

Author: Andrey Stamboli Copyright
Title: Sovereign Digital State Innatistenburg MANIFESTO
ISBN: 9781005825614
Assigned: 2020-24-10
Source: smashwords
元の言語ロシア語

ソブリンデジタル国家のマニフェスト INNATISTENBURG

前文

経済には、垂直と水平の2つのモデルしかありません。そして、垂直モデルが上下に研究され、世界中のすべての教育機関で研究され続けている場合、水平モデルについては誰も何も言いません。

この状況を是正する時が来ました。縦型モデルは最後の日々を生き抜いており、まもなくそれは記憶に残るだけになるでしょう。

一方、数十年前には不可能だった経済の水平モデルへの移行は、今日すでに緊急の必要性であり、知識に基づく社会への争いのない方法です。事実、デジタル時代では、垂直モデル自体をデジタル化することはできず、最終的には最終的な危機と崩壊につながります。その後の水平モデルへの置き換えにより、はるかに完璧で効率的かつ公正であるだけでなく、デジタル化されました。

水平モデルへの移行はまた、社会、科学、お金、教育などのすべての要素の大きな構造的変化と全体的な変化につながります。

経済の水平モデルの概念と運用原則のこの非常に簡単な説明は、公開後数か月で最初のプロトタイプを実現し、新しいモデルの利点をすべての人に示します。その後、私たちの生活のあらゆる分野での構造変化は、津波のように指数関数的かつ必然的に成長し始め、それは未来のデジタルリアリティへの驚くほど急速な動きにつながります。

垂直モデルの簡単な説明

水平モデルに移る前に、経済の垂直モデルが何であることを理解する必要があります。そして、この目的のために、古い絵「資本主義のピラミッド」は私たちに大いに役立ちます：



左側は元の写真で、右側は2つの反対方向のピラミッド、つまり富と人口の重ね合わせです。下部にベースがある灰色のピラミッドは人口を意味し、上部にベースがある逆黄色のピラミッドは富を意味します。

人間社会におけるこの富の分布は、経済の垂直モデルの基礎を形成します。最初は、富の100%が画像の幅全体に沿って最上部に集中し、その後、垂直経済の基本原則に従って黄金の雨のように降り注いでいます。このモデルを批判したり正当化したりすることはありません。これはすべて私たちの前ですで行われています。

第1章経済の水平モデル

ここでは、あなたにふさわしいものとしてあなたを扱う誰かを見つけることができます！

経済の水平モデルでは、選択したアルゴリズムに従って、すべての富がすべての参加者に公平に分配されます。

最も単純なアルゴリズムは、すべての富を均等に分割することです。しかし、そのようなアルゴリズムは逆効果です。

別のアルゴリズムは、メリット（貢献）に従って、インターネットコミュニティの各メンバーの共通の原因に富を分配することです。同時に、メリット（貢献）の重要性と重要性は、すべての参加者によって相互に関連して評価されます。それら。誰もが他の参加者のメリットを評価できますが、自分のメリットを評価することはできません。その後、このインターネットコミュニティの共同の努力によって達成された結果は、承認されたアルゴリズムに従って公平に配布されます。



たとえば、一部のインターネットコミュニティは、100万ドルの利益をもたらすプロジェクトに取り組んでいました。その過程で、参加者はお互いに10,000のいいね（またはその他の承認の兆候）を与えました。これは、同類の「価格」が100ドルであり、各参加者が同僚から同類を受け取ったのと同じ数の100の請求書を受け取ったことを意味します。すべてがシンプルで透明です。この場合、参加者の総数は重要ではありません。「活動家」が重要です。

インターネット上には、垂直支払いスキームでは実装できないプロジェクトがたくさんあります。そのため、誰もそれらを実行に移しません。そのようなプロジェクトだけで対処することはできません。同僚の助けが必要です。

ほぼすべての科学的または創造的なインターネットコミュニティは、すべての参加者間で特別な合意に達することにより、垂直モデルが世界的に支配されている状況でも、いつでも水平モデルを編成できます。この合意で最も重要なことは、スコアを相互に割り当てる方法（アルゴリズム）の採用とその会計処理です。

これにより、そのようなインターネットコミュニティは、アクティブな参加者に公正かつ客観的に報酬を与え、採用されたアルゴリズムに従って受け取ったすべての利益（100%）を参加者に分配することができます。このような公正な利益分配システムの他の明確な利点に加えて、もう1つ、このシステムをハッキングすることはできません。

このように、経済の水平モデルでは、同僚からそのメリットが認められ、最も価値のあるものだけが最も裕福になります。特にCrowdsourcing、Web2.0、Cloud Infrastructureなどの近年の成果のおかげで、今日、水平モデルを使用して非常に効果的なオンラインコミュニティを作成することはもはや難しくありません。

水平モデルは明らかに単純ですが、実際には、垂直モデルに比べてはるかに複雑なシステムです。たとえば、垂直モデルで採用されている同等の金銭の1次元性の代わりに、水平モデルは多次元性の複雑さを実装します。人はまた、システムの原始的な歯車としてではなく、彼の内なる世界の内容のすべての豊かさの中で見られています。垂直モデルの極端な単純さと水平モデルの巧妙な複雑さのこの比較は、デジタルリアリティの次の時代に後者の途方もない利点を与えます。

経済の水平モデルの全力を自分で体験したい少なくとも100人のメンバーで少なくとも1つのオンラインコミュニティが作成されるとすぐに、量的および質的に雪崩のようにその力を拡大および拡大し始めます。同時に、コミュニティメンバーは最初、すべてを絶対ゼロから開始することに同意する必要があります。必要なインターネットリソースとプログラミングアルゴリズムの開発に参加します。

上記のすべてからわかるように、経済の水平モデルを作成するための重要な要素は、労働評価のシステムと方法（貢献、メリット）です。したがって、垂直と水平の2つの評価システムの説明にスムーズに進みます。

2つのモデルのスコアリングシステムの比較

垂直モデルでは、すべての現象が1つの次元のお金で排他的に評価されるため、この評価方法は、誰かの目的のようには見えませんが、実際にはそうではありません。すべての参加者が他の参加者を評価する権利を持っているわけではありませんが、より高いレベルの参加者だけがシステムを非常に主観的で脆弱にします。私たちが観察しているように、完全に破損しています。

言い換えれば、垂直モデルは、金銭的にのみ測定された単一の値のスケールを想定しています。この一次元の価値尺度のために、私たちは全世界を利益と利益の歪んだ鏡の中に見ています。したがって、コスト測定の観点からのみ、質問に対する回答を得ることができます。

私たちは金銭的に仕事の報酬を受け取ります—
そして私たちは仕事を評価する他の方法を知りません。幸福への願いもある程度表現されており、大きければ大きいほど「幸福」になります！

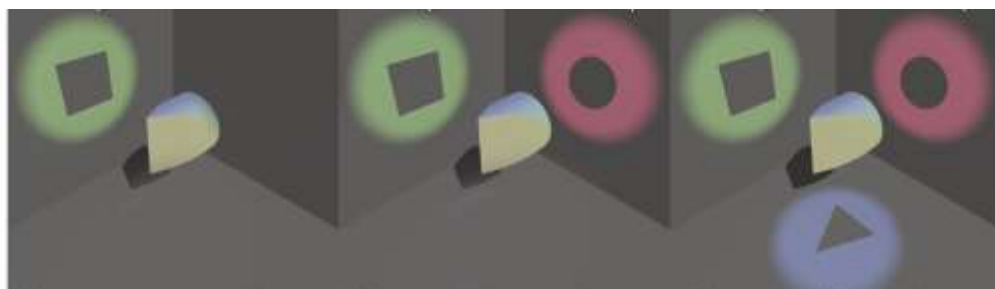
人について話すとき、私たちは彼の「価値」について話している、すなわち。彼の銀行口座の大きさについて。芸術作品はすべて、オークションとその費用にのみ関連しています。科学的発見について言えば、私たちはしぶしぶ、それが企業や人類にもたらす利益についてのみ話しているのです。美しさ、賞賛、思いやりの概念はもうありません。これらの概念はすべて、お金の測定においてのみ意味があります。

リトルプリンスの不滅の言葉を覚えていますか？
「大人は数がとても好きです...大人に言うと、「窓にゼラニウムがあり、屋根に鳩がいるピンクのレンガでできた美しい家を見ました」彼らはこの家を想像することはできません。彼らは「私は10万フランの家を見た」と言う必要があります、それから彼らは「なんて美しい！」と叫びます。



