

# ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ЛЮДИ ЛЮДИ, В КОТОРЫХ ИГРАЮТ ИГРЫ

(В продолжение статей в журнале "Двигатель"  
№ 6 2017 г. "О ФИЗИКАХ И МАТЕМАТИКАХ"  
№ 3 2019 г. "ЗАЧЕМ НАМ ПОМНИТЬ ОШИБКИ"  
№ 6 2019 г. "УВИДЕТЬ И ПОНЯТЬ"  
№ 1 2020 г. "ОПЫТ, ОПЫТЫ И ГРАФИКИ"  
№ 3 2020 г. "ЧЕЛОВЕК МЕЖДУ ДВУМА МИРАМИ")

"И теперь на беду, если Снарка найду,  
Если Снарк этот Буджумом будет,  
Я уйду в Никуда, расстворюсь без следа,  
И Природа меня позабудет."

(Льюис Кэрол, "Охота на Снарка",  
в переводе Вячеслава Бречкина (2011):)  
<http://www.kursivom.ru/охота-на-снарка-3-2-предостережение-о/>

Дмитрий  
Александрович  
Боев

Как уже говорилось в предыдущих статьях, информация - дистиллированная причинно-следственная связь между объектами и явлениями природы и одновременно - сам процесс абстрагирования этой связи. Понятно, что вопрос о познаваемости и вопрос о достоверности познанного - не два вопроса, а две части одного вопроса. В свете принятого постулата о картине мира, создаваемой живым в своем восприятии, понятно, что мы всегда оперируем какой-то доступной нам частью реальности, переведенной нами в информацию, доступную обработке.

Все предположения о природе информации очень просто можно иллюстрировать на примере одного из наиболее отвлеченных созданий человеческого разума - экономики. Как я уже предложил принять в предыдущей статье, мы живем и строим свои планы и предположения о дальнейшей жизни в двух разных мирах: мир в нашем представлении есть лишь абстракция с весьма конкретным и бесконечным окружающего мира. Все величины, которыми мы описываем мир, в котором мы живём, на самом деле - параметры описания нашего восприятия этого мира, а потому могут только более или менее соответствовать реальности, но никак не быть ею. Так, экономика, на самом деле - надстройка на понимании реально существующего общества, посредством которой человек получил возможность регулировать взаимоотношения себя и этого самого общества. Иначе говоря - отношения людей с людьми и реальным миром. Это - попытка реализации абстрактного восприятия мира, обратного перевода своих представлений о действительности на эту действительность. В тех местах, где это представление достаточно плотно совпадает с реальностью по основным параметрам, действие, производимое на экономику, даст адекватный ответ и в реальной сфере. Там же, где они совпадают хуже, наблюдается также неполное совпадение ожидаемого результата и получаемого эффекта. При этом - вплоть до смены знака результирующего воздействия.

Из-за непонимания того, с чем мы на самом деле работаем и где действуем, возникают претензии на возможности управлять миром или хотя бы тем, что мы сами создали в этом мире - производством и экономикой в целом. Всегда следует помнить, что основные понятия экономики - цена, стоимость, себестоимость и прибавочная стоимость, затраты, прибыль и прочее, на самом деле - категории присущие не производству, но лишь нашему восприятию этого производства. По сути, это не человек работает ради прибыли, как принято считать. Это общество допускает существование таких условий, когда выполнение некоей работы сопровождается получением прибыли. Частная инициатива отдельного индивидуума есть способ реализации в данных условиях имеющейся в его распоряжении информации и обмена ее на некий эквивалент, величина которого определяется обществом, условиями производства, производственными отношениями. (Не самим человеком! Он, на самом деле не может "загрести" больше, чем возможно в данных условиях, чем предоставляют обстоятельства.)

