"Картография будущего советской/российской фантастики посредством технологии прогностических игр"

Попытка постановки задачи.

Идеологии прогнозирования

- Идеология «Цели»

  Цель изначально задана и задача прогнозирования формулируется как определение условий достижения цели.

  «Как пройти в библиотеку?»

  (С)Фильм “Операция «Ы»”

Идеологии прогнозирования

- Идеология «Пути»

  Здесь изначально определены исходное положение и направление движения или развития. Задача прогнозирования формулируется как определение неизбежных, возможных и невозможных событий и состояний прогнозируемого объекта.

Идеологии прогнозирования

- Как мне отсюда уйти?
- Это зависит от того, куда ты хочешь прийти.
- А мне всё равно.
- О, ну тогда иди и не сворачивай, обязательно куда-нибудь да и попадёшь.

(С)"Алиса в Стране Чудес", пластинка

«Куда ты, тропинка, меня привела?»

(С)«Бременские музыканты», мультфильм

Идеологии прогнозирования

- Идеология «Поиска»

  Обычно изначально определенны только область и время поиска, и ресурсы, которые «заказчик» готов на поиск потратить.

"Пойди туда - не знаю куда, найди то - не знаю что."

(с)Русская народная сказка

Идеологии прогнозирования

- В рамках идеологии "Цели" все промежуточные результаты уже указаны в проекте. А точнее - под ними подразумеваются ненулевые отклонения текущего состояния от запроектированных. То есть, результаты заранее известны, а новая информация только в отклонениях.

Идеологии прогнозирования

- В рамках идеологии "Пути" промежуточные результаты - это любые полученные результаты к текущему моменту, причем давность их получения не имеет значения. А понятие "конечный результат" принципиально не определено. То есть, любой результат на текущий момент - он и промежуточный, он же и конечный.

Идеологии прогнозирования

- В рамках идеологии "Поиска" содержание понятия результат определяется апостериорно. Причем, после, возможно, продолжительного времени и дополнительных действий. То есть, сперва нечто находим, а потом думаем, «что это такое?» и «что с ним делать?».

Идеологии прогнозирования

- "Цель" - результат осознается заранее;
- "Путь" - результат осознается в процессе;
- "Поиск" - результат осознается постфактум.

Этапы прогностического процесса

1. Вопрошание
2. Идея
3. Концепция
4. Формулирование Технического Задания
5. Сбор материала или данных
6. Аналитическая работа
7. Знаниевая машина
8. Прогностическая игра
9. Построение модели
10. Упаковка результата и его толкование

Технология прогностического процесса

Все этапы имеют общую структуру и состоят из трех блоков:

1. Распаковка входящего пакета информации
2. Преобразование информации
3. Структурирование и фиксация

Технология прогностического процесса

Блок «Распаковка входящего пакета информации» состоит из операций:

1. Перевод с языка входящего пакета информации на внутренний язык этапа
2. Оценка элементов информации
3. Выявление протоструктур-гипотез (ПСГ)
4. Выявление элементов информации, противоречащих ПСГ и определение, что с ними делать
5. Выявление неполноты ПСГ и определение, чем ее восполнить.

Технология прогностического процесса

Блок «Преобразование информации» состоит из операций:

1. Создание и подготовка «СРЕДЫ»
2. «Облучение» «СРЕДЫ» элементами информации
3. Регистрация отклика «СРЕДЫ»
4. Утилизация/ликвидация «СРЕДЫ»

Технология прогностического процесса

Блок «Структурирование и фиксация» состоит из операций:

1. Фильтрация
2. Сортировка
3. Выявление связностей
4. Построение системы или модели
5. Описание системы или модели

Прогностическая игра

Игра как этап выполняет функции:

- Повышение плотности информации в прогнозе;
- Выявление случайных факторов и "джокеров";
- Верификация результатов предыдущих этапов.

