

# Втягивание альтернативных версий Русской цивилизации в подсознательный аттрактор поведения сопричастных

доклад на ФутуRUтоне-2026

Журавлев С.Е.

## Введение

Коллеги, участники Клуба «31 июня».

За прошедший год мы проделали уникальную работу. Мы не просто описывали возможные будущие — мы создали пять альтерверсов Русской цивилизации, каждый из которых обладает собственными онтологией, логикой развития и сообществом сопричастных.

Но сегодня я хочу поговорить не о самих альтерверсах. Я хочу поговорить о том, что происходит **между** ними, **над** ними и, самое главное, **внутри** тех, кто в них вовлечён.

Речь пойдёт о гипотезе феномена втягивания множественных альтерверсных образов будущего в **подсознательный аттрактор поведения сопричастных** — в «слепое пятно», скрывающее невозможный для окончательного моделирования Образ будущего Русской цивилизации.

## Справка

Клуб конструкторов Русской цивилизации «31 июня» в онтологическом дискурсе в настоящий момент придерживается консенсуса в отношении понятий:

- 1) Русская цивилизация – есть общность русскоязычных и русскоговорящих сопричастных. Это тип языковой цивилизации.
- 2) Русский язык – квинтэссенция, субстрат, основа кода Русской цивилизации, выражение её культур, традиций, укладов.
- 3) Цивилизация ≠ Государство.
- 4) Актор Русской цивилизации – сопричастный – человек/личность/субъект цивилизации, признающий себя таковым и действующий в своих интересах, обеспечивающих развитие и экспансию Своей цивилизации.

## Часть 1. Теоретические основания: аттрактор, слепое пятно, сопричастность

### 1.1. Аттрактор как категория социальной философии

Понятие **аттрактора** пришло в социальную философию из теории динамических систем. В самом общем виде **аттрактор** — это устойчивое предельное целевое состояние системы, обладающее способностью структурировать и направлять к себе её эволюционные

траектории. В контексте теории динамических систем аттрактор обозначает область в пространстве состояний, обладающую притягивающими свойствами: несмотря на случайные колебания или начальные различия, поведение системы со временем стремится к этой области.

Но для нас важно другое — **социальное измерение** аттрактора. Как пишут исследователи, «когда целевой образ будущего – аттрактор – находит соответствие в коллективных представлениях и потребностях, он обретает социальную действенность, превращаясь в аксиологический и институциональный центр притяжения, способный мобилизовать различные сегменты общества вокруг общего вектора развития».

Аттрактор — это не просто цель. Это **образ желаемого**, разделяемый и поддерживаемый значительной частью системы. Он включает в себя систему ценностей, идеалов, целей развития и связанных с ними социальных институтов и норм. Однако, он, как в той метафоре «кролика не видно, а он есть», неочевиден до момента его достижения во времени. Это свойство размытости, скрытности притягательного образа вынуждает его домысливать, придумывать и предугадывать. «Мечтать» его.

И здесь возникает ключевой парадокс, который Руднев и Праньич развивают в книге «Бог-Аттрактор»<sup>1</sup>, цитируя формулу Алюшина и Князевой<sup>2</sup>: **«Парадоксальность действия аттрактора заключается в том, что он осуществляет как бы детерминацию будущим, точнее, предстоящим состоянием системы. Состояние еще не достигнуто, его не существует, но оно каким-то загадочным образом протягивает щупальца из будущего в настоящее».**

Аттрактор работает из будущего. Он притягивает нас к тому, чего ещё нет и что ещё не понятно и неочевидно.

## 1.2. Слепое пятно: неопишемое целеполагание

Теперь обратимся к категории **«слепого пятна»**.

В когнитивной психологии слепое пятно — это область, где отсутствует восприятие, которую мозг маскирует, заполняя пробел.

