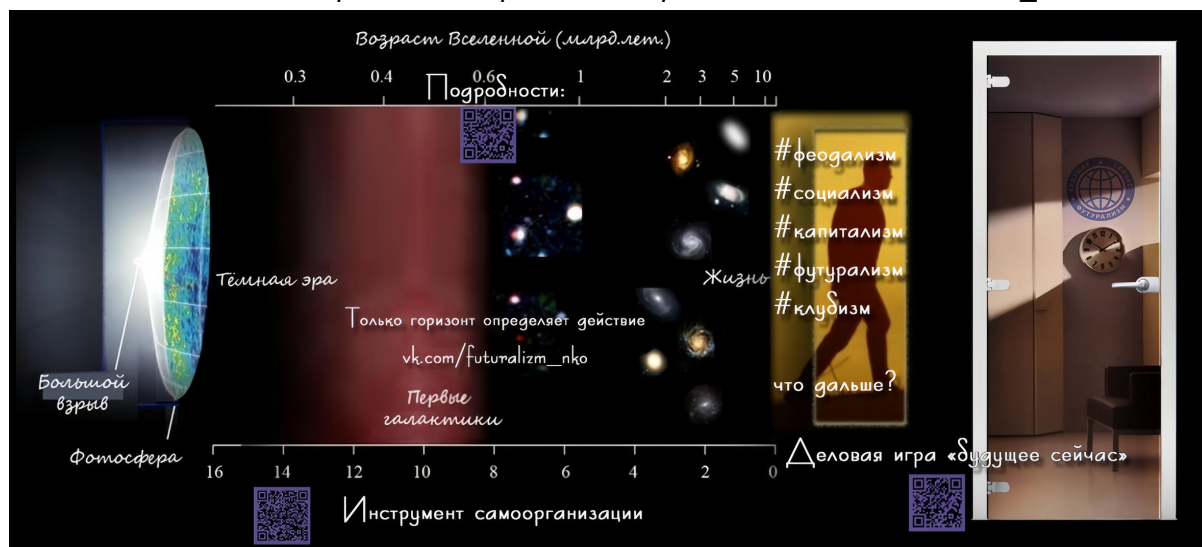


От большого взрыва до "марксизма" https://vk.com/wall-209811102_1040



Проектная идея ☁ «Создание деловой игры для жителей моногородов РФ и стран СНГ»

Почему для жителей моногородов? Потому, что во всех [моногородах мира](#) экономическая и экологическая ситуация почти однотипна, следовательно, теория решения будет почти однообразна. Конкретные различия будут понятны после проектной деятельности, которая включает в себя:

- ✓ инвентаризацию личных, общественных и природных ресурсов;
- ✓ конспектирование муниципальных, региональных, федеральных и международных программ;
- ✓ разработку программ развития и различных средств производства, исходя из понимания собственных координат на заданном «графике развития», который следует из конспектов государственных и международных программ развития;
- ✓ микромеханику самоорганизации;
- ✓ повышение финансовой грамотности;
- ✓ постановку экспоненциального мышления, [через создание и участие](#) в социальном эксперименте;
- ✓ разработку деловых предложений для разных страт общества на их уровне понимания процессов и логики в рамках общей стратегии развития своего села, города и мира в целом;
- ✓ сотрудничество с ИИ. В телеграмме создан бот ChatGPT @Futuralizm_bot. На все вопросы можно [получить ответ](#) тут vk.com/chat_futuralizm;

✓ [прикладной инструментарий](#) для самоорганизации общества, бизнеса и власти

Основная цель деловой игры - это зайти в будущее на 10-15 лет без инерции индустриального мировоззрения и посмотреть в прошлое (наше настоящее) и сделать максимально взвешенный шаг в правильном направлении с соблюдением баланса интересов участвующих сторон (общества, бизнеса, власти и экосистемы Земли).

Создание деловой игры базируется на технологических решениях следующего технологического уклада в областях:

- ☞ энергетики;
- ☞ медицины;
- ☞ транспорта;
- ☞ продовольственной безопасности;
- ☞ робототехники;
- ☞ промышленного освоения астероидов;
- ☞ управления мировой экономикой, через проектную деятельность в разумной среде [GGG](#).

Как известно, любой переход человечества на следующий технологический уклад - это риски и возможности.

Если говорить [о современном религиозно-тоталитарно-индустриальном обществе](#), то это общество пока не умеет работать с рисками и возможностями грядущего будущего, т.к. весь образовательный процесс направлен на выполнение конкретной функции за оклад или долю в бизнесе.

По этой причине актуально получить обществу основы, [например](#), кинопроизводства и журналистики (создание сценария вместе - камера, свет, звук, интервьюирование...).

Эти базовые навыки позволят начать процесс создания «оптики» стороннего наблюдателя, следовательно, посмотреть на социально-экономическую жизнь с другой точки зрения. [Игропрактика](#) в помощь.