Прогностическая игра

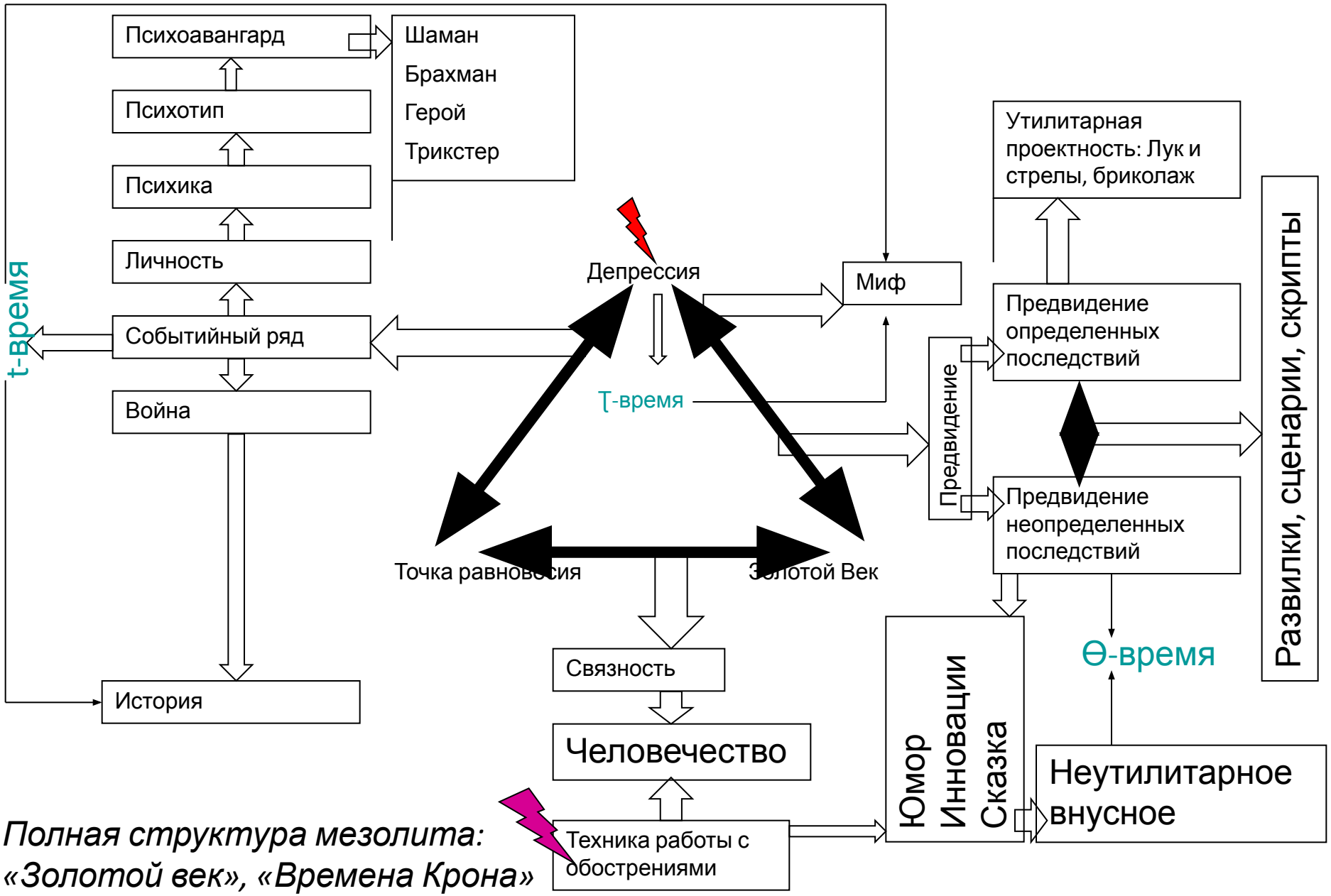
- Метафора/формат фиксации результата игры для игромастеров – «Отчет по лабораторной работе».

- Что можно "снять" (и зафиксировать) с игрока:
  1. Рефлексия
  2. Отчет игрока
  3. Ответы на вопросы игромастера
  4. Вопросы игрока к игре

Краткое введение в пиктографический анализ

- Пиктограмма отображает наблюдаемые, выражаемые в метафорах, дискурсах, формулах, общественных институтах, проявленные в (рефлексируемых) процессах и трендах, отраженные в общественном сознании структурные особенности системы или среды.

- Пиктографический анализ - это диалектика, выраженная графически.



Полная структура мезолита: «Золотой век», «Времена Крона»

"Миры будущего" - серия прогностических игр

- Цель: Построение Обобщенной Модели Желаемого Будущего (ОМЖБ) на основе "Миров Будущего", описанных авторами-фантастами, в виде пиктограммы (Карты Желаемого Будущего), комментария к ней и вменяемого объема списка литературы (необходимой для понимания ОМЖБ).
- Гипотеза: структуры противоречий "Миров" всех авторов совместимы (взаимно дополняют друг друга).
- Список литературы - необходимый минимум произведений авторов-фантастов для понимания содержания пиктограммы Обобщенной модели Будущего (ОМЖБ).