Но в нашем контексте **слепое пятно** — это **пространство неопределённости**, где аттрактор скрыт от прямого моделирования. Это та зона, где невозможен окончательный, завершённый образ будущего. И это не недостаток — это **условие возможности** аттрактора.

Почему? Потому что, как заметил Семён Фрейлих<sup>3</sup>: «Подсознание не контролируется, подсознание — пространство независимых художников, оно столь же бездонно и

---

<sup>1</sup> Кристина Праньич, Вадим Руднев, «Бог-Аттрактор» (или «Бог-аттрактор»): Исследование в области философии обыденного языка», Издательство: «Добросвет» (Москва), 2020

<sup>2</sup> Елена Князева, Алексей Туробов (это псевдоним Алексея Львовича Алюшина), Единая наука о единой природе, журнал: «Новый мир», 2000, № 3, с. 161–178

<sup>3</sup> Семён Фрейлих, «Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского.», Изд. Академический Проект, 2004

огромно, как космос, и человек безотчётно туда стремится, но то и другое требует преодоления земного притяжения, а это невозможно без таких свойств, как "сложность" и "спорность"».

Слепое пятно — это та область, где аттрактор **не может быть полностью описан**, но **может быть пережит**. Это пространство, где будущее не прогнозируется, а чувствуется, переживается в ощущениях, образах, поступках.

### 1.3. Сопричастность как модус бытия в цивилизации

**Сопричастный** — ключевая категория нашего анализа. Это не просто «гражданин» или «член общества». Это тот, кто **переживает себя частью цивилизационного проекта**.

В литературе сопричастность определяется как «чувства приверженности, причастности цивилизационным, национальным, этническим, конфессиональным, идеологическим, моральным ценностям». Цивилизационная идентичность — это «самоотождествление индивидов, групп, этносов, конфессий на основе определённой социокультурной общности».

Но в нашей модели сопричастность — это не статичная идентичность. **Это динамический процесс: сопричастный не просто «принадлежит» к цивилизации — он со-участвует в её конструировании и становлении. Он «заражён» идеей и действует в соответствии с ней, часто подсознательно, следуя к аттрактору, который сам до конца не осознаёт.**

## Часть 2. Пять альтерверсов: краткая онтологическая карта

Прежде чем говорить о синтезе, напомним, с чем мы работаем. Пять разработанных альтерверсов Русской цивилизации представляют собой:

**1. Творческо-технологическая экспансия.** Цивилизация, сделавшая творческий акт главной ценностью и валютой. Её миссия — стать «фабрикой смыслов». Ключевой институт — наставничество как высший творческий дар.

**2. «После этого мира (Света) среди чужих и иного».** Цивилизация-Ковчег-Трансформер, формирующаяся как ответ на экзистенциальный вызов. Главный ресурс — не территория, а способность к ментальной экспансии и впитыванию нового без потери ядра. Архетип — «Сталкер», принимающий решения в моменте, и тренирующий своих к любым, в т.ч. кажущимся невозможными, обстоятельствам.

**3. Семейно-центричный уклад.** Цивилизация, где семья становится единым субъектом права и хозяйствования. Основная задача — сохранение и преумножение народа для будущего, трансляция суверенного культурного кода через поколения. Модель «фрактальной сетевой непрерывности» обеспечивает устойчивость через рекурсию.

**4. Гравитационная модель экономики.** Цивилизация, набирающая «массу» не территорией, а компетенцией, долгожительством, языком и методологическим нулём.

---

Главный продукт — предсказуемость и «зависть», а не дешёвый труд. Цель — стать центром притяжения через правила, безопасность сделок и право на ошибку. Архетип — пионер-исследователь, обладающий правом на ошибку без потери социального статуса.

**5. Богоугодная цивилизация.** Цивилизация, наполняющая жизнь человека Смыслом высшего порядка, основанная на соответствии Замыслу Создателя. Ключевой принцип — решения проверяются на соответствие заповедям, конфликты разрешаются из примата Любви. Архетип — Ищущий Бога в стремлении к праведности.