Парадокс, которого мы, кажется, так пока еще и не поняли: Капитал, полученный в труде, производстве... невозможно накопить! Деньги, акции, счета и прочее - результат расчетов за производство и стоимость полученного в результате товара. То есть то, что мы в обиходе и теориях называем капиталом, что собственно служит предметом накопления, на самом деле к процессу производства имеет самое косвенное отношение. Это -

стоимость (в условных единицах, обще-принятых в данное время) той информации, которая вложена в производство! Иначе говоря - размерность этой реальной величины в условных единицах, слепок с нее. Она постоянно изменчива и зависит от общего "банка" информации, накопленного всем человечеством вообще, а также объема этого товара, находящегося в данный момент на рынке (то есть, участвующего в процессе обмена) и спроса на него. Если бы вдруг по волшебству исчезли все знаки расчета и банковские счета, путаница была бы несусветная, но лишь из-за того, что пропала относительная шкала, исчер эквивалент, по которому равняется все производство. Это была бы трагедия имеющейся системы отношений, но не производства, как акта творения, и не внесло бы серьезных преград для дальнейшего развития общества. Правда, жить людям в этих условиях было бы куда сложнее. Деньги - не результат производства, а его мера, аналог, позволяющий существовать процессу обмена и сопоставлять заведомо трудно сравнимые вещи - результат разнородного труда. Копить деньги в общем случае то же, что обмерять, например, продукт своего труда сантиметровой линейкой, результат обмера записывать на бумажке (вариант - сводить в компьютерную базу данных) и считать именно его результатом труда. Можно, как Финансист в "Маленьком принце", складывать результат в сейф и считать капиталом. Типичная формальная ошибка - идентификация процесса счета и считаемой величины. И если Маленькому Принцу смешно одинокий банкир, то почему мы вдруг сделались глупее ребенка?

Вспомним прежнее название того, что мы называем сейчас "деньгами". Это - кредитные билеты, выпущенные значащей на данной территории организацией: государством, банком, майнинговой группой. Они никак не идентичны полновесным и самообеспечивающимся деньгам прошлого, это всего лишь банковское обязательство гарантии данного документа как обменной единицы. И хождение их гарантировано общеэкономической мощью их эмитента, его влиянием и доверительным отношением к нему.

Финансовый мир - отражение мира производства, некая абстракция, где каждая частичка имеет свой аналог в реальном мире дел. Потому, раз "деньги" настолько полный, но - аналог, люди имеют возможность относительно свободно оперировать финансами - вкладывать их, хранить, дарить, терять, закапывать, промывать, не внося слишком большого хаоса в производство. Посему же, чисто финансовыми методами, без учета прочих факторов жизни и особенностей технологии и спроса управлять производством невозможно: двигая зеркало мы получим лишь перемещение отражения, а отнюдь не отражаемого объекта !!!

И результаты крушения этих экономоцентрических абстракций при соприкосновении с реальностью мы видим на себе. Наверное, хватит трепать старую сказку про "период первоначального накопления капитала", наличествующий, якобы, в нашей стране с начала приватизации. То, что происходит, не имеет с данным процессом ничего общего и объяснение это гонится разве что для тех, кто из всей экономической теории знаком только с