逆に、水平モデルでは、評価の多次元性により、共同プロジェクトへの各参加者の貢献を最も客観的に分析できます。さらに、タイプ、方法、評価基準が多いほど、処理できるデータアレイが大きくなり、相互の不満や非難を引き起こす可能性のあるランダムなエラーや失敗の可能性が低くなります。

次の図は、このアイデアをよく示しています。測定値（評価方法）が多いほど、対象に関するアイデアが正確になります。また、象について話している7人の盲目の男性の寓話を思い出すことができます。



現在まで、水平モデルの各多次元参加者のメリットを多次元で評価するシステムはありませんが、このシステムの明確な定義が明らかになった後、その非常に迅速な開発と改善が始まります。

例として、私は古代ギリシャソクラテスの最も偉大な哲学者を引用します。彼は垂直評価モデルによれば、それ以来、喫水線より下にありました。ホームレスの寄生虫でした。さらに、彼は大きなおしゃべりであり、犯罪者であり、道徳の破壊者であり、若者に常に自分の頭で考えるように教えました。したがって、垂直モデルによれば、社会にとってのその価値はゼロに等しい。彼の非常に裕福な告発者とは異なり、その名前は、お金の測定における重要性にもかかわらず、何らかの理由で歴史が保存されていません。それにもかかわらず、ソクラテスの名前は地球のほとんどの住民に知られており、彼の「チャタリング」は多くの国で何世紀にもわたって研究されてきました。

この単純でよく知られた例から始めて、世界文化へのソクラテスの貢献の多次元評価の必要性を説明するために（単一の金銭的同等物だけでなく）、最初のプロトタイプの作成を開始するために、徐々に今日の現実に移り、結果をソクラテスから自分自身に転送することができます多次元評価システム。

いくつかの基本的な形で、今日の評価システムは、すべてのストライプと種類のいいねや絵文字の形で多くのソーシャルネットワークに存在します。しかし、これまでのところ、これらの絵文字のすべては、経済の水平モデルのプロトタイプを作成するために使用できる深刻なツールを表すものではありません。ただし、他に何もない場合は、最初は一般的に受

け入れられているいいねのシステムに依存して、多次元で多機能の評価システムに発展させ、複雑にすることができます。

したがって、システムの複雑化に向けた動きの方向を示したので、ここでは通常のようなものを使用して水平モデルを説明します。

「...人々は互いに交流します。なぜなら社会は私たちに個人レベルと比較してより複雑な状態を達成する機会を与えてくれます。

しかし、すべての社会が「複雑」であるわけではなく、人々の成長を促進する社会だけです。したがって、理性、真実、正義の社会の創造は、人の主要な任務の1つです。そのような社会がなければ、より複雑な状態を達成する方法が少なくなるからです...」

ロジャーペンローズ「王の新しい心」（複雑性理論）

第2章社会の水平モデル（Crowdsourcing 1.0.-3.0.）



協会の垂直および水平モデル

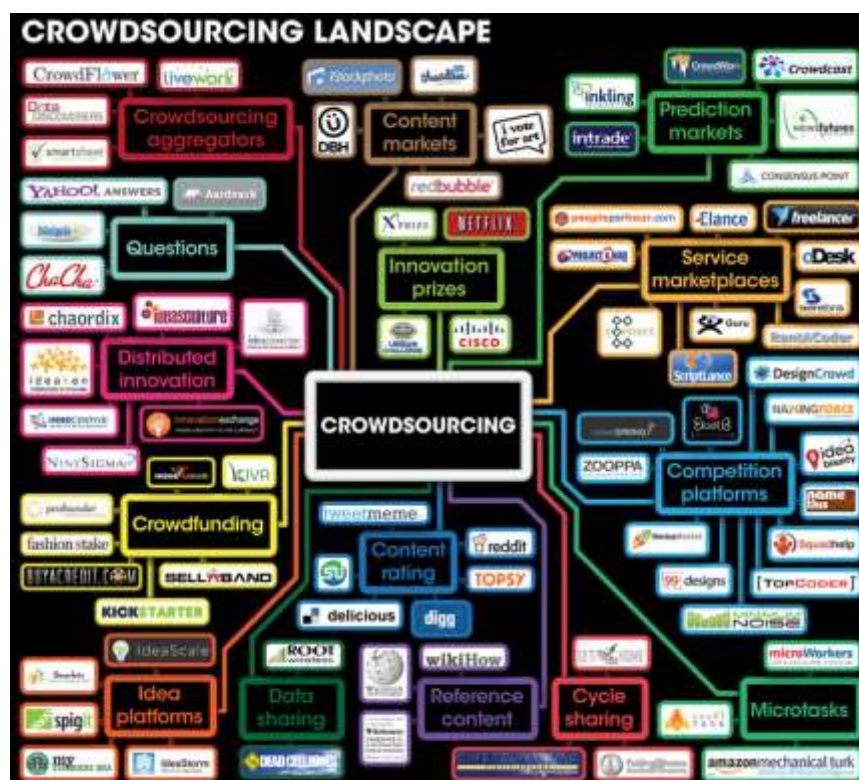
「世論は理解のない意見です」（Arthur Schopenhauer）

垂直モデルでは、ソサエティは「人気のある大衆」の灰色で顔のない蓄積であり、同じ灰色で顔のない人々の歯車で構成されています。群衆は制御され、操作され、だまされ、だまされます。

「世論とは、誰も気にしない人の意見だ」という表現もあります。

しかし、一次元の人々の顔のない群衆が常に上から垂直に支配されていた場合、今日、クラウドソーシングが登場しました。これは、原則として、外部、外部、コミュニティの外部から制御することはできません。したがって、完全に独立しており、複雑な生きているインテリジェントな有機体として「それ自体」を表しています。

パワーバーティカルは、クラウドソーシングにブライドルを投げて、それを機能させようとしています。そしてこれまでのところ、実際には通常のフリーランスであるクラウドソーシングプロジェクトはたくさんありますが、おそらくもう少し進んでいます。雇用主の考えは非常に単純です。クラウドソーシングのおかげで、賃金を大幅に節約でき、無料の人材との雇用契約に署名する必要がありません。



したがって、水平モデルを使用した将来のデジタル現実の現象としての水平クラウドソーシングと現在の状況との間に明確な矛盾が生じます。

Crowdsourcing 1.0は、この不整合のためです。ひどく減速し、行き止まりで愚かに踏みこみながら、その能力の1~2%で動作します。そして、これはすべて、Crowdsourcingがまだ独自の開発プログラムと目標に向けた動きを持っていないためです（すでにあります！）。

今日のクラウドソーシングは、第一に、依然として外部要因（顧客、当局など）に大きく依存していることに注意することが重要です。第二に、彼はコミュニティ内の間違っただけのコミュニケーション（無礼、迫害など）を克服しませんでした。第三に、彼は子供たちのパンツから成長することはできず、いくつかの小さな重要な問題の解決に取り組んでいます。

なぜなら。彼の前に、彼が簡単に対処できる本当に深刻な地球規模の問題を設定した人は誰もいません。等。

クラウドソーシング1.0からの動き。 2.0に。

Crowdsourcing1.0はいつですか。失礼を容認することをやめ、お金の垂直モデルを有益にサポートし、ついに彼自身のプロジェクトに従事し始め、財政的に独立しましたーそれから彼はCrowdsourcing2.0に向けて彼の最初の一步を踏み出します。

Crowdsourcing2.0の機能：

1.

1つのプロジェクトの作業を終えた直後に崩壊するのではなく、多くのプロジェクトを開発する常任理事国を持つ持続可能なインターネットコミュニティの出現

2.