Авторы-фантасты

- Мартынов Георгий Сергеевич (1906-1983)
- Гор Геннадий Самойлович (1907-1981)
- Ефре́мов Ива́н Анто́нович (1908—1972)
- Лем Станислав (1921-2006)
- Стругацкие Аркадий Натанович (1925-1991)
  и Борис Натанович (1933-2012)
- Булычев Кир (1934-2003)
- Колупаев Виктор Дмитриевич (1936-2001)
- Крапивин Владисла́в Петро́вич (1938)

"Миры будущего" - серия прогностических игр

Общий план действий:

1. Подготовка описаний «Миров будущего» авторов-фантастов и фиксация основных структур противоречий в виде пиктограмм. Возможно, что у некоторых авторов таких «Миров» может оказаться несколько.
2. Проведение прогностических игр по каждому «Миру будущего» и по итогам корректировка пиктограмм «Миров».
3. Интеграция всех откорректированных пиктограмм в единую пиктограмму – Карту Желаемого Будущего.

"Миры будущего" - серия прогностических игр

Что дает Карта Желаемого Будущего?

- Для прогностики: более четкое понимание, чего мы хотим – это модель и с ней можно работать.
- Для фантастики: широкое разнообразие противоречий, которые не описаны или описаны не должным образом.

Концепция ирленейного времени - Время состояний.

Русское время – не линейное, как у европейцев, и не циклическое, как у китайцев – оно «ветвистое» как рукава реки в дельте.

Такое "протоковое" восприятие времени отрицает необратимость времени, что позволяет на полном серьезе обсуждать вопрос возвращение в советские или дореволюционные времена. Похоже, что время в русском представлении имеет какую-то иную, а не событийную природу.

Концепция ирленейного времени - Время состояний.

Если следовать этой концепции, то возможно соединение царских, императорских и советских времен. Что в европейском понимании времени вообще не представимо. И это не будет возвратом к предыдущему циклу, как в азиатском понимании времени.

Концепция ирленейного времени - Время состояний.

То есть, для нас время - не череда событий, а то состояние между ними (вневременное «жили-были» по Ф. Дельгядо).

«Вот, в наше время солнце светило ярче, вода была мокрее и девушки были моложе!..»

(С)шутка

«Хроноскоп»

«Хроноскоп» представляет собой сложную прогностическую игру на базе техник расстановочных игр, знаниевых машин и спонтанного танца.

В основу работы «Хроноскопа» полжены принцип связанных локальных хроноклазмов и эффекта внутренней спутанности Информационного Объекта на всей его вероятностно-временной протяженности.

Действие связанных локальных хроноклазмов описано у Колупаева В.Д. в «Качелях Отшельника».

«Хроноскоп»

Игра состоит из взаимодействия четырех групп по пять (минимум) игроков.

Первая группа «отправляется» в неопределенное желаемое будущее и каким-либо образом фиксирует его состояние («держит» его в течение всей игры).

«Хроноскоп»

Вторая группа «отправляется» в недалекое определенное прошлое и является зеркалом хронотелескопа или просто хроноскопа, путем четкой фиксации состояния.

Хорошо, если группа до этого имела общее действие, тогда можно погрузиться во время и состояние этого действия.

«Хроноскоп»

Третья группа «простраивает» свои состояния между группами 1 и 2, спонтанно перемещаются от группы 1 к 2 и обратно. Эти спонтанные перемещения отражают спектр возможных траекторий. Каждый участник ощущает энергозатратность своей траектории. Во время перемещения группы 1 и 2 обсуждают стоящие перед ними вопросы т.о. чтобы участники группы 3 могли воспринимать это обсуждение, т.е. оно идет в режиме монологов, а не перебивания друг друга.

«Хроноскоп»

