофе. Невольно начнешь нервничать, ожидая результатов проделанной работы. Сразу возникают очень неприятные вопросы. А все ли было сделано правильно? А верен ли расчет? А вдруг он что-то не так просчитал? Вдруг где-то вкралась ошибка? А что, если яд не подействует, или его действие будет недостаточно сильным? А что, если Наполеон найдет противоядие? А вдруг Наполеон предвидел такую угрозу и имеет план быстрой структурной перестройки своей армады, и яд станет недействующим для другой структуры? Что, если Наполеоновская военная система способна автоматически менять свою структуру в зависимости от режимов функционирования? Да, Наполеоновская армия не выглядела многоструктурной системой, но действительно ли она была моноструктурной? А если нет, то что тогда? Катастрофа? Это серьезные вопросы, на которые у Кутузова не было ответов. Были лишь предположения, основанные на понимании систематики.

Подтвердятся ли эти предположения практикой? Оставалось только ждать. А нервы? Бедный Кутузов. Сонный и равнодушный старик, не предпринимающий никаких громких и решительных действий. А что он мог предпринять, если все необходимое он уже сделал? Что? Он послал легкую кавалерию раздражать своими комариными укусами противника, приняв во внимание, что раздражение способствует ускорению действия яда. А что еще он мог? Только ждать, ежедневно внимательно выслушивая донесения разведки о поведении Наполеоновских солдат в Москве, пытаясь обнаружить в этом поведении изменения, вызванные начавшемся разложением структуры. Он хотел определить силу и скорость действия яда. Яд должен был

разложить, уничтожить структуру системы до весны. Оставалось только ждать, когда цемент Наполеоновского строения потеряет свое связующее свойство и здание рассыплется на кучу кирпичей. Вместо фортификационного сооружения будет груда развалин, что и нужно атакующему. Вроде бы, яд действует. Есть некоторые признаки, но что, если это — банальная выдача желаемого за действительное? Может быть, ты просто видишь только то, что очень хочешь увидеть? Не позавидуешь Кутузову, тем более, что ожидание длилось довольно долго, а для него, наверное, непостижимо долго и тяжело. Но он оказался прав.

Армия Наполеона распалась как система. Наполеон обнаружил, что оказался в оккупированной им стране не с армией, а с неструктурированной огромной толпой вооруженных людей. Структура куда-то исчезла. Наполеон находился посреди агрессивной, полностью неуправляемой толпы, разбитой на какие-то, зачастую враждующие между собой, группки, более похожие на полудикие банды. Однажды, из желания хорошо закусить и выпить, эти толпы вполне могут прирезать и самого Наполеона, учитывая, что этой толпе известно о богатых императорских запасах. Наполеон представлялся самой выгодной добычей в этой толпе. Оставаться в подобном положении становилось чрезвычайно опасно. Попытки восстановления структуры не дали (и не могли дать) никаких положительных результатов, а наоборот, эффект от такой попытки только усугубил положение. Тогда Наполеон принял единственное оставшееся у него решение, немедленно уходить в структурированное пространство, чтобы, используя структуру пространства, восстановить структуру системы. Да, так можно сделать, если тебе это позволят. Кутузов этого позволять не собирался. Близкая реальная цель (движение домой) придала

Наполеоновской толпе некое подобие общности, однако Наполеон понимал, что этой общности недостаточно, чтобы столкнуться с боеспособной и структурированной системой русской армии. Кроме того, военные способности Наполеона в тот момент были, практически, равны нулю, поскольку его толпа была не способна (да и не намерена) понимать и выполнять его команды. Сражение невозможно, и численность Наполеоновской армии никакой роли уже не играла. Наполеон это понимал. Он пытался найти хоть какой-то вариант отступления, но ни одного не нашлось. Полная безнадежность. Оставалось только бегство. Выбирать было не из чего. И Наполеон побежал вместе со своей гигантской толпой, в которую превратилась его, некогда (еще совсем недавно) такая доблестная армия.

Армия, которая была вершиной творчества Наполеона в области создания военных систем, озлобленной, озверевшей толпой бежала без всякого боя, как косяк сельди, атакуемый на своем пути морскими хищниками, и спасающийся только своей многочисленностью. Армия растворилась и исчезла, а толпа разбежалась, рассредоточилась по Европе. Растаяла. Вся империя Наполеона, создаваемая им так долго и с такими трудами, рассыпалась, как картонный домик от одного «укуса» Михаила Илларионовича Кутузова. Наполеон так и не смог до конца жизни понять, как это могло произойти, да еще не с кем-нибудь, а с ним, с самим Наполеоном Бонапартом. Бывает. Кутузов, правда, вскоре преставился, до окончания компании. Дальше, наверное, ему уже было неинтересно. Оставалось уже техническое доигрывание. Да и, возможно, нервные нагрузки долгого ожидания результата дали о себе знать.

Такой вот пример истории о людях, выглядящих сонными в самое неподходящее для полудремы время.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

Мир образов, «картина мира», мир идей, порождаемых сознанием, постоянно конвертируя друг с другом — обмениваясь информацией, — трансформируют формы образа власти, создаваемой элитой и обществом («господствующими» и «подданными» [36]), наполняют их новыми смыслами и определяют новые правила игры жизни. «Образ мира», по определению А.Н. Леонтьева [37] — «это целостная многоуровневая структура представлений человека о мире, других людях, о себе, своей деятельности, которая непрерывно меняется в связи с новым человеческим опытом». «Картина мира» стабильна и неизменна. Она задает единство и устойчивость индивидуального и общественного сознания. Структура сознания, по мнению В.Д. Нечаева [38], определяется соотношением «образа мира» и «картины мира». Если «образ мира» всегда связан с определенным способом осмысления человеческого опыта и, следовательно, он рационален, то «картины мира» вообще не связана ни с каким опытом: она иррациональна. Однако именно она задает структуру осмысления реального опыта.

Протокол, определяющий пропорции между «образом мира» и «картиной мира», позволяет создать систему

управления обществом, в основе которой лежит максима «образы правят миром». Власть, как система управления, имеет видимый тройственный характер. С одной стороны — это прежде всего конституция (писаная или неписаная), законы, суды, государственные институты. С другой стороны, социальное наполнение государственных институтов — в чьих интересах они действуют. И наконец, с третьей стороны — это символический характер власти.