Crowdsourcing2.0の完全な独立。政治的、経済的、宗教的、その他の外部の外国人の利益から、事実上独立したデジタル国家になります

3.「ナマステ！」の原則に基づいて、コミュニティ内のコミュニケーションの倫理を承認します。お互いを尊重し、注意を払い、無礼は禁じられています

4.完全な若者の失業、気候問題、絶え間ない戦争など、地球上の大多数の人々を本当に心配しているまったく異なる問題の解決策を探します。

5.クラウドソーシングのブルリーダーがマネーピープルからナレッジピープルに完全に変更され、研究ベクトルがTシャツのデザインから世界的な若者の総失業率に変更されました。

6.社会的に重要なプロジェクトに取り組んでいる長期的に持続可能なインターネットコミュニティ内には、富の分配の水平モデルに基づく独自の資金調達システムがあります。

そして他の多くの兆候

言い換えれば、Crowdsourcing2.0です。すでに100%が人間社会の水平モデルを構築するための基礎となり、知識の人々によって支配される独立したデジタル状態に変わります。

ここで、デジタルフューチャーの水平状態がどのようになるかを理解するために、状態などの現象の考察に移りましょう。

しかし、最初に、いつものように、まだ関連している州の垂直モデルを考えてみましょう。

垂直状態モデル

このようなよく知られた理解しやすい用語を州の垂直モデルとして定義しようとする、失敗します。なぜなら、垂直モデルにはそのような概念はなく、もしあれば、概念の間に等しい符号を置いた場合に限り、ます。状態=強制装置。冗談だと思いませんか？ありえない！ウィキペディアを読みます：

領域と人民に対して、排他的な統治権を有する（生殺与奪の権利を独占する）政治団体もしくは政治的共同体である。

すべてがシンプルで簡単です。垂直状態は、特定の地理的領域で不自然な垂直モデルを「動作状態」に維持するために必要な、最も純粋な形の強制装置にすぎません。私たちは他に何も期待していませんでした、そしてウィキペディアはそれをすべて確認するだけです。

したがって、誰もが常に状態を持っており、強制、抑制などにのみ関連付けられています。

さらに、州が市民に何かを与えることができるとはどこにも言われていませんー

医療、教育、文化など。垂直モデルでは、状態は何も与えませんが、強制の装置を使用して、それ自体を取り去るだけです。

デジタル状態の垂直モデル

今日、誰もがデジタル状態について話し、例としてエストニアを引用するとき、それは執行装置を強化するための新しい技術的能力を引き付けることについてです。同時に、非常に自信に満ちた口調といくつかの本当に印象的な非専門家の写真は、これが可能であるという幻想を生み出します。

特に印象的なのは、自分や他の人々の市民を完全に監視する中国のプロジェクト、または異議を唱える、ビッグデータを操作するなどのさらに恐ろしいロシアのプロジェクトです。

実際、真実は、デジタル状態の垂直モデルの概念がまったくなく、原則として存在できないということです。そのような不自然なモンスターは、地球の最も変質した脳でさえ生成することができないからです。

イナティステンブルクのソブリンデジタル州の水平モデルの概念

最後に、Crowdsourcing2.0を大きくするというアイデアに到達します。独立したデジタル状態に。

考え方は非常に単純です。特定の条件下では、どのインターネットコミュニティも、単なる集まりや意見交換以上のものをメンバーのために作成できます。私は、インターネットコミュニティが、強制的な装置なしで、必要なすべてのアルゴリズムを使用して、独立したデジタル状態を構築できるという事実について話しています。

したがって、デジタル（仮想）状態とは、地球のすべての住民が直面しているあらゆる問題を共同で解決できるインターネットユーザーの集まりです。

快適な住宅の提供

一定のまとめた収入を提供する

質の高い医療サービスの提供

障害者のための年金給付

すべてのレベルのすべての人の保護

質の高い教育を受ける

高品質の食品を提供する

快適な滞在のための環境の保存

創造的な自己実現の可能性

あなたのアイデアを自由に表現する能力

私はこのリストを非常に長い間続けることができますが、主なことはすでに明らかになっています：奪うだけの垂直状態とは異なり、仮想水平状態は逆に市民を保護し、市民自身が開発して承認したものに従ってすべての富を公平に分配しますそれらのアルゴリズム。このように、仮想状態は、市民が仮想ではなく実空間で生活するための最良かつ最も快適な条件を作り出すために考案されました。同時に、デジタル状態のリーダーと支配者は、お金の人々ではなく、知識の人々になります。

独立したデジタル状態の作成は、恒久的な仕事を見つけることができない世界中の若い専門家に特に関係があります。通常の状態では、各人が仕事を見つける可能性がほとんどない場合、インターネット上では、垂直モデルでは習得できず、水平モデルでしか習得できない高価なプロジェクトとのチームワークの絶好の機会があります。

したがって、独立したデジタル状態の概念は次のとおりです。

- ・新しいアルゴリズム形式の管理
- ・知識のある人々-デジタル国家のエリート

- ・水平パラダイムを備えた新しい科学
- ・富の分配の新しいシステム
- ・あらゆる種類の社会的保護—その他等

この概念は、その合理性と理解可能性により、まもなく絶対的なゼロから、独立した仮想状態が領土の垂直状態と同等の条件で共存できるようになり、市民を保護し、快適な生活条件を提供します。

独立したデジタル国家の大きな利点は、その完全な政治的および宗教的性質、国際的な高額のインターネットプロジェクトの開発の強調、透明性などです。これらすべてにより、制限を課したり、仮想状態を禁止したりすることは非常に困難になります。

経済の垂直モデルにおける独立した水平仮想デジタル状態の存在

しばらくの間、ソブリンデジタル国家は私たちの通常の状態です。この期間は非常に重要です。水平モデルのすべての利点は、この期間中に完全に明らかになります。

この期間中に、将来のインターネットコミュニティの中核が出現し、それがソブリンデジタル国家を形成し、独自の資本が形成され、主要なアルゴリズムが開発されました。シンプルないねからのマネーシステムは、未来のデジタルリアリティの完璧な水平モデルに変換されます。

アクションのシーケンスは非常に単純です。

1. アイデア（このマニフェスト）の周りに多言語のインターネットコミュニティが形成されています

2. 次に、Crowdsourcing2.0に変換されます。

「ナマステ！」を採用します。安定した長期的なインターネットコミュニティなどを形成するために、メンバーを維持するための条件を作成します。

3. 寄付、高額のインターネットプロジェクトの開発、その他のソースを通じて、コミュニティの自己資本が形成されます。これは、個人ではなくコミュニティ全体に属し、非常に単純なアルゴリズムに従って参加者に分配されます。

4. さらに、コミュニティメンバー自身が、このインターネットコミュニティのソブリンデジタル国家への移行の道筋を概説します。

これらの非常に最初のステップはすべて、支配的な垂直経済モデル内で実行できます。

コミュニティが直面する問題に対する水平的解決策の例として、暗号通貨トレーダーの自己組織化自己資金調達コミュニティを引用したいと思います。ビットコインマイニングプロセスの開発に関する記事の1つで、著者は次のように書いています。

「...ビットコインマイナーの開発により、ASICに基づく特殊なソリューションが登場しました。大企業からのサポートなし。ユーザーは自分たちで組織し、ソフトウェアとハードウェアの開発に資金を提供し、リスクと不信を克服し、ビジネスプランを評価し、信じられないほど少ない予算で高価なチップを作成するタスクに対処しました。これは、最新世代のマイクロ回路を作成するための取り組みの評価が1億ドルから始まる、私たちの時代では前例のないことです...」 (<https://habr.com/ru/company/intel/blog/205554/>)

ユーザー自身が鉱夫の生産の問題を解決したのと同様に、同じように、誰もが水平経済の原則に基づいた自己組織化と自己資金調達を通じて、自分たちのためにソブリンデジタル状態を作成できます。

第3章イナティステンブルクの歴史

あなたがそれを夢見ることができるなら、あなたはそれをすることができます



レミゼラブルが1つのクリアリングに集まった後。これらは、帝国の社会的ピラミッドのふもとの最下部にいた人々でした。彼らは通りや汚れた湿った地下室に住んでいたので、一生懸命に苦勞し、苦難と屈辱に耐えなければなりませんでした。その中には、最も優秀な科学者、最も賢明な哲学者、最も才能のある芸術家、詩人、音楽家が含まれていました。つまり、彼らは知識の人々、知性の花全体、広大な帝国の脳の可能性全体、戦争、墮落、宮殿の陰謀、そして利益の追求に悩まされていました。しかし、帝国の社会ピラミッドの最上部には、サイコファントとサイコファントに囲まれた泥棒と売春婦だけがいました。

それで、ゴミ箱に投げ込まれたレ・ミゼラブルは、自分たちの運命を決めて、この恐ろしい世界で生き残る必要があることがわかりました。崩壊して戦いをやめた人々は、開拓地に来ず、湿った地下室に閉じ込められました。しかし、創造的なアイデアやデザインで溢れ、まだ力とエネルギーに満ちていた人々は、彼らが一緒に状況から抜け出す方法を見つけることができることを期待して、クリアに来ました。そして、Les Miserablesはこの方法で見つけました！彼らは、必要に応じて湿った地下室の代わりに、自分たちで住むのに非常に快適な場所を自分たちで作ることができ、自分たち自身が創造的および科学的ニーズに応え、新しい知識を獲得し、新しい創造的な高みに到達できると判断しました。