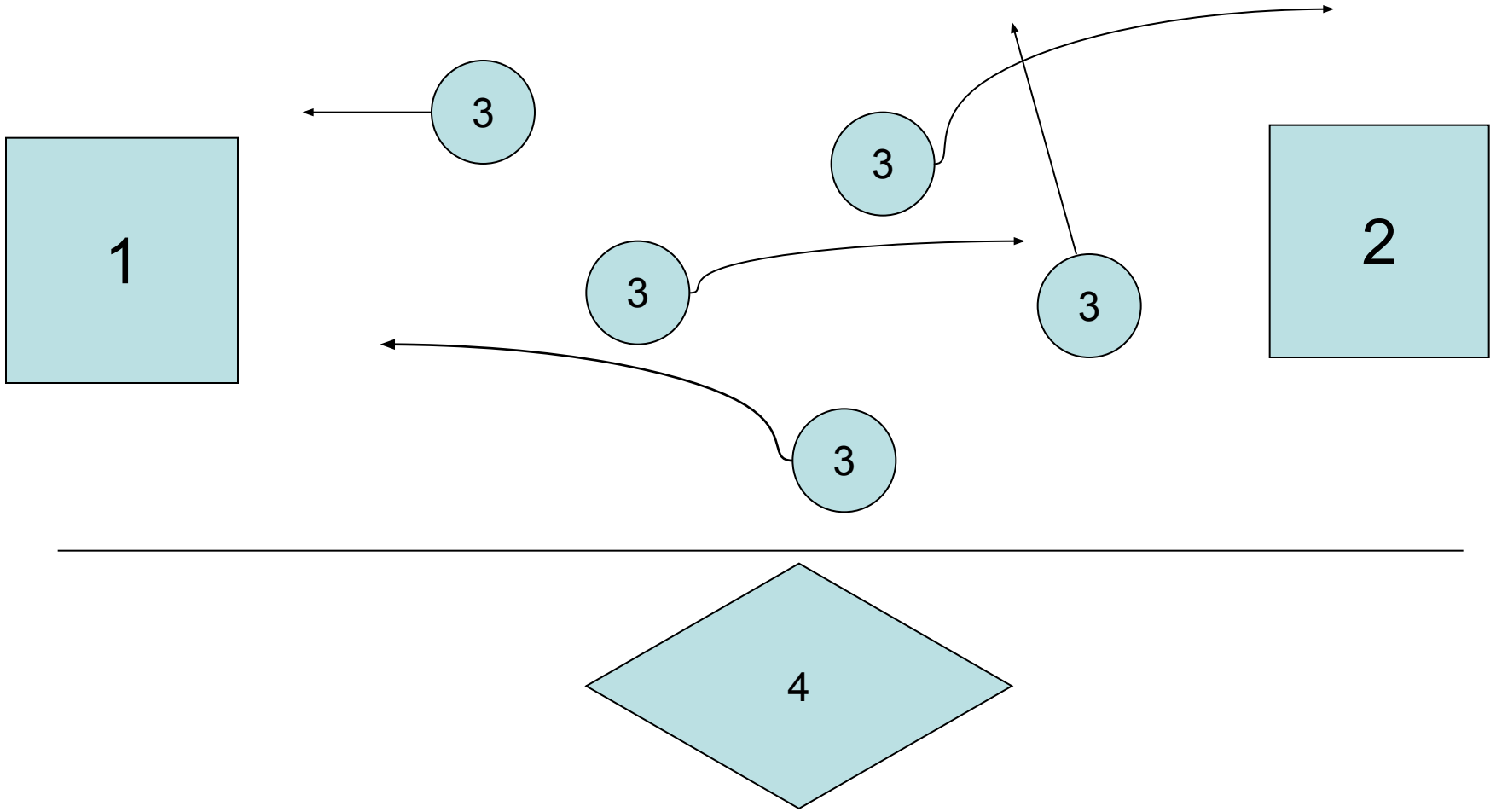
Четвертая группа «держит» текущее настоящее, а так же выполняет работу «службы безопасности». С позиции этой группы начинает и ею же заканчивает свое «путешествие» третья группа. В случае необходимости, они вытаскивают «потерявшихся во времени» игроков.

«Хроноскоп»

По одному игроку в каждой группе получают роль одного Актора или Информационного Объекта, что позволяет довольно точно проследить все его изменения.

Требование «не менее 5 игроков в группе» позволяет включить эффект коллективной памяти, что на порядок увеличит плотность информационного потока.

«Хроноскоп» (принципиальная схема)



«Хроноскоп»

Результатом работы «Хроноскопа» являются последовательности состояний (траектории) рассматриваемых Акторов и Информационных Объектов.

Если все траектории являются непрерывными, то Желаемое Будущее принципиально достижимо.

«Хроноскоп»

По сменам состояний (из какого - в какое) можно определить событие, его произведшее.

Суммировав весь пучок цепочек событий, можно составить сюжет, проиграв который мы достигаем Желаемого Будущего.

Доклад подготовлен В.Михеевым по заказу С. Шилова для 37-го Европейского конвента по научной фантастике, фэнтези и литературе ужасов (European Science Fiction Convention) «Еврокон 2015».

В докладе использованы разработки Проектной группы «Знаниевый реактор», Проектной группы «Иное право» и «Группы Спонтанного Поиска «Фениксёнок».

Санкт-Петербург, 2015г.