But if ever a Boonuz  
(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s) (t) (u) (v) (w) (x) (y) (z) (aa) (ab) (ac) (ad) (ae) (af) (ag) (ah) (ai) (aj) (ak) (al) (am) (an) (ao) (ap) (aq) (ar) (as) (at) (au) (av) (aw) (ax) (ay) (az) (ba) (bb) (bc) (bd) (be) (bf) (bg) (bh) (bi) (bj) (bk) (bl) (bm) (bn) (bo) (bp) (bq) (br) (bs) (bt) (bu) (bv) (bw) (bx) (by) (bz) (ca) (cb) (cc) (cd) (ce) (cf) (cg) (ch) (ci) (cj) (ck) (cl) (cm) (cn) (co) (cp) (cq) (cr) (cs) (ct) (cu) (cv) (cw) (cx) (cy) (cz) (da) (db) (dc) (dd) (de) (df) (dg) (dh) (di) (dj) (dk) (dl) (dm) (dn) (do) (dp) (dq) (dr) (ds) (dt) (du) (dv) (dw) (dx) (dy) (dz) (ea) (eb) (ec) (ed) (ee) (ef) (eg) (eh) (ei) (ej) (ek) (el) (em) (en) (eo) (ep) (eq) (er) (es) (et) (eu) (ev) (ew) (ex) (ey) (ez) (fa) (fb) (fc) (fd) (fe) (ff) (fg) (fh) (fi) (fj) (fk) (fl) (fm) (fn) (fo) (fp) (fq) (fr) (fs) (ft) (fu) (fv) (fw) (fx) (fy) (fz) (ga) (gb) (gc) (gd) (ge) (gf) (gg) (gh) (gi) (gj) (gk) (gl) (gm) (gn) (go) (gp) (gq) (gr) (gs) (gt) (gu) (gv) (gw) (gx) (gy) (gz) (ha) (hb) (hc) (hd) (he) (hf) (hg) (hh) (hi) (hj) (hk) (hl) (hm) (hn) (ho) (hp) (hq) (hr) (hs) (ht) (hu) (hv) (hw) (hx) (hy) (hz) (ia) (ib) (ic) (id) (ie) (if) (ig) (ih) (ii) (ij) (ik) (il) (im) (in) (io) (ip) (iq) (ir) (is) (it) (iu) (iv) (iw) (ix) (iy) (iz) (ja) (jb) (jc) (jd) (je) (jf) (jg) (jh) (ji) (jj) (jk) (jl) (jm) (jn) (jo) (jp) (jq) (jr) (js) (jt) (ju) (jv) (jw) (jx) (jy) (jz) (ka) (kb) (kc) (kd) (ke) (kf) (kg) (kh) (ki) (kj) (kk) (kl) (km) (kn) (ko) (kp) (kq) (kr) (ks) (kt) (ku) (kv) (kw) (kx) (ky) (kz) (la) (lb) (lc) (ld) (le) (lf) (lg) (lh) (li) (lj) (lk) (ll) (lm) (ln) (lo) (lp) (lq) (lr) (ls) (lt) (lu) (lv) (lw) (lx) (ly) (lz) (ma) (mb) (mc) (md) (me) (mf) (mg) (mh) (mi) (mj) (mk) (ml) (mm) (mn) (mo) (mp) (mq) (mr) (ms) (mt) (mu) (mv) (mw) (mx) (my) (mz) (na) (nb) (nc) (nd) (ne) (nf) (ng) (nh) (ni) (nj) (nk) (nl) (nm) (no) (np) (nq) (nr) (ns) (nt) (nu) (nv) (nw) (nx) (ny) (nz) (oa) (ob) (oc) (od) (oe) (of) (og) (oh) (oi) (oj) (ok) (ol) (om) (on) (oo) (op) (oq) (or) (os) (ot) (ou) (ov) (ow) (ox) (oy) (oz) (pa) (pb) (pc) (pd) (pe) (pf) (pg) (ph) (pi) (pj) (pk) (pl) (pm) (pn) (po) (pp) (pq) (pr) (ps) (pt) (pu) (pv) (pw) (px) (py) (pz) (qa) (qb) (qc) (qd) (qe) (qf) (qg) (qh) (qi) (qj) (qk) (ql) (qm) (qn) (qo) (qp) (qq) (qr) (qs) (qt) (qu) (qv) (qw) (qx) (qy) (qz) (ra) (rb) (rc) (rd) (re) (rf) (rg) (rh) (ri) (rj) (rk) (rl) (rm) (rn) (ro) (rp) (rq) (rr) (rs) (rt) (ru) (rv) (rw) (rx) (ry) (rz) (sa) (sb) (sc) (sd) (se) (sf) (sg) (sh) (si) (sj) (sk) (sl) (sm) (sn) (so) (sp) (sq) (sr) (ss) (st) (su) (sv) (sw) (sx) (sy) (sz) (ta) (tb) (tc) (td) (te) (tf) (tg) (th) (ti) (tj) (tk) (tl) (tm) (tn) (to) (tp) (tq) (tr) (ts) (tt) (tu) (tv) (tw) (tx) (ty) (tz) (ua) (ub) (uc) (ud) (ue) (uf) (ug) (uh) (ui) (uj) (uk) (ul) (um) (un) (uo) (up) (uq) (ur) (us) (ut) (uu) (uv) (uw) (ux) (uy) (uz) (va) (vb) (vc) (vd) (ve) (vf) (vg) (vh) (vi) (vj) (vk) (vl) (vm) (vn) (vo) (vp) (vq) (vr) (vs) (vt) (vu) (vv) (vw) (vx) (vy) (vz) (wa) (wb) (wc) (wd) (we) (wf) (wg) (wh) (wi) (wj) (wk) (wl) (wm) (wn) (wo) (wp) (wq) (wr) (ws) (wt) (wu) (wv) (ww) (wx) (wy) (wz) (xa) (xb) (xc) (xd) (xe) (xf) (xg) (xh) (xi) (xj) (xk) (xl) (xm) (xn) (xo) (xp) (xq) (xr) (xs) (xt) (xu) (xv) (xw) (xx) (xy) (xz) (ya) (yb) (yc) (yd) (ye) (yf) (yg) (yh) (yi) (yj) (yk) (yl) (ym) (yn) (yo) (yp) (yq) (yr) (ys) (yt) (yu) (yv) (yw) (yx) (yy) (yz) (za) (zb) (zc) (zd) (ze) (zf) (zg) (zh) (zi) (zj) (zk) (zl) (zm) (zn) (zo) (zp) (zq) (zr) (zs) (zt) (zu) (zv) (zw) (zx) (zy) (zz)