彼らのアイデアは非常に単純でした。彼らは、水平方向の経済モデルと水平方向のお金で独立したデジタル状態を作成し、子供たちは水平方向の教育モデルに従って訓練されました！



そこで、Les Miserables は最初に自分たちのために小さな仮想コミュニティを作成しました。これをイナティステンバーグと呼び、将来のソブリンデジタル状態のプロトタイプになりました。このコミュニティでは、学校、ショップ、展示会、コンサートホール、科学研究所、さらには自分のお金など、すべてが他の場所と同じ

でした。要するに、それは「普通の」地上の帝国のようでした―盗難、卑劣、殺人、共食い、貪欲などを除いてすべて。しかし、最も重要なことは、Les Misérablesは、誰も干渉できない場所を見つけることができたということです。彼らは、クラウド（Clouds）の背後にインターネットコミュニティを作成しました。

イナティステンブルクの住民または私たちのターゲットオーディエンス

クレージーな人たちに乾杯。はみ出し者。反逆者。厄介者。変わり者。ものごとが世間と違って見える人。ルールなどわずらわしいだけの人。現状など気にもしない人。彼らを引き合いに出すことはできる。否定することもできる。たたえることもけなすこともできる。できないのはおそらくただひとつ―彼らを見捨てること。なぜなら彼らは物事を変える人だから。人類を前に進める人だから。彼らをおかしいと評する人もいるけれど、我々はそこに天才の姿を見る。なぜなら、世界を変えられると信じるほどおかしい人こそ、本当に世界を変える人だから。

イナティステンブルクの居住者のカテゴリーの完全なリストからは程遠いです：

- ・帝国を助けたくないという理由でそれらを実行したくない素晴らしいアイデアを持つ人々
- ・天才の頭脳を持つ人々、彼らの天才のために最も屈辱的で低賃金の仕事で働くことを余儀なくされた
- ・失業者と大卒者
- ・知的労働の労働者、彼らがしなければならないすべてに不満を持っている、そして彼らの上司、労働条件、給料など。
- ・イナティステンブルクの街のアイデアそのものの本質に深く浸透し、できるだけ早く追放された知識の人々のコミュニティに参加したいすべての人

そして他の無名の多種多様

イナティステンブルクの名誉ある居住者は、その夜、開拓地に集まり、この超越的な仮想都市を自分たちで設立した最初のレミゼラブルでした。イナティステンブルクへの入り口は誰にでも開かれていましたが、知識、感謝、尊敬などの人々だけがそこに定住することができました。他のすべての人―

羨望の人々、お金の人々、殺人の人々は、彼の中でグラタではないペルソナでした。

実際、知識の人々は二重の市民権を受け取りました。帝国では、彼らは同じ追放者のままでゴミ箱に投げ込まれましたが、彼らの生まれ故郷のイナティステンブルクでは、彼らは高い特権を持って尊敬され尊敬される市民になりました。しかし、最も重要なことは、イナティステンブルクの創設直後に、知識の人々が帝国における彼らの社会的地位を変え、非常に高く上昇することができたということでした。そして、これは驚くべきことでした。結局のところ、彼らは帝国のどの企業でも自分たちのために仕事を見つけることはなく、同じ追放者であり続けました。

第4次産業革命の革命的クラス

すべての革命（そしてデジタル革命でも）において、最も革命的なクラスであり、したがって、そのエンジンは、人口の中で最も抑圧され、屈辱的なセグメントです。今日、ロシアのそのようなクラスは間違いなくその科学的で創造的な知性のすべてです。

プーチンはノボシビルスクの科学者の給料にショックを受けました！

思い出させてください。NovosibirskAkademgorodokはロシアを代表する科学センターの1つであり、Novosibirsk大学は最高の大学の1つです。したがって、その中での地位は、ロシアの他の、あまり権威がなく、資金提供を受けている大学よりもはるかに優れています。Novosibirskの講師-教授の料金は月額\$ 20で、准教授の場合は\$ 15です！

第4章お金の水平モデル

お金の歴史を簡単に思い出させる

お金の歴史は数千年前にさかのぼると彼らが言うとき、彼らは単にだまされているように思われます。シェルの交換は、今日私たちが「お金」という言葉で理解していることをまったく意味しないためです。

「...1950年代初頭、ローナ・マーシャルと彼女の夫は南アフリカのブッシュマン族に住んでいました。別れとして、彼らは部族の各女性にカウ

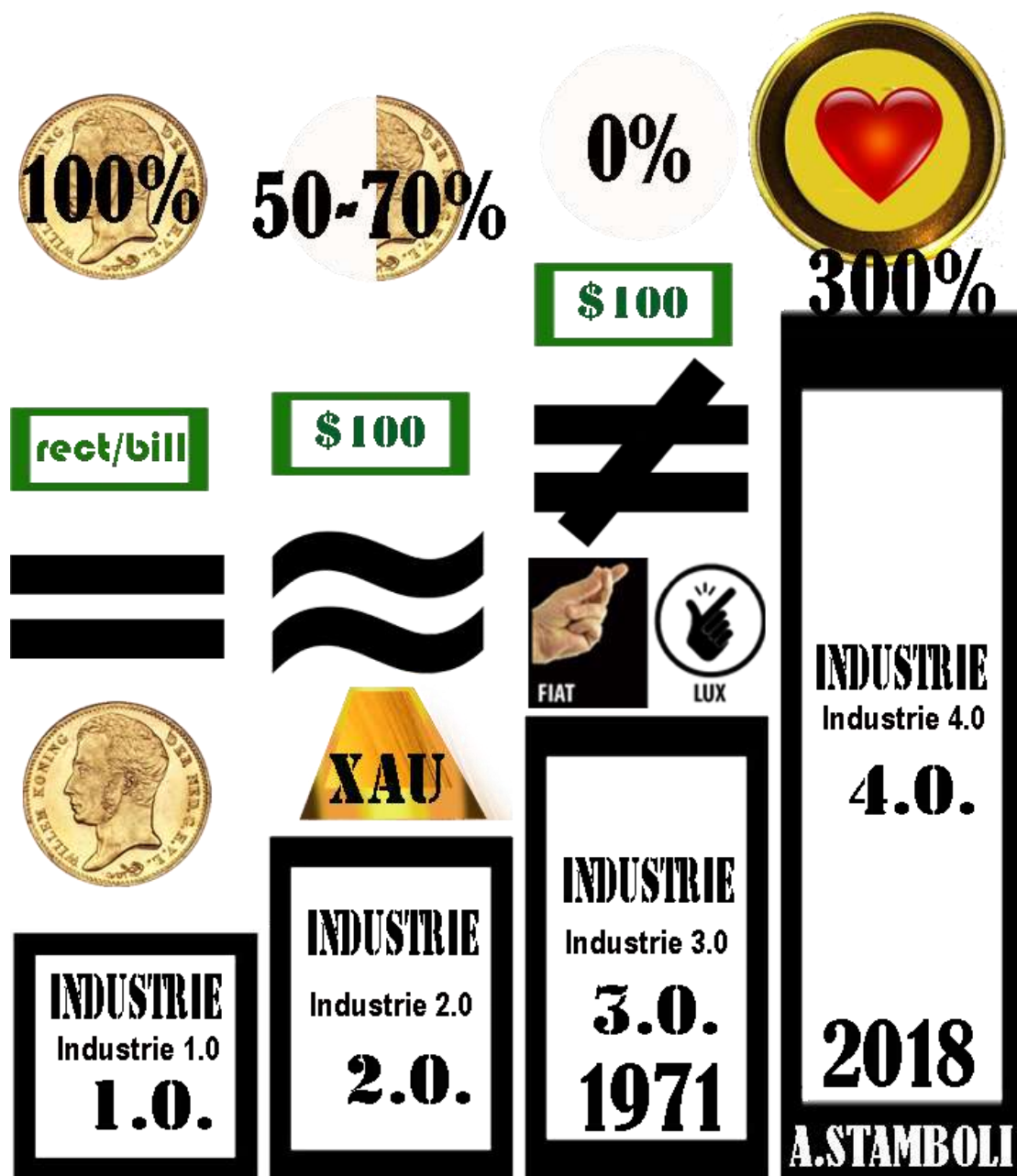
リーの殻で作られた頑丈なブレスレットを与えました。そこにはそのような砲弾はありませんー