Каждый из этих альтерверсов — самодостаточная онтологическая конструкция. У каждого — свои сопричастные, ценности, логики развития. Но именно в их **столкновении и взаимопроникновении** рождается нечто большее.

### Часть 3. Столкновение и диффузия альтерверсов

#### 3.1. Механизм: от альтерверса к синтезу подсознательного тяготения к аттрактору

Ключевое наблюдение: по мере роста числа сопричастных к определённым альтерверсам, часть из них начинает **соотносить себя с несколькими альтерверсами одновременно**. В их сознании формируются **синтетические модели будущего — подсознательные смычки**.

Это не эклектика. Это естественный процесс усложнения.

Возьмём, к примеру, пересечение Творческо-технологической экспансии и Гравитационной модели экономики. В первой — творчество как ценность и «импакт-токены» как валюта. Во второй — «масса» как способность задавать правила и притягивать смыслы. На пересечении рождается образ цивилизации, которая притягивает мир не ресурсами, а интеллектуальной мощью и способностью решать нерешаемые задачи.

Или пересечение Семейно-центричного уклада и «Среди чужих и Иного» (после этого Света). В первой — семья как единица выживания и воспроизводства. Во второй — мутация и встраивание («между капель дождя») без потери русской идентичности (языка и культуры / генокода) как условие выживания среди чужих и иного. На пересечении — семья как адаптивный кластер, способный к трансформации, но сохраняющий ядро.

Или пересечение Богоугодной цивилизации и Творческо-технологической экспансии. В первой — соответствие Замыслу Создателя. Во второй — «конвейер гипотез». На пересечении — технология как служение, инновация как форма исполнения высшего замысла.

#### 3.2. Дискуссия как реактор усложнения

Важно подчеркнуть: диффузия (взаимопроникновение) альтерверсов в сознание сопричастных не возникает стихийно. Она — результат специальным образом организованной и поддерживаемой дискуссии между сопричастными разным альтерверсам.

Эта дискуссия подчиняется нескольким принципам:

- **Правило позитивности:** критика не разрушает, а достраивает.
- **Правило усложнения:** каждый альтерверс обогащается за счёт контакта с другими.
- **Правило генерации:** дискуссия порождает новые альтерверсы и синтезирующие связи между ними.

Производная альтерверсов — реальная Русская цивилизация, - развивается, её привлекательность для потенциальных сопричастных растёт.

Дискуссия не приводит к «победе» одного альтерверса над другими. Она приводит к **усложнению всего поля** и к возникновению новых, более сложных конфигураций.

## Часть 4. Подсознательный аттрактор и слепое пятно

### 4.1. Как работает подсознательное тяготение

Теперь переходим к центростремительности движения Русской цивилизации и её сопричастных в аттрактор.

Сопричастные, каждый сам и в ситуационных коллаборациях (объединениях), ведут деятельность, явно или подспудно ориентированную **в некое притягательное «среднее» между альтерверсными образами будущего.**

Это «среднее» — не усреднение. Это **аттрактор**, который действует на уровне подсознания.

Как это происходит?

1. Сопричастный погружается в один или несколько альтерверсов.
2. Он начинает проживать их логику, принимать решения в их рамках, чувствовать их ценности.
3. Постепенно эти логики и ценности прошивают его сознание, становятся подсознательными алгоритмами.
4. В момент принятия реального решения он действует уже не по инструкции альтерверса, а по внутреннему компасу, который ориентирован на нечто большее, чем любой отдельный альтерверс.

Это и есть **подсознательное тяготение** — движение к аттрактору, который не может быть полностью описан, но который чувствуется.

### 4.2. Аттрактор за «слепым пятном»

Аттрактор находится за **«слепым пятном»** — в зоне, недоступной для прямого понимания, моделирования, описания и объяснения.

Почему он не может быть описан?

