

Сергей Журавлёв

Иван Бочаров

Сергей Федяев

Онтология феномена «Цивилизация будущего 2050+»: конструкт, тезаурус и проекция

Аннотация: В статье рассматривается феномен «Цивилизация будущего» как целенаправленно создаваемый конструкт, актуальный для горизонта 2050+ годов. Синтез результатов работы 4 групп онтологического исследования, проведенного 20 участниками 1 Интенсива Клуба конструкторов Русской цивилизации «31 июня», выявил три взаимодополняющих определения-измерения цивилизации: миссионерское, идентификационно-пространственное и игровое. Их интеграция позволяет описать цивилизацию как адаптивный, самоорганизующийся и надтерриториальный режим существования убежденных сторонников - сопричастных. Онтология также формируется вокруг семантического ядра – интересов и действий сопричастного. В заключении гипотеза конструкта применяется к анализу потенциала локальных цивилизаций, таких как Русская и гипотетическая марсианская.

Оглавление

1.	Цивилизация будущего как инженерный и онтологический конструкт	2
2.	Три измерения цивилизации-конструкта	6
3.	Сопричастность в цивилизации	9
4.	Проекция на локальные цивилизации	13
5.	Вывод	13

Клуб «31 июня» (www.31-06.ru) конструирует альтернативные версии Русской цивилизации для 2050 г. и далее. В сентябре 2025 г., на 1-м онтологическом интенсиве клуба участники попробовали собрать онтологию феномена «Цивилизация будущего» в 4-х проектных группах: 1. Цивилизация как культура и география; 2. Цивилизация как политэкономический конструкт; 3. Цивилизация как миссия и 4. Цивилизация как игра. В итоге сложился первый тезаурус (система непротиворечащих понятий). Интенсив стал первым потому, что в течение предстоящих 25 лет, каждой осенью будет проводиться очередной онтологический интенсив клуба, и онтология, по мере наработки альтернативных версий Русской цивилизации, будет дорабатываться и корректироваться.

В настоящей статье мы решили дать развёрнутое толкование тезаурусу, и даже выйти за его пределы через роль/взгляд/интерес сопричастного гипотетической, новаторской цивилизации – убеждённого её сторонника.

Однако, сначала зададимся некоторыми вопросами, которые клуб ещё не рассмотрел, но наверняка будет искать на них ответы, во многом определяющие онтологию:

- 1) Почему у локальных цивилизаций нет собственного термина? Ведь общечеловеческую и планетарные (т.е. земную и в перспективе марсианскую и далее) цивилизации нельзя прямо ассоциировать с цивилизационными историческими образованиями внутри них. И хотя локусы претендуют на фрактальную созависимость от общего, но явно и наверняка имели, имеют и будут иметь уникальные характеристики.
- 2) Человек, причисляющий себя к локальной цивилизации – он кто по определению? Ведь не гражданин же, и не патриот, и даже не обязательно житель, т.к причислять себя к этой (а то и к нескольким) «цивилизации» он имеет полное право, проживая вне устоявшейся для неё локации.
- 3) Как соотносятся государства и локальные цивилизации? Есть ли прямая связь? И государства ли «управляют» цивилизациями? А если не они, то историческая цивилизация как система, как самоуправляется?

1. Цивилизация будущего как инженерный и онтологический конструкт

В эпоху глобальных трансформаций, ускорения технологий и размывания традиционных границ понятие «цивилизация» перестает быть лишь историческим описанием и становится проектом — сознательно формируемым **конструктом**¹. Под конструктом здесь понимается теоретическая и практическая модель, создаваемая для осмыслиения и целенаправленного воплощения новых форм коллективного бытия. Феномен «Цивилизации будущего», рассматриваемый в горизонте 2050+ годов, — это не прогноз, а **проектный образец**, отвечающий на вызовы необходимости новой социальной сборки, освоения непригодных для человеческого обитания сред, цифровой и ИИ диффузии.

КОНСТРУКТ, как сознательно создаваемая и поддерживаемая теоретико-практическая модель будущей реальности, выполняет три взаимосвязанные функции:

- 1) **Онтологическую** — задаёт новые границы возможного, вводя в существование то, чего ещё не было.
- 2) **Инструментальную** — служит средством целенаправленного преобразования среды и социальных отношений.