マーシャルはそれらをニューヨークから持ってきました。彼らはまだ笑い、それらの場所で発掘を始めたら考古学者がどれほど困惑するか想像しました。

そして、1年後に南アフリカに戻ったとき、彼らはその部族で1つのブレスレットを見なかったことに単に驚いていました。

「それらは、全体のアイテムとしてではなく、それらの場所の非常に郊外で、他の部族で着用された宝石の1つまたは2つのシェルで発見されました。」

1年の間に、カウリーの殻からの贈り物は水のように広いコミュニティ全体に広がりました... " (Bernard Lietaer, " The Future of Money ")



現代のお金は複雑な開発プロセスの結果であり、交換システムの一部構造です。私の深い信念では、お金は、銀行券（銀行券）の政府規制証券のステータスを与えられた通常の約束券にすぎません。言い換えれば、通常の請求書とお金の全体的な違いは、設計と使用のマイナーな外部の詳細にあります。そのため、政府の請求書（お金）には、アドバイスノート、承認、その他の碑文はありませんが、州のシンボル、偽造に対する保護、および請求書に不要なその他の属性を備えた銀行券の特別なデザインがあります。

未来のデジタルリアリティの危機垂直モデルに取って代わる水平金融モデルの意味をよりよく理解するために興味深いのは、第1次産業革命の始まりから現在までにすでに形成されたお金の歴史です。

業界1.0。金と領収書の価値のアイデンティティ。ペーパーマネーの当初のアイデアは、物理的なゴールドをデポジットの領収書またはゴールド証明書に置き換えることでした。これにより、これらのデポジットの領収書をいつでも無料でゴールドに交換して戻すことができます。現代の英語の銀行券は、イングランドの女王に代わって約束があるため、領収書とまったく同じように見えます（「イングランド銀行のラベルのすぐ下にある、50ポンドの純粋な-スターリング-シルバーのこの金額の所有者の要求に応じて支払うことを約束します」）。これは、預金受領のコストが貴金属の含有量と正確に一致した古代のエコーです。



私はお金の歴史の最初の期間を平等または完全なアイデンティティのサインで指定しました。

業界2.0。金と銀行券のパリティ価格。第2次産業革命の間に、銀行券を金と交換する手順が変更され、もはやアイデンティティではなく、ほぼ同等でした。金の預金の保有者が保管のために受け入れたよりも多くの預金受領書を発行し始めた理由はいくつかあります。

- ・（紙の）お金の需要は、預金受領書の100%を発行する能力をはるかに超えており、このような銀行券の不足は、ヨーロッパの急速な産業発展の時期に産業発展を妨げる可能性があります。

- ・紙のお金は金の棒よりも流通がはるかに便利だったため、預金の領収書を金に交換する必要がなくなりました。

- ・銀行預金受領書の発行の増加により、貸付機会が増加し、銀行利益（など）が増加しました。

当行が金預金の価値を超える金額の預託領収書を発行した結果、発行されたすべての金の「額面」または「金含有量」の概念が現れた。

ゴールドコンテンツ/デポジットレシート=銀行券パリティ値

銀行券の金含有量の減少は、購買力の低下とお金のインフレにつながりました。

第2次産業革命後のこの第2期は、ほぼ平等の兆候を示しました。

業界3.0。

3Fマネー（3F：フェイク=フェイク、偽物、フィアット）またはジャマイカのマネー。

1971年以降、世界の金の埋蔵量の80%以上を保有していた米国は、ドルの金の裏付けを放棄し（「ニクソンショック」）、その後、世界経済は脅威にさらされ、毎年雪崩のように成長しました。お金は完全に現実との接触を失い、「スリーF」（偽のフィアット-架空）または「義務のないお金」に変わりました。現在、お金の相対的な価値は、感染したボットとすべてのいわゆるウイルスによって決定されています。「無料」のFOREX市場。

お金のための唯一の安全は、魔法の公式「Let there be」（本「Genesis」1：3「Let there be light！」Fiat Lux）の朗読による指のスナップです。

私たちが住んでいるお金の歴史のこの第3の期間は、第3の産業革命後の時代に、お金は価値がなくなり、自由落下の状態にあるため、不平等の兆候を示しました。

業界4.0。

3Dマネー。第4次産業革命の間に、いくつかのますます悪化する金融危機とショック、そしてソブリンデジタル国家イナティステンバーグの金融システムの形での「安全な避難所」の出現の後、垂直から水平の通貨システムへのソフトな移行があります。

お金の歴史の中でこの第4期をナマステの心のしるしでマークしました！ 3Dマネーとして300%の担保。

垂直および水平のお金

垂直方向のお金と水平方向のお金の違いは非常に単純であり、投資された資本の割合に関連するプラス記号またはマイナス記号にあります。

プラス記号の場合、つまり時間の経過とともに、投資された資本は成長します。そのため、資本を蓄積し、移動せずに維持したり、経済から資本を奪ったり、高利で成長に貢献したりすることは有益です。これは垂直的資金の兆候です。垂直のお金は経済を破壊し、人口の下層階級を貧しくします。

マイナス記号の場合、そして時間の経過とともに、投資された資本は「溶ける」（減少する）ため、常に循環に戻すことが有益であり、それによって経済を活性化し、資本で満たすことができます。これは、経済ブームと人口のすべてのセグメント、特に平均的な生活水準の向上につながります。そして最低は水平方向のお金の兆候です。

簡単に言えば、垂直モデルのお金は最上部のお金の蓄積に貢献し、下の階を空にしますが、水平モデルは逆に、水平線全体を水平のお金でいっぱいにします。トップがありません。

また、同じ話が繰り返されます。まるで世界に垂直モデルが1つしかないかのように、私たちは皆、垂直マネーをよく知っています。水平マネーについてはまったく何も知りません。さて、この状況を修正する時が来ました。水平金融システムの探求は何度も行われており、バーナード・リーターは彼の著書の中で、危機と資金不足の時に、人々自身が水平代替資金を作成することによって問題を解決したいくつかの事例を説明しています。しかし、これまで、彼らは垂直経済の中で孤立したケースと見なされてきました。そのため、彼らは根付くことができませんでした。

水平マネーがその正当な位置を占めて垂直マネーに取って代わることができるためには、経済の垂直モデルを水平に変更すると同時に、他のすべての垂直モデルを水平に変更する必要があります。この場合にのみ、すべてが調和します。

そして、ビットコインについて一言。すべての暗号通貨は、権力の垂直方向の関与がなく、それに対抗するものとしてさえ、水平モデルに従っているように見えたが、それにもかかわらず、水平マネーとは言えません。それらは上から作成され、垂直マネーのすべてのICOステージを通過し、他の垂直マネーと同じようにFOREXに適合し、他の多くの機能（投機性、揮発性、偽物、犯罪性、空虚など）を備えています。そしてこれは、マイニングのための役に立たないハイパーコンピューティングのコストが増え続けることを背景にしています。同時に、私たちは、暗号通貨が時代遅れの紙のフラットマネーの半確執システムに関連してまだ一歩前進していることをよく知っています。

イナティステンブルクの新しい水平マネーには、暗号通貨、代替マネーシステム、滞納のあるマネー（負の割合）、上記で提案した同様の配布システムなどのすべての成果が組み込まれることは明らかです。

グローバルな問題を解決できる最初の安定したインターネットコミュニティ Innatistenburgが登場すると、Future DigitalRealityのための次世代の新しい非常に強力な金融システムを作成するという問題が非常に深刻になります。そして、新しいグローバル金融システムの開発は、中本聡やVitalik Buterinのような孤独な賢い人々の多くではなく、何千人もの天才の巨大でよく調整されたチームの仕事になるでしょう。その時までには、水平デジタルマネーが将来のデジタルリアリティで持つべき主な基準は多かれ少なかれ明確になっているでしょう。

理想的なインターネットマネー（ネットワーク通貨）

「インターネットの通貨の最適な特性：

...仮想コミュニティで使用されるお金が次の5つの特性を持っていることを確認することを提案します。

- ・効率的で安全な電子支払いシステム。
- ・地域の費用を支払う能力（つまり、主な質問に答える：ネットワークで稼いだお金を使って食料やその他の日常の費用を支払う方法は？つまり、「グローバルに考え、ローカルで実施する」というスローガン）；
- ・それらが超国家的であること（ネットワークの主な特徴の1つは国境がないことですが、国の通貨は国の意識を養うように特別に設計されています）
- ・「ネットワーク通貨」は自己規制しています。