Невидимый характер власти лежит в сфере ее сакральности. В Европе власть базировалась на концепции, названной в научной литературе «два тела короля», которая доказывала бессмертие королевской власти при смертности ее конкретных носителей. В российской идее о происхождении и существовании страны провозглашалась бессмертность, вечность существования государства независимо от того, кто в нем государь [39]. Шапка Мономаха, будучи древним символом власти, отождествляется как с могуществом власти, так и с налагаемыми ей обязанностями. Сакральное значение шапки Мономаха отражено на иконе «Благословенно воинство» (середина XVI века): на левом краю иконы изображены Богоматерь с Младенцем, которые передают ангелам венцы, чтобы вручить их павшим воинам. В форме этого венца славы угадывается силуэт шапки Мономаха.

Готовность к подчинению (как и готовность к господству) относится к характеристикам сознания. Сознание же человеческое оперирует за пределами инстинктивных реакций, прежде всего, образцами, именно в них «формулируя» как свое отношение к действительности, так и собственную предполагаемую реакцию на нее. Именно образы оказываются конечными носителями информации, синтезирующими в предельно емкой форме все виды

«раздражений», порождаемых социальной и культурной средой существования индивида [36].

Библейская традиция преодоления информационного хаоса представлена протоколом, определяющим пропорции в «дробь», где в «числителе» значится сакральное, а в «знаменателе» — секулярное: Бог/Человек [49]. Соотношение «божественной истины» и «человеческой» («бытия» и «сознания») всегда было проблемным и часто именовалось «основным вопросом философии». В «равновесие» «числитель» и «знаменатель» «дробь» приводит «завет» между Богом и Человеком, объединяя «богово» и «кесарево». Для человека истинной, правильной и жизненно необходимой является информация, которая была связана со Словом Божьим. В основе ее лежит «Слово»: «В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог». Слово, бывшее у Сверхличности, «плоть приняв», через эманацию Божию воплотилось в книгу и стало, таким образом, информацией, описывающей «образ мира», «картину мира», правила игры жизни, пространство и время, саму жизнь во всех ее проявлениях.

Анализ взаимодействия в протоколе, определяющий пропорции между «образом мира» и «картиной мира», правил игры жизни, показал [27], что высокоструктурированная конвергентная информация имеет три уровня: текста, мифа и сказки.

Простейшим из них является уровень текста, который создается при помощи символов, обретает литературную, живописную, музыкальную или иную семиотическую форму. На этом уровне естественное превращается в искусственное и наоборот.

Глубже расположен уровень мифа, заархивированного в текстах нарративами, а в коллективном бессозна-

тельном — архетипами. Основой мифологической картины мира являются представления о космосе и хаосе (преодоление которого есть центральная тема мифа), а также о пространстве и времени (то есть своего рода мифологический хронотип) [40]. Одно из самых главных свойств мифологического пространства — его качественная неоднородность, наличие в нем сакрального центра и потенциально враждебной периферии.

Обычно миф в своей заключительной части фиксирует скачкообразный переход из одной пространственно-временной системы в другую, от единичности событий мифологических к повторяемости профанных. Тем самым устанавливается соотношение мифа с повседневностью; профанное время даже может быть представлено как проекция мифологического: в известном смысле они параллельны.

Мифология отвечает на те же вопросы об устройстве окружающего человека мира, что и наука, но со своих позиций. Мифологическое знание также логично, что и научное, просто логика эта иная. Она предполагает существование наряду с нашим, человеческим миром, иного мира — потустороннего [41]. Для человека, обладающего мифологическим мышлением, миф — сугубо практическое знание, которым он руководствуется в реальной жизни.

Архаический и более поздний «гуманитарный миф» проявляет разные стратегии конструирования и воспроизводства человеческой идентичности. Архаический миф представляет собой устойчивую кодовую матрицу, позволяющую осуществлять перенос социально значимого опыта из одной культурной зоны в другую. Миф традиционно актуализируется в «праздничных ситуациях и контекстах», то есть именно там, где происходит «перераспределение счастья», и где избыточный социальный опыт

может быть «подшит к делу» [42]. Праздник есть архаический механизм перераспределения фарна («блага», «счастья» и т.д.) внутри социальной системы: место и время, когда для обеспечения социальной динамики вся группа на время выходит из строго расписанной «статусной» сетки, меняя правила игры. Физическим воплощением фарна в иранской традиции также является и золото как «солнечный» и «огненный» металл [47]. Во время праздника подлежат пересмотру все социальные каналы и каждый член группы (индивидуальный или коллективный) заинтересован в демонстрации своего «права на счастье». Подобная демонстрация канализируется в соответствующие — допустимые или принятые — формы праздничного поведения, предполагающие своеобразный сопоставительный «подсчет котировок». По окончании праздника вновь образовавшаяся конфигурация застывает и приобретает непреложность и неподвижность — до следующего «порыва в динамику».

Архаический миф транслирует «неуместный» опыт из одной культурной зоны в другую, а литературный жанр актуализирует его, делая «уместным» и востребованным. При этом особая «игровая» атмосфера праздника, сообщая — в специально отведено время и в специально отведенном месте — некоторую зыбкость всем действующим нормам, правилам и статусам, сама по себе является некоторой гарантией культурной безопасности, поскольку позволяет отделять и отличать «зону праздника», где действителен миф от собственно статусной «правильной зоны», где властвует порядок» [42].

Гуманитарный миф позволяет создавать систему тотальной проницаемости различных культурных пространств, объединенных внутренним пространством индивидуума.

И наконец, еще выше текста и мифа находится уровень сказки [27], о котором не известно практически ничего, кроме того, что на этом уровне смешивается живое и неживое.

Пример 6. Мифология финансовых кризисов.