¹ Конструкт в философии - это **умозрительное построение**, которое вводится гипотетически (теоретическое) или создаётся по поводу наблюдаемых событий или объектов (эмпирическое) по правилам логики с жёстко установленными границами и точно выражено в определённом языке.

- 3) **Идентификационную** — формирует круг "причастных" через разделение смыслов и практик.

КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОНСТРУКТА

Характеристика	Сущность	Отличие от смежных понятий
Интенциональность	Создаётся с определённой целью, а не возникает спонтанно	В отличие от "естественного порядка" или "традиции"
Проектность	Существует как незавершённый проект, требующий постоянного воплощения	В отличие от "закона природы" (дан) или "утопии" (нереализуем)
Рефлексивность	Содержит в себе механизмы переосмыслиния и коррекции	В отличие от "догмы" или "идеологии" (жёсткие)
Инструментальность	Является одновременно и картиной мира, и инструментом её изменения	В отличие от "теории" (только объясняет) или "технологии" (только делает)
Коммунальность	Существует только через разделяемую практику сообщества причастных	В отличие от "личного мировоззрения" или "научной концепции"

Конструкт не просто описывает будущее, но создаёт смысловой каркас в ситуации неопределённости, генерирует предсказуемость через общие правила игры и снижает транзакционные издержки в сообществе причастных.

В отличие от традиционных социальных структур он позволяет мыслить вне географических ограничений, даёт легитимность для нарушения устаревших норм и, главное, превращает "несбыточное" в "проектируемое". Что делает его практической философией, обязывающей к действию, и одновременно осмысленной инженерией, рефлексирующей о своих основаниях.

Синтетическую природу конструкта Цивилизации Будущего можно представить в трёхмерной архитектуре. Чтобы понять механизм его работы, необходимо диссоциировать это единство на три необходимых и взаимозависимых аспекта: **Онтологический объект, Эпистемический инструмент и Инженерная технология**. Их взаимодействие и порождает ту самую «практическую философию» и «осмысленную инженерию».

I. КОНСТРУКТ КАК ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ (ЧТО есть и должно быть)

Здесь конструкт — это не описание, а **первичная сущность нового типа бытия**. Он не отражает реальность, а предшествует ей, задавая её рамки. Это прото-реальность,

виртуальный каркас, обладающий собственной бытийностью. Он существует в двойной модальности:

- **Модальность Должного** как нормативный образ желаемого состояния или как аттрактор, «силовое поле» будущего. Это не утопия где-то «там», а действующая здесь-и-сейчас нормативная структура, которая притягивает настоящее, деформируя его в свою пользу. Он обладает интенциональностью как имманентным свойством (цель — его способ существования).
- **Модальность Созидаемого** как постоянно кристаллизующийся процесс практического воплощения через действия причастных. Его бытие — это перформанс, акт совместного воплощения «причастными». Он проектен потому, что его бытие тождественно процессу своего осуществления.

От «естественного порядка» (который дан) и от «утопии» (которая нереализуема в принципе) конструкт отличается реализуемостью альтернативной данности, чье существование начинается с момента его концептуализации и принятия сообществом причастных. Он призван задавать новые границы возможного. Конструкт как объект вводит в поле мысли и действия сущности, которых раньше не было, т.е. легитимизирует нарушение старых норм, потому что является носителем новой, более фундаментальной нормативности.

II. КОНСТРУКТ КАК ЭПИСТЕМИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ (ЗАЧЕМ познаётся и осмысливается)

Здесь конструкт — это орудие мышления и навигации (средство познания) в условиях радикальной неопределенности, применяемое для преодоления растерянности сейчас и в перспективе. Оно не предсказывает будущее, а создаёт картографию для движения к нему. Это когнитивная и смысловая матрица, выполняющая роль:

- **Смыслового каркаса** в ситуации, когда старые категории («государство», «рынок», «личность») размываются, конструкт призван производить новый понятийный аппарат — язык для описания надвигающейся реальности. Он не истинен или ложен, а эвристичен — полезен для решения конкретных задач будущего.
- **Машины рефлексивности.** Как познавательный инструмент, конструкт содержит в себе механизмы самоанализа, переосмысливания и коррекции. Он предполагает постоянный пересмотр своих оснований в свете практики воплощения, отличаясь от догмы или идеологии, которые табуируют такой пересмотр.