"хрестоматией по основам марксизма-ленинизма" да и то, по конспекту, списанному у соседа по общежитийской койке. Отсутствуют (хотя бы) важные для этого процесса моменты: стартовое равенство возможностей (отсюда: более-менее реальная конкуренция), примерное равенство всех сторон перед законом, собственный риск и свобода в получении информации (ее монополизирование исключает это). Монополия на информацию, связи - это капитал, и реальный! Если все предыдущие упомянутые мной параметры признаются в то или иной степени всеми, то самая главная составляющая - информационная - считается чем-то настолько второстепенным, что годится лишь для "подвалов" загнуто-серьезных газет. И то, когда в выходящем номере надо срочно закрыть чем-нибудь дырку, образовавшуюся из-за того, что не успели поставить в номер что-либо более насущное.

На самом деле, если одна из сторон (либо обстоятельства, действующие объективно) лишает другую сторону информации, то владелец информации становится монополистом во всей той области отношений, в которой его положение является информационно-доминирующим. Если это - промышленность, то - диктат производителей либо потребителей, если это торговля - то продавца или покупателя, если это общественные отношения, то идеологический диктат, выраженный в этической, социальной, религиозной формах. Причем, последняя из групп (идеологическая) наиболее сильна, так как подчиняет и охватывает обе предыдущие. Именно монополия на информацию определяет возможность любого монополизма в любой области. У нас уже проходной стала фраза о том, что владеет миром тот, кто владеет информацией. Но это касается далеко не только газетных новостей и биржевых сводок. Это - содержание любого процесса деятельности в любой области.

И что самое интересное, информация в чистом виде никогда не была и не будет товаром. Товар - только информация, имеющая прикладную ценность, то есть значимая как для имеющего ее, так и для приобретающего. Это изначально трудно определить, ибо все "условия игры" становятся обычно понятны только... после ее окончания, когда расставлены точки над *i*. Следовательно, процесс обмена информацией всегда вероятностен и определяется уровнем информации, доступной участникам этого процесса и способностью к ее оценке. В данном случае не имеет никакого значения, говорим ли мы о производстве, торговле, науке, культуре, искусстве. Всюду имеет смысл только то, что во все эти процессы вложена какая-либо информация, которую возможно воспринять (или - невозможно для принимающего, в силу разных причин - но тогда как раз процесс обмена не имеет смысла и не идет: нет объекта). И всегда помним, что речь идет не о самих проблемах, имеющих в реальной жизни, а о большем или меньшем соответствии жизни описанию проблем.

