

IT терминология для анализа социально-политических систем

Ниже краткие объяснения для каждого термина в том контексте, в котором они используются как метафоры для судебной и социальной системы.

Компьютерные термины

1. Архитектура и среда исполнения

- **Protocol-based** — управление через строго прописанные правила и процедуры (как в западном праве).
- **Interrupt-based** — управление через внезапные сигналы «сверху» или внешние вмешательства (прерывания).
- **Distributed Network** — система, где власть и знания распределены между многими узлами (юристами), а не в одном центре.
- **Virtual Machine / Sandbox** — изолированная среда (судебный процесс), где конфликт разбирается по особым правилам, не затрагивая остальное общество.
- **Runtime / Runtime Environment** — активная фаза работы системы; право существует только тогда, когда оно применяется в суде.
- **Kernel (Ядро)** — центральная, самая защищенная часть системы (государственная власть или базовые принципы права).
- **Middleware** — «промежуточное ПО»; юристы и судьи, которые переводят живой конфликт на язык понятных системе команд.
- **Hardware / Software** — «железо» (люди, материальные ресурсы) и «софт» (законы, процедуры, смыслы).
- **Distributed Ledger** — система, где каждое решение записывается и подтверждается всеми участниками (как общее право).
- **P2P-сеть** — децентрализованная сеть, где участники взаимодействуют напрямую, без жесткой иерархии.

2. Уровни системы и прошивка

- **Stack (Стек)** — иерархия уровней системы: от физического «железа» до высокоуровневых процессов.
- **Legacy Firmware** — «древняя прошивка»; негласные традиции и привычки, которые определяют работу системы глубже, чем писанные законы.
- **SDK / API** — наборы инструментов и правил, через которые внешние пользователи могут обращаться к судебной системе.

- **Patch / Patch Management** — внесение точечных изменений в законы для исправления конкретных ошибок системы.

3. Обработка данных и программирование

- **Unstructured Data** — «сырой» социальный конфликт, полный лишних эмоций и шума, который еще не переведен в юридическую форму.
- **Parsing (Парсинг)** — процесс извлечения из хаоса событий только тех фактов, которые имеют значение для суда.
- **Type Casting (Приведение типов)** — превращение обычного человека в юридическую категорию (например, в «Истца» или «Ответчика»).
- **Metadata** — дополнительная информация о деле (ссылки на статьи, прецеденты), помогающая системе его классифицировать.
- **Strict Typing** — жесткие правила: если факт не подходит под юридический тип, система его «не видит».
- **Polymorphism** — способность системы применять одни и те же методы (законы) к совершенно разным людям (узлам).
- **Hardcoded Logic** — жестко прописанные в законе алгоритмы, которые не оставляют места для маневра.
- **Dynamic Linking** — процесс связи обстоятельств дела с нужными нормами прямо в ходе процесса.
- **Just-in-Time Compilation** — «оживление» спящей нормы закона только в момент, когда начался конкретный суд.
- **System Call** — официальное обращение к судебной системе для выполнения определенного действия.

4. Состояния и управление процессами

- **State Machine (Конечный автомат)** — система (суд), которая переходит из одного четкого состояния в другое (от иска к приговору) по алгоритму.
- **Transaction Finality** — завершенность дела; момент, когда решение принято и база данных системы обновлена.
- **Exception Handling** — работа суда с нестандартными ситуациями, которые не описаны в законах напрямую.
- **Validation / Verification** — проверка того, соответствует ли судебное решение правилам процедуры и закону.
- **Latency (Латентность)** — намеренная задержка в работе суда, чтобы избежать поспешных и эмоциональных решений.

- **Checksum** — проверка «контрольной суммы» процедуры: если все формальности соблюдены, результат считается верным.
- **Audit Trail** — возможность проследить всю цепочку рассуждений судьи по логам (мотивировочной части).

5. Безопасность и ошибки

- **Encapsulation** — сокрытие внутренней личности судьи за профессиональной ролью и процедурой.
- **OOM Killer (Out of Memory)** — принудительное закрытие процесса (например, увольнение судьи или отмена дела), если он потребляет слишком много ресурсов или власти.
- **Kernel Panic** — критический сбой системы, когда право перестает работать и наступает хаос или прямое насилие.
- **Data Poisoning** — попадание в систему ложной или политически ангажированной информации, которая портит всю базу прецедентов.
- **Code Injection** — попытка «впрыснуть» в судебный процесс посторонние цели (политику, выгоду) в обход правил.
- **Backward Compatibility** — требование, чтобы новые законы и решения не противоречили всей предыдущей истории системы.