Мифы, с одной стороны, предписывают людям правила игры, устанавливают нормы социального поведения, обуславливают систему ценностных ориентаций, облегчают переживание стрессов, порождаемых кризисными состояниями природы, общества или индивида, с другой — могут формировать кризисные состояния общества и финансовых рынков, повышая капитализацию одних рынков за счет других [45]. Мифы могут воздействовать на архетипы коллективного бессознательного. В российском финансовом кризисе 1998 года, в котором только валютные дилеры на форвардном рынке рубль-доллар потеряли около шести миллиардов долларов, актуализирован был архетип катастроф, который можно встретить, например, в изобразительном искусстве («Последний день Помпеи» К.П. Брюллова, «Предупреждение народам» С.Н. Рериха) и в фильмах («Армагеддон», «Пятый элемент», «Годзилла», «Терминатор»).

С одной стороны, в течение 1997 года и до августа 1998 года Центральный банк, Правительство и Президент России направляли свои усилия на защиту национальных интересов РФ, на создание и поддержание стереотипа «крепкого рубля». Государственные СМИ готовили общественное мнение к деноминации российского рубля и в радио- и телевизионном эфире, в прессе появилась реклама, возвещающая о возвращении копейки. Главной задачей рекламы было создание стереотипа «крепкого рубля»

в целях возврата и укрепления доверия к российской денежной единице.

С другой стороны, так называемые свободные СМИ (коммерческие организации, главной деятельностью которых является прибыль и которые получают доход от продажи обществу различной информации и/или от оказания услуг по размещению рекламы, проведению PR-компаний), контролируемые нерезидентами РФ (информационное агентство «Reuters», газета «Financial Times», российский журнал «Итоги», издаваемый совместно с международным журналом «BusinessWeek», газета «Финансовые известия», издаваемые совместно газетой «Financial Times»), направили свои усилия на актуализацию в российском обществе архетипа катастроф. Например, 8 июля и 7 августа 1998 года в информационной системе «Reuters news» появились две статьи под заголовком «Рабочие идут на Москву, давление на правительство растет» и «Регионы России все больше похожи на удельные княжества». Если обычно информационные сообщения информационной службы «Reuters news» занимают не более одного печатного листа, то каждая из двух указанных статей расположились на двух с половиной печатных листах. Тексты статей состояли из слабосвязанных по смыслу абзацев и на более чем 90% состоящих из одного или двух предложений. Каждый абзац представлял собой вольное описание негативных событий или пессимистические комментарии. Эти статьи представляли собой часть технологии манипулятивного воздействия на российское общество и в первую очередь на финансовых операторов валютного рынка.

Манипуляция — это часть технологии власти, представляющая собой вид духовного и психологического скрытого воздействия, факт которого не должен быть замечен

объектом манипуляции. Это воздействие, которое требует значительного мастерства и знаний; к людям, сознанием которых манипулируют, относятся не как к личностям, а как к объектам, особого рода вещам [52]. Признаком манипулятивного воздействия считается наличие двойного скоординированного воздействия, когда наряду с передаваемой адресату информацией отправитель воздействия имеет вполне конкретные ожидания относительно действия первого, но по каким-либо соображениям не намерен выдавать их [46]. Для успеха манипуляции существенно, чтобы двойное воздействие не осознавалось адресатом, и чтобы он не догадывался о том, что манипулятор строит свои действия именно на знании адресата. Как свидетельствуют факты истории, после распада любого государства все финансовые активы, имеющие к нему отношение, либо значительно обесцениваются, либо перестают существовать. Эти факты в вышеприведенных статьях не упоминаются, однако они, безусловно, известны валютным дилерам и другим участникам финансовых рынков. Кроме того, в первой статье была предложена модель поведения «инвесторы-нерезиденты сбрасывают как внутренние, так и внешние долговые обязательства» [45].

Современные технологии манипуляции свидетельствуют о появлении более совершенных, разнообразных методов и техник практики управления сложноорганизованной (неопределенной, турбулентной, хаотизированной) средой. Среди новаций постсовременного менеджмента можно отметить [51]: рамочное, матричное, косвенное, нелинейное и деструктивное управления событиями. Особенности этих нововведений является то, что исполнительские цепочки управляющих воздействий многократно переплетаются, а совершаемые действия приобретают, в конце

концов, практически анонимный характер. При этом непонятно, кто и в каких целях эти действия предпринимает.

Основу современной войны на валютно-финансовых рынках составляют информационно-финансовые атаки, зачастую они носят характер террористических. Значимость выбора времени начала атаки серьезно усилилась. Для оценки момента возникновения информационной террористической атаки необходимо осуществлять мони-

Рисунок 31. Модель манипулятивного воздействия на общество

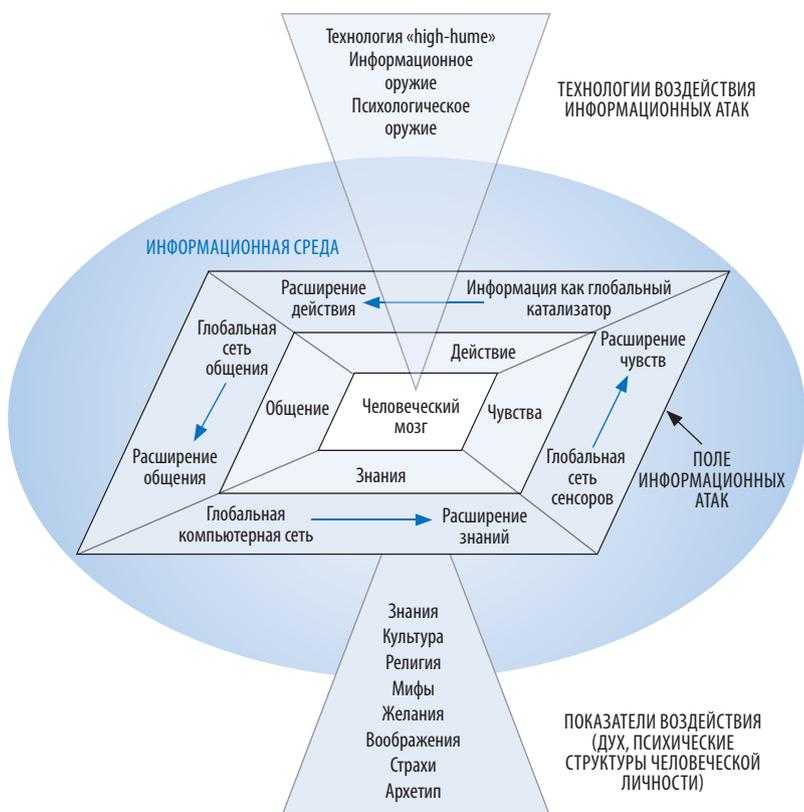
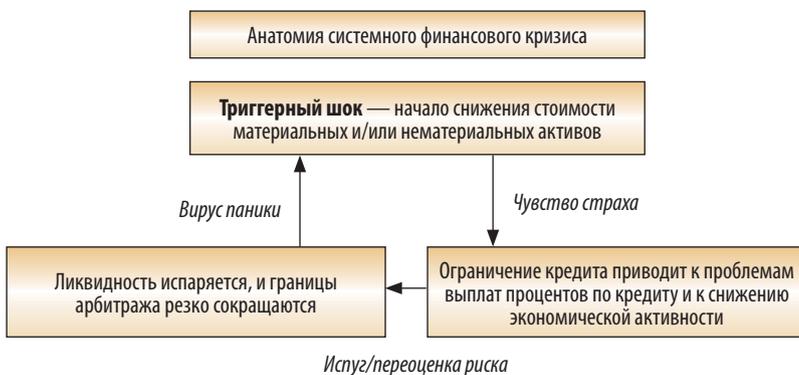