Потому что **любая попытка сведения альтерверсов к единой гипотезе с целостным Образом желаемого контрпродуктивна**. Единственная идеология даже для государства вредна, а для цивилизации, которая не равна государству, тем более.

Аттрактор — это не образ, не четкая картина будущего. Это направление. Не карта, а компас. Не цель, а зов.

Но именно эта неопиcуемость и делает его таким мощным. Слепое пятно — это пространство, в границах которого каждый сопричастный может додумать образ будущего сам, в меру своего понимания, своей интуиции, своего творческого дара.

### 4.3. Коллективное бессознательное и архетипы

Здесь уместно вспомнить юнговское понятие коллективного бессознательного. Как пишут исследователи, «коллективное бессознательное является общим для группы людей и не зависит от индивидуального опыта и переживаний человека. Коллективное бессознательное состоит из архетипов (человеческих первообразов) и идей».

Аттрактор, о котором мы говорим, работает на уровне коллективного бессознательного представления о Русской цивилизации. Он актуализирует архетипы, которые уже присутствуют в культурной памяти, но придаёт им новую форму, новую пассионарность.

Это не конструирование «с нуля». Это резонанс — когда предлагаемый образ будущего (генокод альтерверса) находит отклик в глубинных слоях коллективной психики. Как отмечает Халуторных<sup>4</sup>, утопия как аттрактор «создаёт зону притяжения для разнонаправленных социальных инициатив».

## Часть 5. Универсальный генокод: попытка синтеза пяти альтерверсов

Теперь — к практическому результату моих рассуждений. На основе сличения и сочетанностей пяти альтерверсов можно попробовать заполнить **универсальный генокод Русской цивилизации** — 36-элементную двойную спираль, фиксирующую то общее, что проступает сквозь все альтерверсы.

### Универсальный генокод Русской цивилизации

Блок	№	Узел (ген)	1. <b>ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ</b> (атавизм / основание)	3. <b>ПЕРЕХОД</b> (задачи преобразования)	2. <b>ЧАЕМОЕ</b> (желаемый результат к 2050)
<b>МИР</b>	1	<b>ОНТО</b> генез становление	Существование как множество конкурирующих	<i>От монологического к полифоническому способу бытования;</i>	Русский язык – «язык долгожителей» (носитель сложности);

<sup>4</sup> Ольга Халуторных, Утопия как аттрактор социальных изменений, **Журнал: «Интеллект. Инновации. Инвестиции»**, 2025, **Номер: № 3**, стр. 161–168

		языка/сущностных рамок	нарративов; язык – средство коммуникации, а не среда обитания смыслов; доминирование одного «правильного» проекта.	<i>признание несводимости цивилизации к единой идеологии; развитие языка как живого конструктора.</i>	на нём мыслят будущее; он впитывает и переплавляет чужие коды, не теряя ядра.
	2	<b>ВРЕМЯ</b> отношение, ощущения, роль	Линейное, прогрессистское время; ориентация на «догоняющее развитие»; прошлое – бремя, будущее – проекция настоящего.	<i>Переход к циклично-спиральной модели; признание, что будущее активно влияет на настоящее (детерминация будущим).</i>	Время – ресурс творчества и долгожительства; 120+ лет активной жизни как норма; накопление и передача сложного опыта через поколения.
	3	<b>ПРОСТРАНСТВО</b> границы, формы, отношение	Территориальная логика; жёсткие границы как линии раздела; освоение через колонизацию.	<i>От территории к «узлам гравитации» и «зонам творческого резонанса»; переход от контроля к притяжению.</i>	«Повсеместность без навязывания» – присутствие там, где есть запрос на творчество и смысл; пространство как сеть, а не как вместилище. Пространство Русского языка (глобальный архипелаг, в т.ч. небесный и космический)
<b>ОБЩЕСТВО</b>	4	<b>ОБЩЕЕ</b> система принятия решений, базовые единицы	Иерархические структуры, вертикаль власти; решения – от центра; единица – индивид или организация.	<i>К сетевым, фрактальным структурам; «меритократия вклада», «фрактальные общины», «усадыбы-клубы».</i>	«Взвешенный консенсус» – решения принимаются теми, кто доказал способность к творческому вкладу; право голоса – по импакту. Единицы – сопричастные лица, сообщества, надгосударственные институты.
	5	<b>ПРАВДА</b> суждение об Истине, правила признания	Истина как внешний авторитет (государство, церковь, наука); догматизм и монополия на интерпретацию.	<i>От истины-данности к истине-процессу; проверка не догмой, а способностью породить новые смыслы и решения.</i>	Правда как результат коллективного творческого акта; каждый сопричастный – со-творец истины в своей области.