Отсюда - любопытный вывод: стоимость информации для участников обмена не одинакова, заведомо ими не определяется и возникает в конечном виде как раз в процессе обмена. До его завершения они могут лишь предполагать эту стоимость. Любой обмен - обоюдная акция, а посему в торговле (которая не более чем вариант обмена), участвуют всегда не менее чем ... два продавца и два же покупателя, т.е. каждый - един в двух лицах! Один продает товар, другой - денежные знаки. Соответственно, каждый - покупает продаваемое противоположной стороной, согласно своему разумению о соотношении цен. То есть каждый из них передает другому информацию о конъюнктуре (даже не задумываясь об этом).

Для того чтобы обмениваться информацией, необходимо иметь общие точки во взглядах и разное направление этого взгляда - чтобы процесс обмена был выгоден обеим сторонам. Иначе обмена не будет, так как не будет темы обмена (общих точек), либо смысла процесса (обоюдного интереса). То же - в производстве, то же - в торговле. И на этом базируется вся экономика.

Труд - способ овеществления имеющейся у трудящегося информации. В его процессе реализуется стоимость информации (в ценовом исчислении), становится понятна ее реальная ценность. При этом, естественно, не вся имеющаяся у работника информация вкладывается в данный процесс труда, а лишь та часть, кото-

рая необходима именно в этом процессе, связана с ним. А поскольку форма и качество информации различны у разных работников, то различна и цена в процессе труда самим работникам (а *г*роросе - и их способность отделить и вложить из имеющегося запаса именно то, что необходимо). Все это в обиходе именуется "знания", "умения", "опыт", etc.

Рабочий, продавая свой труд, покупает часть информации предпринимателя о необходимости данного труда в данное время (информация опосредованно выражена в плате за работу). "Монетой", которой платит рабочий, является его труд. Адам Смит, за ним Маркс и все современные Кейнси опускают в рассуждениях обоюдность этого процесса, которую сами же и обнаружили.

Второй вывод: никакой процесс жизнедеятельности человека не отличается от другого более, чем во внешнем оформлении вложенной в него информации: игра на скрипке ближе к торговле картошкой, чем к пению птиц, ибо "птичья" информация для птиц совсем иная по содержанию и значимости, чем для людей, а упомянутые случаи - как раз процессы обмена гуманитарной информацией.

При этом, поскольку цену информации каждый определяет для себя самостоятельно, то это как раз тот случай, когда в выигрыше заведомо оказываются обе стороны, участвующие в обмене. Между прочим, если немного развить тезис о взаимобмене информацией, положенный чуть выше, участие в любом процессе (производственном ли, коммерческом, интеллектуальном, эмоциональном) информации, как составляющей части обмена (реальном участии!), делает совершенно иными оценку процессов обмена вообще. Обмена - товаром ли, информацией, и т.п. - при неравноценных условиях в природе не существует. Если одна из сторон заплатила за товар больше, чем могла бы при иных условиях процесса, то неизменно, цена получаемой ею при этом (или полученной непосредственно перед этим, в результате чего все и сделалось возможным) информация, которую получили обе стороны была именно такова, что за счет нее покрывается все неравенство условий. Даже понимание того, что "ты - лох голимый, руки кривые" - тоже информация. И именно её цена - тот ущерб, который ты понёс при обмене. Иначе, сама информация о том, какова цена данной информации, является... информацией (простите, но это - не каламбур: скорее неразработанность понятийного аппарата, которым поневоле приходится пользоваться, чтобы не изобретать "птичьих языков", доступных лишь автору) и также имеет свою цену! Именно эту цену мы и платим, переплачивая за товар при плохом знании конъюнктуры рынка. С этим связано и формирование цены в процессе обмена.