Рисунок 32. Анатомия системного финансового кризиса



торинг информационных потоков, ведя непрерывный учет внешних и внутренних признаков.

Манипулятивное воздействие — информационную атаку — можно анализировать, лишь учитывая признаки (имея базу данных), сопоставлять новую информацию со старой, подтверждая тенденцию или обнаруживая противоречия. Если же есть возможность наложить на возникшую информацию характеристики видения обстановки, то информационная атака может быть запеленгована, и, таким образом, можно зафиксировать начало разрушения информации в отсутствие террористических информационных атак. Основой для классификации информационных атак является модель их воздействия на общество (рис. 31) и механизм возникновения системных финансовых кризисов (рис. 32) [53–54].

Важнейшим фактом, позволяющим провести параллель между эсхатологическими мифами о конце света и статьями в информационной системе «Reuters news» является то, что данные статьи представляют собой пророчества, в которых описываются неотвратно наступающие события

будущего, носящие катастрофический характер и связанные с распадом России. В 1996 году, находясь в Москве, известный французский философ Жан Бодрийяр, охарактеризовал доминирующее в обществе мироощущение в весьма мрачных тонах. В унифицированном мире наших дней культура, по его словам [48], все более напоминает некую постисторическую помойку, на которой каждая вещь воспринимается исключительно в качестве мусора, пусть более или менее ценного, но все же мусора, отброса.

Сила многих пророчеств — в их стремлении стать самосбывающимися, самореализующимися. Проявляется эта сила двояко. Одних она заставляет накладывать пророчества на текучку событий как некое их либретто, озаряя переживания жизни идеей вершащегося исполнения. Других она прямо направляет поступить во исполнение, хотя историческая фактура может порой придавать исполнению характер пародии. Пророчество играет как спектакль и реализуется по-настоящему успешно, когда встречаются два импульса: исполнить и признать исполненным [50].

И сегодня, в 2012 году, глобальный рынок повторяет удачную стратегию игры с актуализацией архетипа катастрофы, но уже не в масштабе российского государства, а в мировом масштабе.

СКАЗОЧНЫЕ ИГРЫ

Мифы связаны с культурами. Культы должны были воздействовать на божества, а божества — помогать людям. В отличие от мифов, сказка содержит вечные неизведанные ценности. События сказки совершаются как бы вне времени и пространства, и когда избирательное искусство переносит их в реальное, зримое пространство, то сказка сразу перестает быть сказкой. В сказке победа всегда принадлежит светлому началу в борьбе двух сил: света и тьмы.

Есть только два европейских языка, которые создали специальные слова для обозначения понятия сказка. Это — русский и немецкие языки. Слово «сказка» первоначально имело совершенно другой смысл, отличный от современного значения. До XVII века в русском языке слово «сказка» означало нечто достоверное, письменное или устное показание или свидетельство, имеющее юридическую силу [55].

Раньше в России никому и никогда не приходило в голову записывать сказки. Рассказывать сказки сначала запрещалось духовенством, а позднее правительством. В Указе Алексея Михайловича 1649 года строго запрещается колдовать, загадывать загадки и рассказывать сказки. Подлинная народная сказка была введена в литературно-

общественный и научный оборот А.С. Пушкиным и выражала национальный характер, национальную культуру, национальные традиции, отличные от характера других народов. «Здесь Русский дух, здесь Русью пахнет».

Сказочные схемы были выделены А.Н. Веселовским в начале 1880-х годов: «Чем древнее сказка, тем проще ее схема и чем новее, тем более она усложняется. Так, наша русская сказка уже комбинационная, и те, которые говорят о ее древности, основываются на ложной посылке, еще не разработанной» [57].

Волшебной сказке присуща закономерность. Наука вообще имеет дело с закономерностями, а закономерности начинаются там, где есть повторяемость. Любой научный закон основан на повторяемости. Испытание, награждение и наказание — повторные, постоянные элементы волшебных сказок. Сказочные герои подвергаются испытанию, за которым следует награждение, если испытание выдержано, и наказание — если наоборот. Все остальное может меняться (сказочные правила игры). Например, в сказках утроение никогда не слагается по схеме 1+1+1, а всегда по схеме 2+1, когда из трех элементов один последний является решающим.

Сказочные правила игр русского героического эпоса [56] не только укладываются в вышеприведенное героическое описание, но и позволяют проявить модель капитализации рынка на основе нематериальных активов. Наиболее точно эта модель описана в замечательном памятнике русской национальной культуры — былине «Садко» [58]. Анализируя эту былину, В.Г. Белинский отмечает, что «в лице Садко выражен совершенно национальный характер; есть русский размах, когда он, например, сразу закладывает все свое имущество. В нем есть русская удаль, когда

он, испробовав все средства, чтобы спасти себя хитростью (тоже русская черта)», и видя, что дело доходит до смерти, смерти не боится, а бесстрашно бросается в пучину моря» [59].