Конструкт призван генерировать уверенность в действиях через общие правила игры и снижать транзакционные издержки общения, и создаёт общее семантическое поле для причастных. Они могут эффективно координировать действия, не тратя силы на объяснение базовых предпосылок, так как аксиомы уже заложены рефлексивно совершенствуются в тезаурусе конструкта.

От «теории» (которая только объясняет) и от «личного мировоззрения» (которое индивидуально), конструкт как инструмент или точнее, как **коллективный**

интеллектуальный интерфейс, отличается ориентацией на действие и фокусировкой на воплощение.

III. КОНСТРУКТ КАК ИНЖЕНЕРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ (КАК воплощается)

Здесь конструкт — это **метод, протокол, алгоритм целенаправленного порождения новой реальности**. Это практический рецепт цивилизационного строительства, социально-техническая инструкция по сборке. Его **инструментальность** конкретна и процедурна:

- **Технология социальной сборки** стремится определить четкие (или гибкие) принципы объединения людей не по территориальному или кровному признаку, а по признанию объединяющих смыслов и практик (**коммунальность**). Она отвечает на вопросы: как принимать решения? Как распределять ресурсы? Как разрешать конфликты в сообществе «причастных»? Как из частных сделать их ответственными, т.е. уже сопричастными? И, наконец, как увлекать (расширять объединение — осуществлять коммунальную экспансию) сопричастных общим делом — цивилизацией?
- **Технология освоения сред** содержит в себе зародыши конкретных решений для жизни в непригодных средах (от цифровых экосистем до физических, вроде космоса или глубин океана, впрочем, и казалось бы привычная нам среда становится все менее пригодной для привычной жизни!), задавая не только цель, но и принципы разработки необходимых для этого инструментов.

Конструкт превращает «несбыточное» в «проектируемое», т.е. целенаправленное преобразование среды и социальных отношений через разбивку на эксперименты, проживание в симуляциях, создание прототипов, реализацию проектов, призванных приближать желаемое в далёком будущем, уже сейчас. Это делает цивилизацию не судьбой, а инженерным проектом.

Однако, от инженерии и технологии в узком смысле (которая лишь выполняет операцию) и от прогноза (который пассивен), конструкт-инженерия отличается принципиально, потому что он — самореплицирующийся алгоритм создания новых технологий и социальных форм, нацеленный на производство целого мира.

СИНТЕЗ-ГИПОТЕЗА «ОБЪЕКТ-ИНСТРУМЕНТ-ИНЖЕНЕРИЯ»: ЦИВИЛИЗАЦИЯ КАК САМОКОНСТРУИРУЮЩАЯСЯ СИСТЕМА

Конструкт Цивилизации Будущего является одновременно продуктом (онтологический объект), средством мышления (эпистемический инструмент) и инструкцией по производству (инженерная технология).

В этом его радикальная новизна: - Конструкт стирает границу между тем, **что мы знаем**, тем, **что мы хотим**, и тем, **что мы делаем**. Цивилизация-2050+ перестает быть судьбой или прогнозом и становится **живым артефактом, сознательно и коллективно выращиваемым по законам, которые она сама для себя изобретает и постоянно пересматривает**. Это и

есть ответ на вызовы новой социальной сборки — переход от истории как процесса к истории как произведению.

Таким образом, в контексте настоящей статьи конструкт:

А. Снимает противоречие между "естественным" и "искусственным". Цивилизация не "возникает" и не "строится" — она **конструируется** как динамическое равновесие спонтанных процессов и целенаправленных действий.

Б. Объясняет роль сопричастных. Сопричастный — не просто "участник" или "последователь", а **со-актор конструкта**, ответственно и убежденно соучаствующий с другими в его созидании, преображении и «приземлении».

«Сопричастный - частный в общем, принимающий общее выше частного, ответственный за совместные действия и ответственный за свои поступки в совместной деятельности. Сопричастным по этой формуле может быть как индивид, так и организация»
Сергей Журавлев СТОВАРИЩИ «Сопричастное стратегирование и проектирование», Изд. «ПИТЕР», 2023г., стр. 396.

В. Легитимирует проектный подход к цивилизации

- осмысленно проектировать (а не только изучать)
- корректировать в процессе (а не просто констатировать)
- целенаправленно распространять (а не только описывать её экспансию)

4. Даёт ответ на вызов "утопичности", т.к.:

- не обещает завершённого совершенства
- включает в себя механизмы самоисправления
- измеряется не соответствием идеалу, а эффективностью в достижении замыслов

Поэтому, в конструкте цивилизация будущего существует не "в будущем", а в настоящем — как процесс её постоянного воплощения через действия убеждённых сторонников.