	6	<b>БЛАГО</b> распределение, богатство/бедность	Благо как владение (ресурсы, статус, потребление); конкуренция за обладание.	<i>От владения к сопричастности; благо как «билет к сложным задачам» и доступ к творчеству высшего порядка.</i>	Успех – не накопление, а «сопричастность к великому решению»; мерило – импакт, а не капитал.
	7	<b>МОРАЛЬ/ЭТИКА</b> табу, честь, совесть	Мораль как система запретов и долженствований; внешний контроль.	<i>К морали как способности к «технологической эмпатии» и «обучению через дар»; ответственность перед будущим.</i>	Этика творца: осознание последствий своих инноваций для последующих поколений; стыд за нетворчество.
	8	<b>ПРАВО и ГОСУДАРСТВО</b> институты, наказание, нормы	Государство – верховный арбитр, монополист на насилие; право – инструмент контроля.	<i>К форме «Государство – регулятор части цивилизации, а не её тождество; цивилизационный код выше государственного права».</i>	Правовая система, основанная на принципах справедливости и творческого вклада; защита исполнителя перед заказчиком; право на ошибку.
<b>ЧЕЛОВЕК / ЯЧЕЙКА</b>	9	<b>АРХЕТИП</b> герой, идеальный образ	Герой-воин, герой-страдалец, герой-правитель – зависимость от внешней силы.	<i>К герою-творцу, «пионеру-проповеднику», «сталкер-субъекту» – действующему из внутреннего импульса.</i>	«Садовник Ноосферы» – культивирует смыслы, а не захватывает территории; несёт ответственность за «сад» будущего.
	10	<b>СОПРИЧАСТНЫЙ / СУБЪЕКТ</b> первозлемент, мотивы	Индивид как единица общества; «человек экономический»; принадлежность по рождению или гражданству.	<i>К статусу «Сопричастный – «универсальный адаптер», способный к мутации без потери субъектности; принадлежность по духу и делам».</i>	Сопричастный не по крови, а по языку и культуре, по способности к переменам и готовности к творческому риску.
	11	<b>ВОСПРОИЗВОДСТВО</b> приоритеты, норма, механизмы	Воспроизводство населения как биологический процесс; количественный рост.	<i>К воспроизводству как передаче культурного кода и «вкуса к творческому риску»; институт наставничества.</i>	Многодетность как норма, но не как долг, а как расширение «субъектности семьи»; семья – единица воспроизводства цивилизационного кода.