（現代の国の通貨にはこの機能がありません。それらを機能させるには中

中央銀行が必要であり、それらを表示するには信頼できる銀行ローンが必要です）。ネットワーク自体は自己組織化システムであり、「ネットワークマネー」の管理に一部の中央当局を関与させることは、ネットワークの精神に反するため、この特性は重要であるように思われます。

・その「ネットワークマネー」はコミュニティの形成に貢献します（つまり、「通常の」通貨とは正反対のことをします）。

Bernard Lietaud、「お金の未来」

第5章教育の水平モデル

垂直モデルの教育システム

垂直モデルでは、学習プロセスの参加者としての学生自身には価値がなく、その価値は専ら教育機関の名声、教師の賞や肩書きなどです。したがって、すべての教育は、最終的には授業料を支払い、多かれ少なかれ一流の卒業証書を取得することになります。これは、子孫にほこりのない職場を提供するはずで

す。言い換えれば、垂直学習モデルでは、卒業証書のみが重要であり、その背後にある知識は重要ではありません。彼らは大学の1つについてさえ言います：「多くの名誉と少しの教育」（MGIMO）、実際には全体像を反映しています。これは世界で最高の大学にも当てはまります！

Stop

stealingdreamsの著者であるSeth Godinは、100年前の米国における大衆向けの普遍的な教育の導入について次のように説明しています。

「...大衆教育の必要性についての主な議論は、教育を受けた子供たちははるかに平和で生産的な労働者になるだろうということでした...

大衆教育は、子供たちをやる気にさせたり、科学者や教育を受けた個人として育てたりするために考案されたものではありません。システムに簡単に収まるより多くの大人をスタンプするために考案されました..."。

パディシャアクバルの教育実験

教育の垂直モデルを、「優れた」ものが「劣った」ものよりも多くの知識にアクセスできる、そのような知識の分配のシステムとしてよりよく特徴づけるために、V. カンディバによる本で表現された主要な考えを簡単に言い直します。

伝説によると、17世紀に、インドのパディシャ・アクバルは残酷な実験を行いました。彼は、窓のない灰色の壁のある別々の部屋に数人の健康な子供を隔離するよう命じ、彼らの世話を聴覚障害者と愚かな使用人に任せました。

つまり、正常な健康な子供は、情報を受信するすべてのチャンネルを完全にブロックしています。そして、7年後、人々がこれらの部屋に入ったとき、彼らは意識とスピーチを欠いている人型の動物を見ました。これらの子供たちは肉体的、精神的、生理学的に発達することが許されていなかったなので、彼らはひどく歩き、這い、無意味な音を出しました。その後の長年の試みにもかかわらず、それらを人間化することは不可能でした。

生後数ヶ月からの子供への情報不足は、知的だけでなく、彼の身体的発達さえも完全に停止させることを意味します。動物の中で育ち、人々の生活に適応できず、4歳の子供たちのレベルで成長を止めたMowgliの子供たちがいます。

しかし、都会のジャングルでは、教育は「ジャングルブック」からそう遠くはありません。垂直教育システムは、低学年の高レベルの教育を思いとどまらせます。障壁が非常に高いため、それらを突破することはほとんど不可能です。そのため、ほとんどのスラム居住者は、IQレベルが非常に低いMowgliまたは「Akbarの赤ちゃん」になります。

学校の前の最初の数年間の人生の喪失は子供たちにとって特にひどいものであり、出生直後の絶え間ない情報への渴望は貧しい家庭から知的無関心と未発達に子供たちを運命づけます。

水平モデルでの教育実験

水平教育モデルでは、教師と学生の概念はなく、誰もが話し合いやコミュニケーションを通じてお互いに知識を得て学びます。この形式の教育は、大勢の学生の前に孤独な教師がいて、乱暴なことを放送する垂直モデルよりもはるかに効果的です。真実。



教育の垂直および水平モデル

今日、教育目的でのクラウドソーシングの機会の使用がますます議論されていますが、これまでのところ、基本的な解決策は提案されていません。すべての教育改革は、垂直モデルを保存することに還元されます。

私は、子供たちを幼い頃から、ほとんど生まれてから、最も飽和状態の情報と創造的な環境に浸すことによって、教育のモデルそのものを垂直から水平に変えることを提案します。

最初に、この最大に過飽和状態の情報と創造的な環境について説明し、次に、この形式の学習の理論的根拠を示します。

私の説明は、私が実行することを提案する教育実験に基づいています。

50～60室の比較的小さなホテルがあり、そこにゲストがいないとします。

避難所から生後6～8か月の5～7人の孤児が選ばれ、彼らの養育者の家族は同じホテルに定住します。



多言語および多文化の環境を作成するために、さまざまな言語グループや文化から若いボランティア（世界で最も重要な言語のスピーカー）が招待されます。約7～8の言語グループから合計20以上の言語があります。



毎日、すべての子供たちは何らかの言語的および文化的環境に置かれ、スポンジのように熱心に吸収されます。その結果、これらの子供たちは、すべての文化の違いを同じように深く理解し、母親のレベルで20以上の言語をすべて習得することになります。



「文化的環境」とは、コミュニケーションの仕方、フォークダンス、料理（食べ物の匂い!!）などを指します。

これを行うために、各ボランティアは自分の部屋を自分のミニチュアの国に変えます。そこでは、壁の写真、家庭用品、衣服、食べ物、植物など、すべてがゲストが故郷にいるような錯覚を引き起こします。さらに、一部のボランティアは、別の文化の日に関心の文化の服を着て、エクストラの作成を支援することで、互いに助け合うことができます。それが珍しい言語（チベット語など）である場合、余分なものはばかっているかもしれません。フロアリージョンごとに部屋をグループ化できます。たとえば、ドイツ語、スラブ語、ロマンス言語の2〜3の「ヨーロッパフロア」、インド言語とファルシの「インドフロア」、「極東」、「アルタイ」などです。

子供たちが非常に若い限り、彼らによる言語や文化の吸収は何の問題も引き起こしません-

それどころか、彼らは非常に、非常に興味を持っています。この年齢の子供たちは、最も偉大な探検家のモデルです。多言語および文化的環境に加えて、子供たちは多言語環境にも関与します：ダンス、音楽、絵画、文学など、国の違いに加えて、楽器から音を抽出するためのさまざまな技術、さまざまな素材のさまざまな絵画技術もありますスタイル、さまざまなダンスなど、ジャンルの違い、その他多数。

同時に、遊び心のある方法で、彼らはすべての文字をすべてのアルファベットで書き、すべての20以上の言語で読むことを学びます。すべての手紙でなくても、新しい文章を恐れないことが重要です。

数学とプログラミングは、コンピューターの開発とともに、1.5~2歳ですでに導入されます（今日、裕福な家族のすべての子供たちは、この年齢でガジェットに精通し始めます）。

「私たちの」子供たちと「普通の」子供たちの主な違いは、「普通の」子供たちがそれらを取り除くためにガジェットを与えられた場合、子供たちが一日中ポケモンをプレイする理由です、そして「私たちの」子供たちは反対の目的でガジェットをマスターします-

認知、周囲の世界の探検、そして精神的な豊かさのために。言い換えれば、子供たちはボタンを突くだけでなく、これらのボタンでコマンドがどのように実行されるのか、なぜそれが必要なのか、このガジェットにはどのような信じられないほどの可能性が隠されているのかを説明します。

もちろん、子供たちは動植物に囲まれ、彼女の秘密の知識を通して自然への愛のレッスンを受けます。または自然の秘密の認識はすべての生き物への愛に基づいています。子供たちは話す鳥（オウムとカラス）と話し、魚を賞賛し、花や植物の世話をするなどして、Crowdsourcing3.0の一部になります。（ヌーソーシング）。

同様に、科学分野（化学、物理学、天文学など）でも同様です。

「私たちの」子供たちの研究精神は、知識への渴望とすべての新しい発見への努力によって活気づけられます。

さらに。特別な場所では、「健康な体、健康な心」という古代人の公式に従った彼らの身体的訓練が行われます。すべての子供たちの相互のコミュニケーションの仕方は、「ナマステ！」に注意を払い、尊重するという原則に基づいていると言うのは不必要です。

養育者の家族と5~7人の養育者の子供たちと同じホテルに住む30~40人のボランティア（各言語で1~3人のボランティア）に加えて、仮想多言語インターネットコミュニティ（いわゆる。「群衆の知恵」）すでに過飽和状態の情報環境をさらに凝縮するため。子供たちがガジェットとプログラミングの非常に基本を習得した後、私たちの仮想インターネットコミ