2. Три измерения цивилизации-конструкта

Разработанный и первичный, пока, тезаурус² определяет три фундаментальных аспекта — измерения цивилизации будущего, которые не отрицают, а дополняют друг друга, образуя многомерную онтологию.

2.1. Цивилизация как самоуправляемый процесс с миссией

² http://31-06.ru/content/2683/files/tezaurus_sborka-rezulatov-1-ontologicheskogo-intensiva-k_31_06.pdf

Первое измерение феномена «Цивилизация будущего» в тезаурусе акцентирует **динамическую и целенаправленную природу** цивилизации:

Цивилизация — это самоуправляемый и самовоспроизводящийся процесс, наделенный определенной миссией для улучшения мира через распространение своих ценностей, моделей организации и исторического самопонимания себя как деятельной общности.

Ключевые сущности, введенные в тезаурус, — **Самосохранение** (как сохранение идентичности и «самопревышение» или воля к преодолению пределов) и **Субъектность** (легитимная способность узлов сети формулировать и реализовывать Притязания). Обе они задают внутренний драйвер развития — **«Заданную пассионарность»**, которая распределяется не централизованно, а по множеству траекторий, обеспечивая гибкость и адаптивность через разнообразие. Цивилизация в этом смысле есть **режим существования, тождественный постоянному преобразованию**.

2.2. Цивилизация как агеографичная общность, идентифицируемая по признаку «свой-чужой»

Второе измерение смещает фокус с территории на **идентичность и культурные границы**:

Цивилизация — это распределенная агеографичная общность, собранная по признаку «свой-чужой» на основе набора культурных признаков (мемов/практик) и живущая в «надтерриториальных» пространствах, не совпадающих с государственными границами.

Это измерение декларирует «смерть географии» как определяющего критерия. Цивилизация будущего — это прежде всего **культурный конструкт** (стремящийся стать и быть культурным кодом), ядром которого является различие «свой-чужой», реализуемое через общие языки, мемы и практики. Пространство ее существования — распределенные сети, виртуальные платформы, взаимовложенные сферные³ (по определению Сергея Переслегина) кластеры. Такая цивилизационная общность поляризована и супермейдина. Её пассионарность обеспечивается не территориальной связностью, а медийной и

³ **Сферный** — в отличие от средового не плоскостной, а 3D, простирающийся в объёме, выходящем за пределы поверхности Земли, в атмосферу, в океан, под землю и в космос. А также подразумевающий присутствие в «ноосфере» или иных измерениях, в т.ч. взаимовложенных культурных, социальных, функциональных сферах. «Сферный подход» — термин, который, по мнению писателя, прогностика и военного историка Сергея Переслегина, означает рассмотрение отдельных областей общественной жизни как изолированных друг от друга сфер. В рамках сферного подхода выделяют разные сферы, например:

- Геосфера. К ним относятся литосфера, гидросфера, атмосфера, тропосфера, ионосфера, стратосфера, магнитосфера. research-journal.org
- «Вещественные» сферы. К ним относятся геосфера, биосфера, антропосфера. trinitas.ru
- Информационные сферы. К ним относятся инфосфера, семиосфера, сознаниесфера. trinitas.ru
- Социальные сферы. К ним относятся образование, здравоохранение, культура, жилищно-коммунальное хозяйство, туризм, физическая культура и спорт, пенсионное обеспечение, социальная работа и другие. vestnik.volbi.ru
- Политические сферы. К ним относятся, например, сфера аграрной политики, природоохранная сфера, сфера культуры, науки, образования, национальная политика. peacefromharmony.org cyberleninka.ru

коммуникационной упакованностью и способностью к культурно-демографическому расширенному воспроизведству и культурно-смысловой экспансии.

2.3. Цивилизация как игра, являющаяся причиной самой себя

Третье измерение вводит **метафорическую и автотеличную⁴ рамку**:

Цивилизация — это метафорическая модель, описывающая глобальные взаимодействия как непрерывную игру, которая является причиной самой себя; правила этой игры, определяющие ее цели и поведение игроков, порождаются самой игрой и базируются на ее внутренних ценностях и принципах.