Несомненно, что цены до начала процесса обмена не существуют. Пока не начали сравнивать имеющееся с каким-либо эталоном, эквивалентом. Даже предварительные прикидки (как привычный "подсчет себестоимости", так и установка продажной цены) - уже результат такого сравнения. Окончательная же цена, как правило, будет не совпадать с изначальными посылками, если раньше аналогичных обменов не было. Здесь уже стоит вопрос о вероятности прогнозирования.

Это вроде бы достаточно логично (традиционно), но тогда нет в принципе и самой "себестоимости", как основе цены. Она может интересоваться только самого производителя как совокупность затрат (цен) на сырье, энергию, работу и пр., но абсолютно безразлична покупателю. Таким образом, себестоимость, это цена для производителя, а прибавочная стоимость - разница в цене для покупателя. И она никогда не будет одной и той же даже для одного вида одного товара, а зависит и от характера процесса обмена товаров. Стоимость вкладываемой в изделие информации (от рабочего до купца) выявляется при обмене. Именно эта величина и составляет прибавочную стоимость. И невозможно в одной отдельно взятой вещи (или - производственном процессе) выделить вклад каждого. Это весьма относительно и определяется лучше всего при сравнении похожих производственных процессов, торговых операций и экономических цепочек. А дальнейшего - всё по аналогу.

И давно уже интуитивно поняв разницу между жизнью и представлением о жизни, живые существа придумали такой "light-

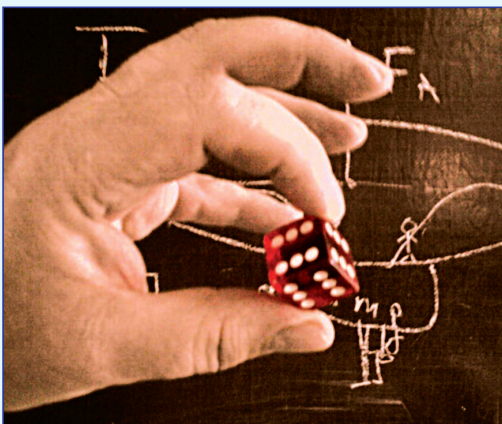
вариант” жизни, который можно осознанно изменять, но от которого не ждут влияния на нас самих. Это игра. Она характерна для всего живого мира, особенно для тех, кто ещё только входит в эту жизнь, принаравливаясь к её, порою, суровым законам - а потому, как бы пробуя их действие в облегчённом, безопасном для себя и прощающем ошибки и промахи любой степени грубости варианте. Я говорю об игре.

В принципе, игра свойственна не только детёнышам. Любая тренировка - игра. Искусство любого рода - игра. Даже эмоциональность (свойственная далеко не только человеку) - тоже вид игры. У человека же, кроме того, всё, что связано с речью и “второй сигнальной системой” на ней построенной - совершенно однозначно - игра.

Попросту говоря, игра - смоделированная и полностью абстрактная ситуация, гораздо более понимаемая и управляемая нами, чем сама жизнь. Именно потому, для того, чтобы сделать игру более похожей на реальную жизнь в неё намеренно вводят элементы стохастики - привносящие в неё неопределённость. Так, например, все спортивные игры и любого типа спорт вообще. А в заведомо зарегулированные виды игры эти составляющие части входят просто как игровой элемент. Например - сдача карт или бросок игральных костей. Даже подбрасывание той же сакраментальной монетки в “орле и решке”.

Иногда элементы случайного строятся на свойствах самого человека. Так, позиционные игры, типа шашек, шахмат, го и прочего - где на самом деле все возможные варианты результата каждого действия могут быть просчитаны, остаются игрой до тех пор, пока играющий не владеет ВСЕМИ возможными развитиями ситуации. Кактолько они есть и легко доступны в его памяти - например, когда в игре участвует машина с правильно построенной системой памяти, эти игры становятся не игрой, а простым исполнением алгоритма. И то же самое можно сказать о классности игрока - когда её уровень определяется во многом именно знанием наработанных уже ранее ходов и способностью оценить вероятность их применения противником. Иначе, уровень мастерства игрока, зримо зависит от его знаний этих самых вариантов развития и способности оперировать таким знанием. И игра в таких случаях скорее всего превращается в ожидание сбоя аналитической системы или памяти: кто из игроков раньше сделает ошибочный, не ведущий к успеху ход.