ユニティはインターネット上で「私たちの」子供たちに会い、最初は他のすべてのサイトにとって代わります。子供たちはインターネットが持っている知識を得る可能性の無限の可能性を見るとき、彼らはポケモンや他のゲームをしません—彼らは未知のものを理解するために急いでいます！



子供たちは皆に質問を投げかけます—そして彼らのすべての質問に答えるには、少なくとも1,000人の専門家のボランティアの仮想インターネットコミュニティの助けが必要です！子どもたちのそれぞれの質問はあらゆる側面から検討され、子どもたちは垂直教育で通例のように「正しい」明確な答えを受け取ることはありませんが、さまざまな選択肢があり、自分の意見を擁護し擁護する必要があるため、回答者間で激しい科学的論争や議論が勃発します科学的論争で。ソクラテスは、学生のための議論と意見の衝突の巨大な教育的役割について教えました。したがって、子供たちはすぐに深い科学的議論に参加することになり、そのため、世界の科学的知識への関心が高まるだけです。

そして最後に。当ホテルの残りの10～20室は、すべてを自分の目で見に来て、必要に応じて実験に参加したいゲストのために予約されています。

それで、私は非常に簡単に、0.5から7歳までの最初の5-7人の孤児が没頭する最大に過飽和の情報と創造的な環境について説明しました。

トレーニング中に大きな過負荷を経験する宇宙飛行士とは異なり、そのような最大に過飽和の情報と創造的な環境に幼児を浸すことは、彼らにとって重要であるだけでなく、まったく逆です！これらの赤ちゃんは、将来の知識ベースの社会のバランスの取れた知識の人々の中で調和して成長します。彼らは母性レベルで世界のすべて（またはほぼすべて）の言語を知っており、すべての技術とジャンルの楽器を演奏します。すべての資料を使って描き、大量に作業し、踊り、歌い、発明し、研究し、インターネットから知識を掘り起こし、主題についての深い知識と理解だけでなく

、対話者と相手を深く尊重しながら、最高の科学レベルで科学的な議論を行います。

そして、7歳までにゲームを何年もプレイし、数えたり書いたりすることができないという悲しい経験しか持たない他の子供たちが、「私たちの」子供たちは20以上の言語で流暢に話したり書いたりし、すべての大学のプログラムよりもはるかに多くを知っています。言い換えれば、他の子供たちが教育を始めたばかりのとき、「私たち」はそれを終えているでしょう。

過飽和情報環境における水平教育モデルの8つの利点：

1. ディスカッション。ソクラテスは、若者のための議論と意見の衝突の巨大な教育的役割について話しました。

「ナマステ！」の精神でのそのような議論、対話者の話を聞いて彼が話していることの意味を理解する能力、彼が正しいことを認める能力、または拳ではなく厳格な議論などで彼自身を納得させることができた能力-これはすべて議論の要素に含まれていますクラウドソーシングに基づく水平教育モデル。

教育の水平モデルの最も重要な特徴としての議論は、新しいタイプの知識を主張します—

厳密に科学的であり、巨大な証拠ベースを持ち、同様に厳密に科学的な理論に統合されています。

2. 相対性。教育は、科学的な議論ではなく、武力によって主張された、ある種の科学的な教義や権威と結びつくことをやめます。

全体主義国家における「すべてを征服する不滅の教えの創設者」の「ストップロス」意見を完全に損なうのは、教育の相対性です。この相対性は、「火と剣」によってのみ主張される教義ではなく、「ソクラテスの皮肉」を通じて真の科学理論を台座にもたらしめます。

さらに、相対性により、すべての対戦相手とディスカッションの参加者を、すべての理論と意見（オンライン、ディスカッションの参加者の数は何によっても制限されません）で聞くことができ、ルールに従わず、誰かのリストなどによって承認されます。

3. 冗長性。数十年および数百年前に承認されたいくつかの愚かなマニュアルによると、現代の垂直教育システムは、非常に計量された段階的な方法で知識を提供します（誰が、なぜこれらのステップを発明したのですか？）。それとは対照的に、水平モデルでは、過飽和の情報や創造的な環境に没頭している間、知識は可能な限り過剰に与えられます。

4.ダイナミズム。クラウドソーシングのすべての新しい可能性は、何世紀にもわたって変更されていない古い凍結結晶教育システムと比較して使用されるため、教育の水平モデルは、すべての教育システムの急速な開発と改訂につながります。子どもたちは、カリキュラム、マニュアル、そして今日、世界の認識への動きを妨げるすべてのものに縛られることはありませんが、彼らの科学的関心と好みは、彼らが自分で選んだ方向によってのみ決定されます。人類が知識に基づいて社会に参入するために必要なすべての条件を作り出すのは、教育プロセスの動的な発展に対する障壁がないことです。

5.クラウドソーシングのおかげで、子供たちがコンピューターを習得した瞬間から実際に自分の科学研究を行う機会は、彼らを研究科学者や発見者にするでしょう。子供たちは絶え間ないブレインストーミング、研究、議論に参加します。

6.選択の自由。子どもたちは、研究の主題、発達、興味を選択します。その後、選択した領域にできるだけ深く没頭することができます。そして、認知領域のすべての方向に制限がある「普通の」人々よりもはるかに深い。

選択の自由は、現代の垂直教育システムとは正反対です。子供たち自身は、彼らに愚かな教育プログラムを課す部外者の選択に干渉することなく、彼らが何をしたいのか、何に興味を持っているのか、何をしたいのかを知っています。

7.汎用性。それらは宇宙に存在しないので、知識の対象と領域に関連する分裂はありません、そしてすべての制限と分裂は人間の思考の不完全さの結果です。

20世紀において、最も重要で急速に発展したのは、古いものの接合部で形成された新しい科学でした-

生化学、生物物理学など。そしてさらなる動きのために、知識の領域間の最後の古い境界を一掃するだけであり、前進を妨げます。そして、教育の水平モデルの普遍性は、このプロセスを支援します。

8.スケーリング。スケーリング、つまり同様の条件でますます多くの子供たちを量的に拡大して配置することは、何の困難も引き起こしません

—
逆に、それは一人の子供たちに関して教育のコストの削減につながります。さらに、成長する子供たちは、新しい弟や姉妹に自分たちが学んだことを教え、科学的な議論に「若者」を巻き込んで、彼らの研究の詳細に専念することに大きな喜びを感じるでしょう。したがって、大人が仕事をしやすくなります。

一般に、水平モデルのスケーリングは非常に単純であるため、必要に応じて、森林火災の拡大の速度で発生する可能性があります。そうすれ

ば、5～7人の子供ではなく、数千人の子供が数年以内にこの実験に参加できるようになります。

しかし、彼らが言うように、最も難しい部分は始めています。

実験費用のおおよその計算

最小値から進めたので、少し修正が必要かもしれません。

50～60室のホテルの費用+100万ドル

ホテルで子供と一緒に暮らす若いボランティアの給与は500ドルと低くなりますが、部屋やボードにお金を払わないことを考えると、それほど低くはありません。合計で、40人のボランティア全員x 500 =月額\$ 20,000。

実験の各参加者の食事+その他の費用（消耗品など）私は平均して同じ500ドルと見積もっています。そうホテルのすべての居住者の食事はさらに30,000ドルになります。毎月60人の参加者全員の40人のボランティアと食事の合計給与は50,000ドルになります。また、1年あたりの実験の総コストは\$ 50,000 x 12 = \$ 600,000です。

実際、これはそれほど多くはありません。特に、2～3年後に得られた経験の価値と水平学習モデルの利点が明らかになると、実験に参加する子供たちの数を増やすことができるようになると考えれば、それほど多くはありません。そして、最初の年に1人の子供の教育に約100,000ドルかかる場合、スケーリングすると、この価格はすぐに何度も下がります。

したがって、子供の数が6倍の40に増えると、総費用は50%しか増えず、年間約100万ドルになります。そして、一人の子供の教育と維持の費用は、年間20ドルから25,000ドルに下がります。

言い換えれば、実験を「開始」するのに必要なのは2～300万ドルであり、スケーリングを続行すると、これらのコストをすばやく回収できるという事実について話しているのです。

そして、これは印象的です。水平教育システムを導入し、新しい教育システムに移行するのに数十億ドルは必要ありません。既存のリソースは十分であり、開始するにはわずか数百万ドルです。