Игровая парадигма (*causa sui*) снимает вопрос о праве такой цивилизации на существование. Она существует ради продолжения самой игры. Правила не предписаны, а эмерджентно⁵ возникают из взаимодействия игроков (судьи, стратеги, джокеры ...). Эта модель объясняет динамику глобальных отношений как поликентричную и динамичную, где «победа или смерть» не является целевым назначением игры-цивилизации. Валюта в этой игре — не только ресурсы, но и нарративное доминирование, право и способность формировать повестку, реализовать притязания.

Три измерения не являются альтернативами, а описывают разные уровни одного феномена:

- **Стремление (миссия)** задает энергетику и направление развития (притязания, пассионарность).
- **Общность (идентичность)** определяет форму и границы коллективного агента (свой-чужой, культурный код).
- **Игра (автопоэзис⁶)** объясняет механизм и внутреннюю логику саморазвития системы (правила, порождаемые практикой).

Во взаимосвязи они образуют целостный конструкт цивилизации будущего: это **самоорганизующийся, надтерриториальный, пассионарный игровой процесс**,

⁴ Автотеличный (от др.-греч. αὐτοτελής) — имеющий цель в себе, а не вне себя.

⁵ Эмерджентность (от англ. emergent — «возникающий, неожиданно появляющийся») — явление, когда система в целом обладает качествами и поведением, которые не встречаются ни у одного из её компонентов по отдельности. wiki.loginom.ru

⁶ Автопоэзис (Аутопоэзис) означает самопостроение, самовоспроизведение, репликацию живых существ, в том числе человека. Согласно теории авторов, живые системы сами себя организуют и обладают способностью сохранять свою идентичность в окружающей их среде. [ru.wikipedia.org*](http://ru.wikipedia.org) . Ключевые характеристики аутопоэзисных систем:

- Способность изменять свою структуру, но оставаться той же самой системой без утраты организационных особенностей.
- Направленность на собственное непрерывное обновление и поддержание целостности своей структуры.
- Единственная цель системы — воссоздание самой себя. cyberleninka.ru

Концепция аутопоэзиса оказала значительное влияние за пределами теоретической биологии, в том числе на когнитивную науку, искусственный интеллект, семейную психотерапию, юриспруденцию и социологию.

культивирующий свою идентичность и экспансию в любых средах. Ключевые связи между измерениями обеспечивают **Упорядоченность** (эмерджентные структуры для согласования притязаний) и **Целенаправленность** (динамический атTRACTор, возникающий из синергии индивидуальных и коллективных векторов) в рамках **эмерджентной телеологии** (цель не задана окончательно, а корректируется из взаимодействия) и **распределенной субъектности**, что углубляет понимание самоуправления и сетевой природы общности (коммунальность).

3. Сопричастность в цивилизации

"Обладание смыслом цивилизации означает потенциальную возможность расширения человеческого понимания. Артефакты культуры помогают человеку собрать воедино разные качества. Иначе, понимание цивилизации есть один из процессов восхождения человека к самому себе. Понимание цивилизации одновременно включает момент рефлексии и момент деятельности. "Цивилизованность", построенная на жизненном усилии, воспринимается как элемент миропорядка. Быть "цивилизованным" имеет единственный смысл для человека: направлять все силы. энергию не на абстрактные цели, а на самого себя."

А.И.Костяев, Н.Ю.Максимова "Современная российская цивилизациология", Изд. URSS, 2019, стр. 22.

Цивилизация существует только тогда, когда она, как явление и смысл существования, присвоена сопричастными.

Цивилизация будущего не историко-теоретический опус, а мотивирующий к объединению, воплощению и полезности конструкт, творческий акт и стремление всех к ней сопричастных и лично каждого к замысленному - миссии, присвоившего эту цивилизацию себе.

Исходя из предназначения такой цивилизации - служить людям, сопричастным, можно выстроить семантическое ядро от сопричастного, как субъекта, реализующего свой интерес, и поэтому реализующими конструкт сообща с другими или индивидуально.



Ключевое откровение (инсайт) схемы: **Цивилизация будущего как конструкт существует ровно в той мере, в какой существуют убеждённые сторонники, практикующие её принципы, т.е. играющие в нее.**

Эта схема показывает, что **конструирование цивилизации будущего – это прежде всего проектирование роли и практик сопричастного**, который становится живым воплощением конструкта.

ИНТЕРЕСЫ СОПРИЧАСТНОГО: ПОЧЕМУ ИМЕННО ЭТА ЦИВИЛИЗАЦИЯ ЕГО?