	12	<b>ТЕЛО</b> статус, ценность, управление	Тело как объект потребления и медицинского обслуживания; пассивный носитель.	<i>К телу как проекту – управляемая эволюция через биотехнологии.</i>	Долгожителство (120+ лет активной жизни) как результат гармоничного развития человека и технологий; тело – союзник творца.
	13	<b>ВЕРА</b> отношение к запредельно му, чудо, миф	Вера как конфессиональная принадлежность; догматизм или секулярный скепсис.	<i>К вере как способности удерживать «слепое пятно» – принимать неопишваемое; вера в возможность чуда творческого акта.</i>	Вера в высший Смысл, наполняющий жизнь; Бог – не внешний регулятор, а источник творческой энергии; ИИ – не замена, а инструмент.
	14	<b>КРАСОТА</b> эталоны, эстетика, этикет	Красота как эстетический объект, отделённый от жизни; внешний декор.	<i>К «функциональной поэзии» – красота как свойство гуманной технологии и соразмерности.</i>	«Эстетика Предела» – красота в сложности, в способности выдерживать напряжение между чужим и своим; «обжитый минимализм».
<b>ПРОЕКЦИЯ</b>	15	<b>РИТУАЛ</b> церемонии, традиции, обряды	Ритуал как формальность или рутина; традиция как повторение.	<i>К ритуалу как способу «всасывания» и переживания общности; ритуал – механизм разрешения конфликтов через их впитывание.</i>	«Ритуал Всасывания» – конфликтующие притязания не подавляются, а порождают новое решение; ритуал – творческий акт.
	16	<b>СТРАХ</b> отношение к травме, ошибке, сбою	Страх как препятствие, то, чего следует избегать; система запретов и защиты.	<i>К страху как ресурсу – «не боимся апокалипсиса»; страх – мобилизатор мутаций.</i>	«Броня-Кокон» – чувство защищённости через готовность к трансформации; ошибка – допустимый элемент развития (право на ошибку).
	17	<b>НООСФЕРА</b> знание, творчество, ИИ	Знание как информация, хранение в архивах; ИИ – угроза или замена человека.	<i>К «живым архивам» – знание как диалог с ушедшими творцами; ИИ – партнёр, а не конкурент.</i>	ИИ – «конвейер гипотез» и «фабрика смыслов», но приоритет – люди важнее технологий; подмена Создателя ИИ – главная опасность.

	18	<b>ТЕХНОСФЕРА</b> искусственно е/естественн ое, замещение человека	Техника как инструмент власти и потребления; антропоцентризм или технократический детерминизм.	<i>К технологиям как служению – «аугментация без инвазивности»; симбиоз с природой.</i>	Технологии работают на человека, а не человек – на отчётность; серийное производство инноваций, этичный ИИ, квантовые симуляции. От освоения к улучшению Природы.
--	----	---	--	---	--

Универсальный генокод – не описанный аттрактор, а лишь компромиссная часть альтерверсов, определяющая для сопричастных общее признание их полезности и принятие общего для устройства подсознательного тяготения к аттрактору.

## Часть 6. Фантазия о «Большой русской игре»

Теперь позвольте себе небольшую футурологическую фантазию. Она не претендует на статус прогноза — это **мысленный эксперимент**, призванный проиллюстрировать, как описанные механизмы могут работать на практике. Впрочем, она претендует на реальную игровую платформу дополненной реальности.

### 6.1. Что такое Большая русская игра?

**Большая русская игра** — это не игра в обычном смысле слова. Это **мета-среда**, в которой:

- Альтерверсы существуют не как конкурирующие проекты, а как игровые миры с собственной онтологией, правилами и логикой развития.
- Сопричастные могут проживать эти миры — не умозрительно, а через интерактивное сопроектирование, с эффектом погружения и жизнедеятельности. В роли акторов, а не наблюдателей.
- Между мирами организуется коммуникация — не конфликт, а диалог, ведущий к усложнению каждого мира.
- Инструментами взаимодействия служат взаимное признание (благодарение) и организация производных деятельностей — как в виртуальности, так и в реальности (дополненная реальность).

В этой игре **нет победителей и проигравших**. Есть только **усложняющиеся конфигурации** и **растущая сложность** каждого участника и каждого «проживания».

### 6.2. Как она устроена?

Представьте себе **метаверс на русском** (и только) **языке** — пространство, где:

- **Каждый альтерверс** — это полноценный мир со своей картой, своей историей, своими героями и своими вызовами.