Модель капитализации нематериальных активов «Садко» состоит из трех этапов (по мотивам анализа былины «Садко» сделанного знаменитым ленинградским ученым Владимиром Проппом [56]):

Садко владеет нематериальным активом — умением отлично играть на гусях. «Садко — народный певец и гуслиар, искусство которого стоит на очень высоком уровне» [56]. Свое умение и знание он продает «за зарплату» новгородским купцам, играя на богатых пирах. Когда рынок отказывается от его услуг, он идет играть для себя на Ильмень-озере. Эту игру подслушивает водяной царь (этакий ангел-инвестор) и награждает его за нее (делает первые инвестиции): он его учит, как выловить на Ильмень-озере «рыбку золотые перья» и как побиться об заклад с новгородскими купцами, что он поймает точно такую же рыбку. Садко бьется об заклад, вылавливает «рыбку золотые перья», выигрывает заклад — лавки с товарами и становится богатым купцом.

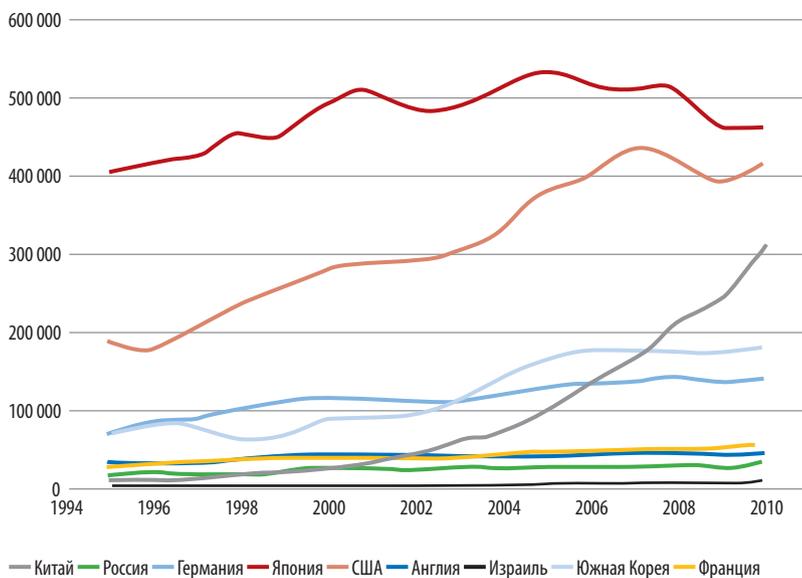
*Ударим-ка о велик заклад:
Я заложу свою буйну голову,
А вы залагайте лавки товара красного...
Тут купцы новгородские
Отдали по три лавки товара красного.*

Нематериальные активы ученых и креативных соотечественников Российской Федерации, их знания, умения, опыт, способность генерировать новые знания и технологии,

воплощенные в патентах, товарных знаках, в интеллектуальном капитале «не прописаны» в инструкциях Центрального банка РФ в качестве залогового актива и поэтому рынком отторгаются. Созданные ценности, на которые затрачены интеллектуальные, материальные и финансовые ресурсы, Центральный банк РФ не включает в систему жизнеобеспечения России. Китай, который активно приступил к капитализации своего национального рынка, уже обогнал Россию не только по объемам капитализации, но и по количеству патентов (рис. 33). Китай находится на восьмом месте по количеству патентов, а Россия на тринадцатом. Кроме того, КНР вышла на первое место в мире по числу заявлений на

Рисунок 33. Динамика патентов.

Общее число патентов, шт



Источник: World Intellectual Property Indicators — 2011. Edition

патенты в 2011 году. Для китайских корпораций патентование является серьезным налоговым стимулом — налог с доходов уменьшается с 25% до 15% и эти компании получают прибыльные контракты от правительства.

Нематериальные активы, оцененные и поставленные на бухгалтерский баланс, составляют основу капитализации национальных рынков. За последние двадцать лет — с 1990 по 2010 год — капитализация всего мира выросла с 43 до 212 трлн долларов, США — с 15 до 67,6 трлн долларов, Китая — с 0 до 16 трлн долларов, а России — с 0 до 3 трлн долларов (по данным компании McKinsey & Company). Другими словами, система жизнеобеспечения США наиболее восприимчива к созданным ценностям (при этом совершенно неважно, в какой стране мира они создаются: в США, ЕС, России, Индии, Китае и т.д.), по сравнению с Китаем, который активно включает нематериальные активы в ресурсы своего развития.

Новые правила игры в Российской Федерации, по которым нематериальные активы станут основой развития национального рынка, позволят:

- поднять капитализацию страны до 30 трлн долларов;
- создать механизм и инструменты генерации «длинных и дешевых денег» развития;
- увеличить продолжительность и качество жизни наших соотечественников;
- воздать должное создателям патентов, авторских прав, промышленных образцов — инновационных технологий.

Разбогатец, Садко вторично бьется об заклад с новгородскими купцами: он берется скупить все новгородские товары. Это ему в некоторых вариантах удастся, но

в большинстве случаев он терпит неудачу. В обоих случаях у него оказывается огромное количество товаров.

Новгородские купцы оказались посрамлены вторично бедняком-гусяром, создателем нематериальных активов и новых финансовых схем, который побил купцов их же оружием, единственным, которое они знают и признают — деньгами. Былина в данной форме показывает стратегию победы на рынке, и Садко герой не потому, что он богат, а потому что свое богатство он обращает на посрамление купечества. Получив товары, он грузит их на корабль и едет за море торговать.

*Как поехал он по синю морю,
Воротил он в Золоту Орду,
Продавал он товары новгородские,
Получал барыши великие,
Насытал бочки-сороковки красна
золота, чиста серебра,
Поезжал назад во Новгород,
Поезжал он по синю морю.*

На втором этапе, в следующие пять лет, капитализация недооцененных активов Российской Федерации должна превысить уровень 100 трлн долларов. Российские высокие технологии, используя сочетание конкурентных преимуществ в виде энергетических, водных, материальных ресурсов, нематериальных активов, позволяющих генерировать финансовые инструменты, станут ключевым игроком в Глобальной Игре. Продолжительность жизни народов России превысит 85 лет.