Центральный интерес: **Обретение сопричастным максимальной агентности в рамках осмыслиенного мета-проекта**, который не ограничивает, а умножает возможности самореализации.

1) ИНТЕРЕС К ТРАНСЦЕНДЕНЦИИ И АВТОРСТВУ

Традиционные формы (нация, государство, корпорация, идеология) предлагают готовые идентичности и иерархии. **Конструкт цивилизации будущего предлагает стороннику стать соавтором правил и смыслов.**

Что это даёт? Возможность не просто занять место в системе, а участвовать в конструировании и преобразовании самой системы. Это удовлетворяет фундаментальную потребность в творчестве и удовлетворенности жизнью (оставлении следа на...) на уровне цивилизационных оснований.

В отличие от национализма (где ты носитель готовой культуры) или корпоративной карьеры (где ты функционал в чужой системе), здесь **сопричастный — архитектор и/или корректор новой социальной онтологии**.

2) ИНТЕРЕС К ОСМЫСЛЕННОЙ ЭКСПАНСИИ БЕЗ ВИНЫ

Историческая экспансия (имперская, колониальная, корпоративная) несёт в себе эзистенциальную вину за уничтожение другого. Конструкт цивилизации будущего с принципом «рассредоточенной экспансии» и «различий как ценности» легитимизирует рост и распространение не через доминирование и ассимиляцию, а через **создание новых ниш и синергию разнообразия**. Через чистую совесть во взаимопроникновении культур и природ (искусственного и естественного улучшения).

Заполнение пустующих и новых ниш не ведет к вытеснению занятых буквально. Человек вправе быть адептом разных цивилизаций. Хотя, переубеждение остаётся конфликтом с другим. И природу, как и изводы таких конфликтов «без вины», предстоит изучать и доконструировать. Впрочем трансформация, как и терраформирование может быть взаимным. Ибо действие всегда равно противодействию.

Энергия развития (пассионарность) направляется не на покорение, а на освоение непригодных или агрессивных сред (космос, виртуал, иные культуры) и генерацию новых уникальных форм. Сопричастный — не колонизатор, а пионер-созильтель.

Этот подвиг лучше известных моделей «экспансии ради ресурсов» или «миссионерства ради спасения», потому что снимает конфликт между развитием «своих» и уничтожением/порабощением «чужих».

3) ИНТЕРЕС К ПОДЛИННОЙ СЕТЕВОЙ СУБЪЕКТНОСТИ И ЗАЩИТЕ ОТ ИНФАНТИЛИЗАЦИИ

Современные цифровые платформы создают иллюзию связи, но на деле инфантилизируют пользователя, превращая его в пассивный источник данных и объект манипуляции. Конструкт цивилизации будущего с его акцентом на формализованные **Притязания** и легитимную **Субъектность** предлагает сопричастному обратное: **статус, который нужно заслужить через действие и ответственность**. Который удостоверяет **Достоинство и Суверенитет**. Сопричастный — не «юзер», а узел-субъект, чьи притязания признаются системой и требуют отклика/содействия. Это защита от цифрового феодализма.

Достоинство и притязания, суверенитет и субъектность — прямой вызов модели **платформенного капитализма** (где ты продукт) и **популистской демократии** (где твой голос — раз в несколько лет). Здесь **Влияние прямо пропорционально вкладу и способности формулировать значимые для своей цивилизации притязания**.

4) ИНТЕРЕС К «БЕСКОНЕЧНОЙ ИГРЕ» КАК ПРОТИВОВЕСУ АПОКАЛИПСИСУ ИЛИ УТОПИИ

Современность колеблется между апокалиптическими нарративами (экологический коллапс, сингулярность) и детскими утопиями (вечный мир и всеобщее благо). Конструкт

цивилизации будущего предлагает третье: **Азарт в Бесконечной игре** (*causa sui*). Экзистенциальную адаптивность – как способность человека адаптироваться к новым условиям жизни, сохраняя при этом контакт с собой, жизнью и собственным внутренним смыслом. Цель – не достичь конечного рая и не избежать ада, а **продолжать увлекательную и сложную игру, улучшая её правила и принося себе и другим сопричастным пользу**. Это снимает груз «конца истории» и даёт осмысленное поле деятельности вне зависимости от внешних угроз или достигнутых благ.