- **Сопричастный** может путешествовать между мирами, менять аватар, пробовать разные роли, принимать решения в разных логиках.
- **Решения**, принятые в игре, имеют последствия — не только в игре, но и в реальной жизни сопричастного (через изменение его ценностей, установок, круга общения).
- **Дискуссии** между мирами ведутся не в формате «кто прав», а в формате «как мы можем обогатить друг друга».
- **Инструменты признания** (благодарения) позволяют фиксировать вклад каждого в общее усложнение.

Строгое условие: **всё это — на русском языке**. Потому что русский язык в этой модели — не просто средство коммуникации, а **среда обитания смыслов**. Это язык сопричастных, на котором можно мыслить будущее Русской цивилизации, и связующий её «клей» - субстрат.

### 6.3. Эффекты Большой игры

Что даёт такая игра?

**Первое.** Она превращает альтерверсы из теоретических конструкций в **проживаемые реальности**. Сопричастный не просто «знает», например, о существовании Творческо-технологической экспансии — он живёт в этом мире, принимает в нём решения, примеряет его ценности и вправе руководствоваться ими не только в игре.

**Второе.** Она создаёт **естественный механизм синтеза**. Путешествуя между мирами, сопричастный неизбежно начинает видеть их пересечения, находить точки соединения, порождать новые конфигурации.

**Третье.** Она формирует **подсознательный аттрактор** — не как директиву, а как **опыт**. Сопричастный не получает готовый образ будущего — он **вырабатывает** его в процессе игры, через проживание множества альтернатив и столкновение с разными взглядами, аргументами, амбициями.

**Четвёртое.** Она обеспечивает **масштабирование**. Чем больше людей вовлечено в игру, тем богаче становится поле альтерверсов, тем сложнее и тоньше становятся синтезы, тем мощнее — аттрактор.

**Пятое.** Она сохраняет **открытость**. Аттрактор остаётся в «слепом пятне» — никто не знает его окончательной формы. Но все чувствуют **направление** — и это направление задаётся не сверху, а рождается из самого процесса игры.

### 6.4. Не игра, а способ бытия

В сущности, Большая русская игра — это не игра. Это **способ бытия** русской цивилизации в эпоху сложности.

Она не отменяет государство, экономику, политику. Она создаёт **дополнительное измерение** — измерение смыслов, в котором эти сферы могут существовать по-новому или сосуществовать с игрой и жизнью в ней.

Единственная идеология даже для государства вредна, а для цивилизации, которая не равна государству, тем более.. Большая игра — это **альтернатива единой идеологии**. Это способ удерживать сложность без редукции к одному «правильному» пути.

## **Заключение**

Пять альтерверсов — пять самоценных миров. Но, несмотря на их важность, самое важное не они, а то - что происходит между ними.

Мы участвуем в рождении нового типа цивилизационной динамики — динамики, где будущее не только проектируется, но и вызывает в пространстве между множественными проектами. Где аттрактор не задаётся директивно, а проступает из коллективного творчества сопричастных. Где «слепое пятно» — не недостаток, а условие возможности подлинного будущего.

Эта динамика работает потому, что она резонирует с глубинными смыслами и ценностями Русской цивилизации — с её способностью к переработке чужого, с её «всечеловечностью», с её умением выживать в «После», с её семейной памятью, с её гравитационной силой, с её поиском высшего Смысла.

**Аттрактор**, о котором мы говорим, — **не цель. Он невысказанный и невыразимый Замысел**. Он — **направление**, рождающееся не из одного источника, а из столкновения и взаимопроникновения множества голосов, множества проектов, множества сопричастных.

**Большая русская игра** — это способ организовать это столкновение не как войну, а как сотворчество. Не как борьбу за единственную истину, а как полифонию истин, каждая из которых обогащает другие.

И в этой полифонии, в этом «слепом пятне», в этом подсознательном тяготении к неопишумому — возможно, и рождается то самое будущее, которое мы все ищем.

Благодарю за внимание.