С накопленными товарами Садко отправляется за море торговать. Морской царь останавливает его корабли

и требует Садко к себе, чтобы он поиграл ему на гусях (в некоторых вариантах былины, чтобы он сыграл с ним в шахматы). В предсмертный час Садко чувствует себя не купцом, а гусяром. С гусями (с возможностью создавать нематериальные активы) он не расстается даже перед самой смертью. На морском дне Садко развлекает морского царя игрой на гусях, царь пляшет, а на море начался шторм, гибнут корабли и люди. Чтобы наградить Садко морской царь предлагает ему выбрать себе невесту. Садко, по подсказке Миколы Можайского (Николая Чудотворца) — покровителя мореплавателей, ломает свои гусли, выбирает в качестве невесты девушку Чернавушку, засыпает и, проснувшись, видит себя на берегу Волхова. Сюда же приплывают его корабли.

*Начал Садко выгружать
со черленьих со кораблей
Именьице — бессчетну золоту казну.
Как повыгрузил со черленьих кораблей,
Состроил церкву соборную
Миколе Можайскому.
Не стал больше ездить Садко
На синем море,
Стал поживать Садко во Нове-граде.*

На третьем этапе, суперкласс, оценив красоту игры, глубокое понимание правил игры и потенциал глобального игрока, приглашает Россию в комитет по разработке правил Глобальной Игры. Продолжительность жизни в Российской Федерации вырастет до 100 лет.

*«Сказка — ложь, да в ней намек,
добрым молодцам урок».*

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра проявляет невидимую сущность мироздания. Дух победы в Глобальной Игре несет в себе потенциал капитализации российских нематериальных активов. Именно эта капитализация послужит источником «длинных и дешевых денег» для управления развитием нашей страны, для создания пространства доверия евразийского проекта, для получения преимущества в конкуренции за будущее, для трансформации индустриальной экономики в «умную» экономику и в конечном счете для долгой, достойной и счастливой жизни граждан и народов России.

Одним из первых шагов ускоренной капитализации Российской Федерации должно стать подписание инструкции Центрального Банка России, согласно которой патенты и другие нематериальные активы должны стать залоговым инструментом при выдаче кредита на инновационные проекты.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс -Традиция, 1997. 416 с.
2. Терминология спорта. Толковый словарь спортивных терминов. М.: СпортАкадемПресс, 2001. 480 с.
3. Харлампиев А.А. Тактика борьбы самбо. М.: Физкультура и спорт, 1958. 145 с.
4. Вайно А.Э., Кобяков А.А., Сараев В.Н. Код рынка. // Экономические стратегии. 2011. № 11. С. 94–99; № 12. С. 88–96; 2012. № 1. С. 2–9.
5. Роткопф Д. Суперкласс. Те, кто правит миром. М.: АСТ: Астрель: Полиграфиздат, 2010. 475 с.
6. Лефевр В.А. О самоорганизующихся и саморефлективных системах // Проблемы исследования систем и структур. М.: 1965. С. 61–68.
7. Кузык Б.Н., Агеев А.И., Доброчеев О.В., Куроедов Б.В., Мясоедов Б.А. Россия в пространстве и времени. М.: Институт экономических стратегий РАН, 2004. 336 с.

8. Ульяновский В. Смутное время. М.: Европа, 2006. 456 с.
9. Забелин И.Е. Минин и Пожарский. «Прямые» и «кривые» в Смутное время. Перепеч. с издания 1901 г. СПб.: Русская симфония, 2005. 272 с.
10. Eichengreen B. Europe's Trust Deficit // 12 March 2012, <http://www.project-syndicate.org/commentary/europe-s-trust-deficit>
11. Вайно А.Э., Кобяков А.А., Сараев В.Н. Упреждающее управление сложными системами // Вестник экономической интеграции. 2011. № 11. С. 7–21.
12. Шинкоренко В.Д. Смысловая структура социокультурного пространства: игра, ритуал, магия. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. 232 с.
13. Кобякова Н.Г., Сараев В.Н. Конвергентные системы управления — инфраструктура XXI века // Экономические стратегии. 2009. № 4. С. 116–123.
14. Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV вв. т. 2. Игры обмена. М.: Прогресс, 1988. 632 с.
15. Martin T.R. Ancient Greece: From Prehistoric to Hellenistic Times. New Haven: Yale University Press, 2000. 254 p.
16. Стиглиц Д. Крутое пике: Америка и новый экономический порядок после глобального кризиса. М.: Эксмо, 2011. 512 с.
17. Tétreau E. Les etats-unis d'Europe contre le monde riche de standart & poor's // Le Monde. 2012. 20 janvier. P. 16.
18. Цымбурский В.Л. Конъюнктуры Земли и времени. Геополитические и хронополитические интеллектуальные исследования. М.: Европа, 2011. 372 с.
19. Кокошин А., Сергеев В., Цымбурский В. Эволюция фразеологии «победа» в советской военной доктрине // Век XX и мир. 1991. № 12.
20. Девятков А. Разведка как искусство уникального. История — теория — практика. — М.: Труды академии небополитики, 2011. 35 с.