6. ИИ и алгоритмы (ML)

- **Training Set (Обучающая выборка)** — массив старых прецедентов, на которых «учатся» новые поколения юристов.
- **Fine-tuning** — тонкая настройка системы через разъяснения высших судов, не меняющая основной код закона.
- **Pattern Matching** — поиск в базе данных прецедента, максимально похожего на текущий случай.
- **Feature Extraction** — выделение ключевых признаков дела, по которым оно будет сравниваться с другими.
- **Model Drift (Дрейф модели)** — постепенное изменение смысла законов под влиянием времени, когда старая «модель» правосудия перестает соответствовать реальности.
- **Overfitting (Переобучение)** — когда суд так сильно подстраивается под внешние сигналы (например, «обвинительный уклон»), что перестает видеть реальные доказательства.

Основные понятия «голографического порядка»

- **Поле** — распределенная целостность, которая не находится в одном конкретном месте, но задает правила игры и удерживает всю ситуацию целиком.
- **Узел** — локальная точка (конкретный человек, действие или нейрон), в которой скрытое «поле» проявляется и становится видимым.
- **Интерференция** — наложение смыслов или действий разных участников, которое происходит без центрального управления и не сводится к простому следованию правилам.
- **Настройка** — процесс изменения состояния системы (через практику или обучение), который делает возможным совпадение действий участников.
- **Резонанс** — состояние «входа в унисон», когда случайное совпадение закрепляется и начинает поддерживать само себя.
- **Несловарность** — качество нового целого, которое невозможно полностью описать словами или разложить на отдельные инструкции без потери смысла.
- **Ландшафт** — общая «география» возможных состояний системы. Это рельеф, по которому «катится» ситуация: в глубокие «ямы» (привычки) она попадает мгновенно, а на «пики» (новые идеи) взбирается с трудом.
- **Пятно (Конфигурация)** — устойчивый паттерн связей в поле, который мы узнаем и которому можем дать имя (например, «теория» или «стиль игры»), хотя он и состоит из миллионов мелких связей.
- **Инвариантность** — способность структуры сохранять свою суть и узнаваемость, даже если меняются конкретные элементы (люди в коллективе или пиксели в картинке).
- **Эмерджентность** — внезапное появление у системы нового качества, которое не закладывалось в неё напрямую, а возникло за счет общей сложности.

Понятия, которые работают как аналоги или расширения

«голографических» терминов, с краткими пояснениями их роли в этой системе:

1. Пространственные и структурные аналоги

- **Сетевая машина / Машина тишины** — альтернатива «Машине суда». Это режим работы системы, где решение принимается не через бинарный выбор

«да/нет», а через создание зоны неопределенности, позволяющей жизни продолжаться.

- **Функциональная неопределенность (Strategic Ambiguity)** — состояние «поля», в котором отсутствие жесткого правила выгоднее всем участникам, так как оно сохраняет гибкость системы.
- **Grey Zones (Серые зоны)** — участки «ландшафта», не покрытые формальной «артикуляцией» (законами), где порядок держится на негласных договоренностях.
- **Shadow IT / Теневые архитектуры** — структуры взаимодействий, которые возникают «в обход» официальных инструкций, потому что они более эффективны для выживания системы.

2. Динамические аналоги (процессы)

- **Согласование без центра** — процесс «интерференции», когда порядок возникает из суммы множества мелких действий, а не по команде сверху.
- **Вход в унисон** — метафора «резонанса». Состояние, когда разные элементы (музыканты, хоккеисты, сотрудники) начинают действовать как единое целое, не сверяясь с инструкцией.
- **Парадокс формального разрешения** — ситуация, когда попытка перевести «голографическое» согласие в «корпускулярное» правило (попросить официальное «да») разрушает возможность действия.
- **Пластичность / Изменение цвета проводов** — процесс «настройки» или обучения. Изменение проводимости связей в системе, после которого она начинает выдавать другие результаты.

3. Результативные аналоги (состояния)

- **Пятно (Pattern)** — смысловая целостность. Например, «настроение команды» или «дух закона», который нельзя прочесть в тексте, но можно «увидеть» как устойчивое состояние поля.
- **Желаемые тропы (Desire Paths)** — «узлы» и «колеи» на ландшафте, протапываемые реальной практикой вопреки нарисованным архитектурным планам.
- **Tacit Agreement (Молчаливое согласие)** — «резонанс», который не требует бумаги, так как порядок удерживается общим пониманием контекста.
- **The "Safety No" (Безопасное «нет»)** — защитная реакция жесткой (корпускулярной) системы на попытку внедрить в нее живую, «голографическую» логику.

4. Метафоры «выпадения в осадок»

- **Русло / Воронка** — глубокая часть ландшафта (колея), куда ситуация «скатывается» сама по себе из-за долгой практики (например, привычная ссора в семье).
- **Шарик промпта** — сигнал (входящая информация), который лавирует по ландшафту, пытаясь попасть в нужное «пятно» смысла.