Нетотальная игра в жизнь с пользой выгодно отличается как от тоталитарных проектов «светлого будущего» (ведущих к террору во имя идеала), так и от постмодернистской имитации реальности (лишённые цели и серьёзности симулякры, потребительство, постарт, фейк-ньюс...).

5) ИНТЕРЕС К СОЗДАНИЮ НЕУЯЗВИМОГО НАСЛЕДИЯ

В условиях планетарных рисков и хрупкости современных институтов есть страх, что всё достигнутое может рухнуть. Конструкт, по определению агеографичный, распределённый и самовоспроизводящийся, предлагает **создать наследие, не привязанное к одной планете, нации, государству, территории или технологической платформе**. Это **шанс на цивилизационное бессмертие**. Участие в таком проекте – это вклад не во временную форму или исчезающую культуру, а в адаптивный мета-организм, способный пережить локальные катастрофы и продолжиться в новых средах. Это более прочная перспектива, чем наследие в рамках национального государства (исторически недолговечного) или технологической корпорации (подверженной кризисам). Это **наследие кода, а не камня**.

ЧЕМ ЭТА ЦИВИЛИЗАЦИЯ ЛУЧШЕ ДРУГИХ ДЛЯ СОПРИЧАСТНОГО?

Для убеждённого сторонника конструкт цивилизации будущего – это **оптимальная среда для воли к преодолениям в XXI веке**. Она лучше известных моделей (может прийти на смену им), потому что:

- Вместо подчинения правилам → даёт право создавать правила.
- Вместо экспансии за счёт другого → предлагает экспансию в пустые ниши и в созидание нового.
- Вместо пассивного потребления или виртуального активизма → требует и уважает ответственную субъектность, заслуженную действием.
- Вместо выбора между страхом конца и скучой рая → вовлекает в серьёзную, бесконечную игру с постоянно возрастающей сложностью.
- Вместо хрупкого наследия, привязанного к месту и времени → позволяет строить распределённое, агеографичное наследие, способное к самовоспроизводству, бесконечно играть в жизнь с пользой.

Таким образом, **интерес сопричастного – это интерес сверхчеловека (в ницшеанском, творческом смысле)**, который нашёл, наконец, адекватный по масштабу и этике проект для

приложения своей воли: не разрушать старый мир, а конструировать новый, с более совершенными и справедливыми принципами бытия.

4. Проекция на локальные цивилизации

Применение данного конструкта позволяет по-новому оценить потенциал и траекторию развития конкретных локальных цивилизаций к 2050+.

Русская цивилизация может быть переосмыслена не как территория или этнос, а как **распределенный цивилизационный проект**. Его миссия (первое измерение) может быть сформулирована как синтез технологической адаптивности и эпистемии уникального культурного кода в условиях агеографичности. Ключевым станет превращение набора культурных практик и нарративов (второе измерение) в привлекательные «мемы» для глобальной сетевой общности. Чтобы избежать роли «объекта/ресурса» в глобальной игре (третье измерение), ей необходимо развить способность быть «судьей» или «джокером» — то есть активно участвовать в создании новых правил и смысловых систем, возможно, в коалиции с другими цивилизационными проектами.

Марсианская цивилизация (как проект) изначально соответствует конструкту цивилизации будущего: она по определению является воплощением в непригодной среде с ярко выраженной миссией выживания и экспансии. Ее идентичность (второе измерение) будет формироваться на основе не исторических, а операциональных и этических практик, общих для колонистов. Освоение Марса станет чистым экспериментом по созданию общности «свой-чужой» на новой основе. Игровая динамика (третье измерение) проявится в необходимости постоянного кооперативного решения экзистенциальных задач, где правила буквально рождаются из потребностей среды, а игра носит ярко выраженный кооперативный характер для «вживания» во враждебную природу.

5. Вывод

Конструкт «Цивилизация будущего 2050+» позволяет мыслить цивилизацию как активную, рефлексивную и адаптивную силу, способную к самовоспроизведению и экспансии в условиях радикальной неопределенности. Применение измерений конструкта к анализу локальных цивилизаций показывает, что их выживание и развитие к середине XXI века будет зависеть не от сохранения наследия в статике, а от способности к рекурсивной трансформации, сборке агеографичных сообществ и активному участию в формировании правил новой глобальной «игры». Таким образом, цивилизация будущего — это не предопределенная судьба, а проект, требующий конструирования миссии, идентичности и правил взаимодействия сопричастных.