21. *Девятков А.* Кормчие правила высшей разведки сознания и времени в эпоху информационного общества. М.: Труды Академии небополитики, 2007. 23 с.
22. *Luhrmann T.M.* Persuasions of the Witch's Craft. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1989. 261 p.
23. Техногенезис: мир, магия и мистицизм в информационную эпоху. — Екатеринбург: Ультра-культура, 2008. 480 с. (серия Philosophy)
24. *Шпенглер О.* Закат Западного мира; Очерки морфологии мировой истории. Полное издание в одном томе. М.: «Альфа-книга», 2010. 1085 с.
25. *Ле Гофф Ж.* Другое средневековье. Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2000. 328 с.
26. *Кобякова Н.Г.* Глобальный финансовый кризис. Управление инфраструктурными проектами. Ижевск, VI Всероссийская школа-семинар молодых ученых. Управление большими системами, 2009. С. 192–206.
27. *Перслегин С.Б.* Самоучитель игры на мировой шахматной доске. М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 2006. 619 с.
28. *Черниговская Т.В.* Нить Ариадны и пирожные «Мадлен»: нейронная сеть и сознание // В мире науки. 2012. № 4. С. 40–47.
29. *Величковский Б.М.* Конвергенция сознания и технический прогресс // В мире науки. 2012. № 1, с. 25
30. *Ковальчук М.В.* Конвергенция наук и технологий — прорыв в будущее // Российские нанотехнологии. 2011. Т. 6. № 1–2. С. 13–23.
31. *Ковальчук М.В., Нарайкин О.С., Яцишина Е.Б.* Конвергенция наук и технологий в формировании новой ноосферы // Российские нанотехнологии. 2011. Т. 10. № 9–10. С. 10–13.
32. *Киплинг Р.* Сочинения: Романы; Повесть; Рассказы; Путевые очерки; Сказки; Стихотворения, баллады. М.: Книжная палата, 2001. 1152 с.

33. Бондарь В. Повышенное давление // Однако. 2012. № 8 (117). С. 30–34.
34. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
35. Марьон Ж.-Л. Перекрестья видимого. М.: Прогресс-Традиция, 2010. 176 с.
36. Образы власти на Западе, в Византии и на Руси: Средние века. Новое время. Институт всеобщей истории РАН. М.: Наука, 2008. 443 с.
37. Леонтьев А.И. Избранные психологические произведения в 2 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 2. С. 251–262.
38. Нечаев В.Д. Региональный миф в политической культуре современной России. М.: Изд-во Института Африки РАН. 1999. 158 с.
39. Бычкова М.Е. Магия власти. М.: Территория, 2009. 216 с.
40. Неклюдов С.Ю. Структура и функции мифа // Мифы и мифология современной России. М.: АИРО-XX, 2000. С. 17–38.
41. Левкиевская Е. Мифы русского народа. М.: Астрель: АСТ, 2004. 528 с.
42. Михайлин В.Ю. Миф архаический и миф гуманитарный (конспект предисловия) // Миф архаический и миф гуманитарный. Интерпретация культурных кодов. Саратов, СПб.: ЛИСКА, 2006. 194 с.
43. Говорит Шипунов // Завтра. 2012. Март. № 13 (958). С. 3.
44. Нооскоп. СПб.: Петербургский международный экономический форум, (павильон 3), 16–18 июня 2011 г. 24 с.
45. Козин Ш.К., Ахметова М.В. Мифологический мотив и манипулятивная деятельность на финансовых рынках // Современная российская мифология. М.: Рос.Гос. Гуманит. Ун-т, 2005. С. 239–256.
46. Доценко Е.Л. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита. М.: Речь, 2003. 304 с.

47. Михайлин В. Тропа звериных слов: Пространственно ориентированные культурные коды в индоевропейской традиции. М.: Новое литературное обозрение, 2005. 540 с.
48. Андреев Д.А. За ... лет до конца света (Вместо предисловия) // Эсхатологический сборник. СПб.: Алетейя, 2006. С. 5–7.
49. Пиков Г.Г. Эсхатология и христианская историософия // Эсхатологический сборник. СПб.: Алетейя, 2006. С. 85–97.
50. Цымбурский В.Л. Апокалипсис на сегодня // Эсхатологический сборник. СПб.: Алетейя, 2006. С. 510–530.
51. Неклесса А.И. Цивилизация смерти // Эсхатологический сборник. СПб.: Алетейя, 2006. С. 531–549.
52. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. М.: Эксмо, 2007. 864 с.
53. Сараев В.Н., Подоляк В.И., Чудинова И.В., Панфилов С.А., Женихов Е.С. Информационные атаки на бренд. Эпизод первый // Экономические стратегии. 2008. №3. С. 52–59.
54. Сараев В.Н., Подоляк В.И., Чудинова И.В., Панфилов С.А., Женихов Е.С. Информационные атаки на бренд. Эпизод второй // Экономические стратегии. 2008. №3. С. 62–67.
55. Пропт В.Я. Русская сказка. М.: Лабиринт, 2005. 384 с.
56. Пропт В.Я. Русский героический эпос. М.: Государственное издательство художественной литературы, 1958. 603 с.
57. Веселовский А.Н. Из лекций по истории эпоса/Публ.В. М. Гацака // Типология народного эпоса. М.: Наука, 1975. С. 287–319.
58. Садко. Русская народная былина. М.: Художественная литература», 1992. 128 с.
59. Белинский В.Г. Полн. собр. соч. Т.V. М.: Изд-во Академии наук СССР, 1955. С. 416–420.

61. Мильков В.В. Осмысление истории в Древней Руси. СПб.: Алетейя, 2000. 384 с.
62. Мусин А.Е. *Milites Chriti* Древней Руси. Воинская культура русского Средневековья в контексте религиозного менталитета. СПб.: Петербургское востоковедение, 2005. 386 с.
63. Великий Князь Александр Невский. Русь, Орда и Запад в эпоху Александра Невского. Земное и небесное в посмертной биографии Александра Невского. Два подвига Александра Невского. Сост. и авт. текст А.Ю. Карпова. М.: Русский Миръ, 2002. 384 с.
64. Поселянин Е. Богоматерь. Описание Ее земной жизни и чудотворных икон. Книга I.М.: Родное пепелище, 2002. 688 с.
65. Комарович В.Л. Китежская легенда. Опыт изучения местных легенд. М.-Л.: АН СССР, 1936. 184 с.
66. Акерлоф Дж., Шиллер Р. *Spiritus Animalis*, или Как человеческая психология управляет экономикой и почему это важно для мирового капитализма. М.: Юнайтед Пресс, 2010. 273 с.
67. *Edmans A., Diego G., Eyvind N. Sports Sentiment and Stock Returns // Journal of Finance. 2007. №62 (4). P. 1967–1998.*
68. Гессе Г. Игра в бисер. М.: Художественная литература, 1969. 544 с.
69. Сорокин П.А. Социология революции. М.: Издательский дом «Территория будущего», РОССПЭН, 2005. 704 с.
70. Ергин Д. Добыча. Всемирная история борьбы за нефть, деньги и власть. М.: ДеНово, 1999. 968 с.
71. *Kobyakov A., Kobyakova N., Kozlov L., Panfilov S., Podolyak V., Saraev V., Vaino A. Future transport infrastructure convergence. // World highways. IRF, July/August, 2011. P 22–23.*