А вся наша жизнь, в результате того, что мы постоянно меряем к жизни результаты оценки нашего положения, действия и возможные перспективы развития этого всего в нашей внутренней, абстрагированной от жизни информационной копии этого мира, превращается в некую скресть работы - то есть реального воздействия на мир (включающий и других людей и нас самих) и проигрывание всех этих ситуаций в нашем разуме. Иначе говоря - игры в чистом виде. .



Именно здесь мы вносим свойственную нам вероятностную неопределённость в реальный мир. Что потом и воспринимаем сами, считая за свойство этого самого мира, хотя это - чисто наше

качество, результат абстрагирования ощущений мира - о чём я уже не раз говорил и здесь и в предыдущих статьях.

Постольку поскольку мы ощущаем, оцениваем и понимаем внешний мир не иначе, как через наши же созданную его информационную копию - наш внутренний мир, то и сам внешний мир и результат нашей работы с его копией могут взаимодействовать с нашим разумом на равных - поскольку иначе чем через разум мы мир не воспринимаем: какие бы чувства, ощущения и внешние воздействия не применялись. И тогда для нас не столь существенна и разница между работой как таковой и игрой - которой является также и оценка этой работы. Знаете, чем по крупному внешне отличается игра от работы при такой системе оценок? Ведь вроде бы и у той и у другой есть цель, обе могут идти через одинаковые стадии, да и внешне очень уж похожи. Так вот: работа есть процесс достижения некоей изначально только представимой в разных формах цели и все её стадии - этапы продвижения к этому результату. А игра, на самом деле совершенно самодостаточна. По крупному говоря, сама игра и является целью занятия ею. И цель, к которой стремимся в игре была известна и существовала ещё до начала игры. И на самом деле это не цель, а просто окончательный этап игровых действий. Который можно пройти, а можно и не достигнуть - он от этого не перестанет существовать. И по достижению целей игры ничего не прибавится и не убавится в мире. Самое большее - перераспределится.



Таким образом, любая оценка работы - игра. Тем более, выраженная в формальных величинах - вербальных, экономических, эмоциональных. И потому, наша попытка - пусть даже и самая обоснованная с формальной точки зрения - влиять оценочными величинами на процесс контакта с миром имеют смысл только для нашего формального абстрагированного мира. А в мире реальном они заранее обречены, в следствии того, что получены по результатам абстрагированных от мира положений и не охватывают всей полноты картины реального мира.

По этим причинам, управлять реальным производством посредством неких экономических манёвров можно лишь постольку, поскольку эти манёвры воздействуют на нас самих, эту связь между мирами обеспечивающих. Но - не далее того. Ибо всё прочее мгновенно войдёт в рост вероятности процесса. И чем он сложнее и многосвязней - тем в большем объёме. “Играть миром” можно не далее, чем на уровне понимания этого мира. Это - не шахматы.

И то же касается понятия “искусственного интеллекта”. Сколь разветвлённую программу управлений не создавай, она в любом случае будет плодом нашего абстрагированного представления о мире, а не самого мира. И любой построенный нами “интеллект” будет не более, чем всё более усложнённой программой. Со всеми свойственными нашему (именно нашему!) восприятию особенностями: какими датчиками не оснащай наше устройство. Поскольку алгоритм обработки сигнала этих датчиков мы будем строить исходя из уровня нашего восприятия мира. И это надо принять как данное - и в этом поле и работать, не замахаясь на возможности креатора этого мира.

Так мы точно не заигрались?



**ДАБ 1980...2020©**