教育の水平モデルの正当化

このプロジェクトのリアリズムは、私があなたと共有したい私の個人的な観察に基づいています。

最初。私の父は母性レベルで4つの言語グループから12の言語しか知りませんでした。彼は非常に裕福な家族から来ました、そして彼の教育のためにお金を惜しまなかった。したがって、彼は多言語の家庭教師と一緒に育ちました。そして毎日、彼らは生まれてからさまざまな言語で彼と話しました。したがって、母親のレベルで非常に多くの言語の彼の知識。同時に、彼は、もっと多くの言語があれば、彼は何の問題もないだろうと主張した。

彼がプロのアーティストよりも上手に絵を描き、科学的活動に従事し、当時最高の技術教育を受けていたという事実は発明者であり、言うまでもありません。これは明らかです。もう一つのこと、革命後のロシアでは、それは誰にとっても役に立たなかったということです。しかし、彼の教育と知識の広さと深さにおいて、彼はルネッサンスの男でした。

第二に。かつて、ドイツ人の母親と一緒に西ベルリンの幼稚園を訪れ、角に座って約1時間、信じられないほどの光景を楽しみました。幼い頃から未就学児までのすべての年齢の約25~30人の子供とその兄妹、3歳の学童4人の大人が熱心に創造性に従事しました：彼らは鉄道を描き、様々な楽器を演奏し、踊り、彫刻し、組み立てました。これはすべて大きな部屋にあり、誰も気にせず、子供たちは簡単にある活動から別の活動に切り替えることができ、誰もが楽しんでいました。大人たちはデスポットではなく、誰も育てませんでした。彼ら自身が小さな子供になり、熱心に彫刻したり、鉄道を建設したりしたようです。誰もおもちゃを誰からも奪ったり、喧嘩したり、誓ったりしませんでした。すべてがとても調和がとれていて、すべての年齢の大人と子供間のコミュニケーションの水平モデルのすべての利点を示しているように見えました。

三番。誰もが垂直教育システムの知識の過度の不足について話している。ある数学教師の会議で、ある数学の教師は、1回のダブルレッスンで1学期の資料を、2回のダブルレッスンで1年の資料をとることができる」と主張しました。そうすれば、数学の授業が週に1回しかない場合、20回の授業ですべての数学を学ぶことができるという事実に基づいて、数学科（幾何学、算術など）の学校コース全体を10年ではなく6か月に入れることができます。そして彼の同僚の前で、彼はすぐに子供たちに3つのレッスンが与えられることを概説しました！

彼は普通の学校と普通の子供たちについて話しました。

同じことが他の正確な科学にも当てはまります。

第4。数年間、私自身がロシアでのインターネットプロジェクトに参加していましたが、その勢いは急速に高まり、制御できなくなりました。それが再フォーマットされ、調整されたためです。

しかし、3～4年間参加した経験から、水平教育モデルのクラウドソーシングコンポーネントを補完および開発するいくつかの非常に重要な構造を構築しました。

5番目。絶対ゼロから名人のレベルまで楽器を演奏することを学ぶのに何年もかかりません！ 6ヶ月から1年までのほんの数ヶ月で十分です。Liszt、Chopinのエチュード、Rachmaninoffの作品、Bachのオルガン作品の転写などを半年でほぼゼロから始めたとき、私はそれを思いついた。それから私は子供たちに音楽を教え始めました—そしてたった2ヶ月で彼らは数年前に進みました！これらは最も普通の子供たちでした。

私は6歳の子供について読みました。彼は6か月で、バイオリンを一から、名人のレベルまで演奏することを学びました。自分で！大人の助けなし。

あなたはそれを正しく行う方法のアイデアが必要です。もういや。

6番目。赤ちゃんが言語をとて早く学ぶ理由はたくさんあります—結局のところ、彼らはただ話しかけられ、文法を教えられていません。そして一年以内に、子供たちは完璧に話し始めます。同じ状態に置かれた大人は、1年間まったく話さないかもしれません。

これらの仮定の1つは、子供は生まれる前にすでにすべての言語を知っていて、それから彼らは彼らが彼らと通信する言語を単に「覚えている」ということです。したがって、一度に複数の言語でそれらと通信する場合、それらは、それらと通信する任意の数の言語を同じように簡単に「記憶」します。

年長の子供は、言語を学ぶのが難しくなります。彼らは単にそれらを「忘れる」。したがって、2～3の言語が使用されている多言語の国の子供たちは、彼らだけで簡単にコミュニケーションできますが、残りは見知らぬ人として認識されます。アレクサンドリアのある女性は、そこに住むほぼすべての人が英語、フランス語、アラビア語、ギリシャ語、ファルシの5つの言語を知っていると私に言いました。すべての住民はそれらを流暢に話します。

続きが続くことは明らかであり、このリストには他の項目（7、8、9番目など）があります。

上記のすべてに基づいて、私たちはすでに教育の水平モデルの理解に近づき、それを定義しようとすることができます。

教育の水平モデルでは、教育プロセスのすべての参加者は同じレベルにあります。タイトルや賞などの形で誰も利点を持っていません。お金で簡単に買える見掛け倒し。全員が同時に学生であり教師です。同時に、教育プロセスの参加者の年齢はどの年齢でもかまいません。知識自体のプロセスは永遠で無限です。すべての実験、アイデア、資料、理論、つまり私たちの知識を構成するすべてのものは、分析と批判の対象となり、研究とテストが行

われ、擁護され、確認され、反駁されます。一緒に、これは教育の水平モデルを構成します。

学習プロセス自体は、子供がコンピューターリテラシーの基本を習得した瞬間から始まり、積極的な参加者になるために、Crowdsourced学習プラットフォームに独自に参加する機会を得ます。彼がこのインターネット環境で十分に快適になり、そこから知識をマイニング（抽出）することを学ぶと、彼の能力、思考特性、興味に応じて、彼のさらなる学習が自然に起こります。

このようなWebからの知識のマイニングのための未来のすべての子供たちの準備として、すべての子供たちのために上記の過飽和の情報と創造的な環境を作成することが可能です。そうすれば、未来の子供たちは一種の開始教育を受けることができます。それは、彼らが拷問され、あらゆる種類のナンセンスを学ぶことを余儀なくされている今日の就学前および学校の機関よりもはるかに安くて簡単です。そして、その後の学校の楽しい思い出を持っている人はほとんどいません。

また、インターネットディスカッションの参加者をドライバーとしての経験でランク付けしたり、2〜5歳の子供に特別な記号U（学生）を付けたりすることもできます。これにより、Web上でそのような参加者に特別な態度と注意を向けることができます。

インターネット環境は、最終的には誰もがお互いを尊重し合うだけの場所、プロジェクトが生まれる場所、快適で安全な場所になるでしょう。そして、未来のデジタル状態はこれに「従う」必要があります。

技術的には、教育の水平モデルには、開発されたインターネットフォーラムや、それに基づいて発生したインターネットコミュニティ全体、ほぼ無制限の開発のためのクラウドテクノロジーなど、今日必要なすべてのツールがすでに含まれています。残っているのは、赤ちゃんからナレッジピープルを準備することだけです。

クラウドソーシング2.0からの移行。3.0に。

コミュニティ「ナマステ！」の原則を伝えるすべての地上の生きている知的な存在（鳥、イルカとペンギン、犬など）の人間のコミュニティを超えて、認識の可能性を大いに拡大し、人間の経験を豊かにします。これは、Crowdsourcing3.0に向けた最初のステップになります。

（すなわち、ヌーソーシング）惑星地球内。

しかし、地球の外に生きている知的な存在が存在することで、人々はギャラクシーとメタギャラクシーの住民（たとえば、レプトンの生き物）とのコミュニティを作成し、宇宙の境界を越えることさえできます。繰り返しになりますが、このようなコミュニティの拡大の主な条件は、水平方向のコミュニケーション文化「ナマステ！」です。そして、私の教育実験の実施のおかげで、ヌーソーシングへの第一歩が踏み出されます！

結論結論

このマニフェストで行われる経済の水平モデル、水平マネー、水平科学、教育などの可能性の説明により、関心のあるすべての知識人がそれらを迅速に実装し、今後数か月以内にソブリンデジタルステートイナティステンバーグを作成することができます。

今日、人類は、戦争、自己破壊などへの道の選択に直面しています。一垂直モデルをさらに進んでそれ自身の破壊に至るかどうかが。または、水平開発モデルを選択し、普遍的な繁栄と指数関数的な開発の道をたどります。そして、一人一人が正しい選択をし、自分自身で決断を下し、私たちの未来に責任を持つことができます。このマニフェストを何百万人もの人々と一緒に受け入れるだけで、方向を変えることができます。