72. Сараев В.Н., Кобяков А.А., Вайно А.Э., Козлов Л.Н., Подоляк В.И., Панфилов С.А., Логинов Е.Л. Система оценки деривативов на транзакции. Федеральная служба по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам. Патент на полезную модель N 94031, Классификация по МПК G06F19/00, Заявка: 2010102964/22, 29.01.2010.
73. Мао Цзэ-Дун. Избранные произведения. Т. 2. М.: Изд-во иностранной литературы, 1953. 474 с.
74. Михайлин В.Ю. Мужские пространственно-ориентированные культурные коды в индоевропейской традиции. Саратов: диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук, 2006. 539 с.
75. Литвинский Б.А. Канпойско-сарматский фарн (к историко-культурным связям племен южной России и Средней Азии). Душанбе: Дониш, 1968. 119 с.
76. Balley H.W. Zoroastrian Problems in the Ninth-Century Books. Oxford: 1943. 245 p.
77. Абаев В.И. Культ семи богов у скифов/Древний мир. М.: Изд-во восточной литературы, 1962. С. 445–450.
78. Dushesne-Guillemain J. Fire in Iran and in Greece // East and West. Rome. 1962. N.S. Vol. 13. № 2–3. P. 198–206.
79. Molé M. Culte, mythe et cosmologie dans l'Iran ancien // La probléme zoroastrien et la tradition mazdéenne. Paris, 1963. P. 434–468.
80. Холланд Т. Персидский огонь. История греко-персидских войн. М.: Вече, 2008. 368 с.
81. Соколов Г.И. Олимпия. М.: Искусство, 1981. 214 с.
82. Шанин Ю.В. Олимпия. История античного атлетизма. СПб.: Алетейя, 2001. 191 с.
83. Ван Геннен А. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов. М.: Восточная литература, 2002. 198 с.
84. Всеобщая история дипломатии. М.: ЭКСМО, 2009. 672 с.

85. *Костон А.* Финансисты, которые управляют миром. М.: Товарищество научных изданий КМК, 2007. 290 с.
86. *Родниченко В.С., Иванов С.А., Керомясов А.П. и др.* Твой олимпийский учебник. М.: Советский спорт, 2000. 168 с.
87. *Бутенко В.А.* Венский конгресс // Отечественная война и русское общество. М.: 1911. Т. 7. С. 1–19.
88. *Захаров А.В.* Развлекать — невозвратный глагол // Бремя развлечения. ОТИУМ в Европе XVIII–XX вв. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2006. С. 31–37.
89. *Дюков Е.В.* Развлечения и сценические профессии в XVII–XX: Запад и Россия // Бремя развлечения. ОТИУМ в Европе XVIII–XX вв. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2006. С. 4–20.
90. *Кривцун О.А.* Художник в истории русской культуры: эволюция статуса // <http://zhurnal.lib.ru>
91. *Макаров С.М.* Медвежья потеха — царская забава // Бремя развлечения. ОТИУМ в Европе XVIII–XX вв. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2006. С. 73–90.
92. *Забелин И.* Домашний быт русских царей в XVI и XVII столетиях. М.: АСТ, АСТ Москва, Транзиткнига, 2005. 1136 с.
93. *Райков А.Н.* Конвергентное управление и поддержка решений. М.: ИКАР, 2009. 244 с.
94. *Браимов О.В., Горский Ю.М., Делягин М.Г., Коваленко А.А.* Практика глобализации: игры и правила новой эпохи. М.: Институт проблем глобализации, Инфра-М, 2000. 341 с.
95. *Кренвельд М. ван.* Трансформация войны. М.: ИРИСЭН, 2008. 334 с.
96. *Гринспен А.* Эпоха потрясений: Проблемы и перспективы мировой финансовой системы. М.: Альпина Бизнес Букс, 2008. 496 с.

97. Бек У. Власть и ее оппоненты в эпоху глобализма. Новая всемирно-политическая экономия. М.: Прогресс-традиция, издательский дом «Территория будущего». 464 с.
98. Кургинян С. Е. Качели. Конфликт элит или развал России? М.: Международный общественный фонд «Экспериментальный творческий центр», 2008. 772 с.
99. Бжезинский З. План игры: геостратегическая структура ведения борьбы между США и СССР. М.: Прогресс, 1986. 242 с.
100. Тоффлер Э. Метаморфозы власти. М.: АСТ, 2004. 672 с.
101. Гуревич П. Конфигурация могущества. Предисловие к книге Тоффлера Э. Метаморфозы власти. М.: АСТ, 2004. С. 3–12.
102. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. М.: Академия, 1999. 783 с.
103. Рузвельт Э. Его глазами. М.: Государственное издательство иностранной литературы. 1947. 254 с.
104. Plessner H. Macht und menschliche Natur. Ein Versuch zur Anthropologie der geschichtlichen Weltansicht // Fachschriften zur Politik und staatsbürgerlichen Erziehung. №3. Hrsg. v. Ernst von Hippel. Berlin, 1931. 100 S.
105. Коэн Д.У. Последние финансовые магнаты. Киев: Companion Group, 2009/912 с.

**Вайно Антон Эдуардович,
Кобяков Антон Анатольевич,
Сараев Виктор Никифорович**

ОБРАЗ ПОБЕДЫ

Научное издание

Ответственные за выпуск

В.Н. Сараев

Н.П. Подоляк

И.В. Чудинова

Дизайн, верстка

Б.Д. Шульгин

Корректор

Ю.В. Стрельникова

Технолог проекта

Ю.А. Вынту

Издательский центр

+7 (925) 621-49-31

E-mail: glowers@glowers.ru, glowers.saraev@mail.ru

<http://www.glowers.ru>

Отпечатано в типографии «Радуга-принт»