[Жители моногородов](#) и прилегающих деревень в радиусе 50 км будут играть в деловую игру и получать учётные единицы (баллы) за потраченное время жизни. В будущем, после создания различных средств производства экономики следующего технологического уклада, за полученные баллы можно получить реальные услуги и товары по цене себестоимости, плюс налоги. Этот процесс позволит создать гарантированные предпосылки для создания практических навыков создания будущего сейчас. (Прямо в эту секунду можно начать процесс создания фонда развития и команд. Достаточно перейти по этой [ссылке](#) и получить 10 500 учётных единиц, далее, у.е., создаваемой экономики. За приглашение других участников дополнительное вознаграждение 500 у.е. Скорость создания и реализации проектов зависит только от вашей активности. При каждом удвоении участников проекта происходит распределение вознаграждений. [Вот статистика](#)

Процесс создания проектов [разного уровня сложности](#) сформирует оптимальные критерии успешности, образ жизни человека переходного периода. Это немного напоминает процесс в природе - [экогенетическую сукцессию](#), который сформировался за миллионы лет. Для простоты можно назвать этот процесс «Футурализм».

В этой точке важно отметить, что энергетика следующего технологического уклада - это безграничная энергетика. Следовательно, инфраструктура будет совершенно иной. Человечество откажется от дорог и всех видов существующего транспорта до космических программ индустриального периода, т.к. инфраструктура XXI века и последующих тысячелетий способна предоставить альтернативу перемещения людей и грузов на любые расстояния, как в границе Земли, так и в безграничном Космосе ✨
[Природоподобная инфраструктура XXI века](#) - это поэтапное изменение одного из базового ограничения, в котором была сформирована токсичная Культура, создающая гарантированные предпосылки для различных конфликтов и войн в тесной границе рынка Земли 🌍.

Медицина следующего технологического уклада - это потенциально бессмертный человек. Уже сейчас есть научные работы, из которых следует, что человек может жить 300-500 и более лет в биологическом возрасте 25-45 лет (спинтроника, полевой скелет человека).

Промышленное освоение астероидов - это дополнительное реальное начало изменения границы рынка Земли 🌍 на безграничную ✨. Космическое пространство настолько безгранично, что сами термины «пространство» и «время» теряют значение и смысл ☁️. О термине «рынок» в обозримом будущем говорить не приходится.

Создание и реализация только двух проектов [«клуб активного долголетия 300»](#) и [«промышленное освоение астероидов»](#) выводит на мысль о критериях успешности потенциально бессмертных миллиардеров в количестве 10 миллиардов человек, т.к. специалисты из NASA считают, что общая ценность ближайших астероидов составляет больше \$700 квинтиллионов. Это примерно по 75 миллиардов долларов на каждого жителя Земли.

Как организовать Культуру переходного периода? Какими [будут оптимальные стандарты свободы](#) образа будущего?

Это всё очень сложные вопросы, которые человечеству необходимо уже начать решать, через создание социальных экспериментов, деловых игр и конкретных проектов для решения локальных, отраслевых или [цивилизационных вопросов](#) с учётом глобальных рисков и возможностей следующего технологического уклада

Присылайте идеи, образовательные модули и программы.

Деловая игра должна состоять из нескольких уровней сложности.
Основной критерий сложности - это масштаб социального воздействия.

Например, десятый уровень сложности деловой игры уже позволяет обществу «утилизировать» и генерировать новые смыслы и ценности в здоровом уме и твёрдой памяти.

После завершения деловой игры получается первая серия сериала, например, «точка роста», [«стандарты свободы»](#), в котором показан образовательный процесс и общество с баллами, которые получает каждый участник деловой игры в процессе постановки экспоненциального мышления. Эти баллы будут меняться на рубли или криптовалюту VosCoin. Более того, баллы можно не менять на деньги. Достаточно начать продажу создаваемых товаров, услуг и различных средств производства. Баллы социальной сети «[ФУТУРАЛИЗМ](#)» будут обеспечены реальными [товарами](#), [услугами](#) и средствами производства.

Готовые команды с проработанными программами переходят в практическую деятельность в рамках государственно-частного партнёрства (ГЧП) по месту жительства, где создаётся фонд регионального развития, используя экспоненциальное мышление. В итоге, каждый муниципалитет получает до 10 миллиардов рублей.

Получаются готовые команды с реальными деньгами и проектами, но без реального опыта. По этой причине важно создать фонд развития в рамках ГЧП. Это будет реальная практика для всех страт общества.

Актуально начать работу с [модернизации центров занятости населения](#), через создание дополнительного раздела «создание новых рабочих мест в рамках ГЧП».

В настоящее время во всех центрах занятости населения мира можно увидеть только два раздела «соискатель» и «работодатель», что во времена смены технологических укладов сдерживает развитие на системном уровне.

Дополнительный раздел «создатель» позволит решить эту проблему, но создаст другую (развитие ограничено физической границей Земли 🌍), которая решается в процессе пересмотра аксиом, на которых зиждется современная научная картина, включающая в себя только четыре фундаментальных взаимодействия, но есть пятое фундаментальное взаимодействие, которое достаточно подробно обосновано физикой спина ядра и атома. Подробности можно изучить набрав в сети «спинтроника», «спиновая физика» или «поля кручения».

Если у вас есть желание принять участие в социальном эксперименте в рамках деловой игры «будущее сейчас», то [пишите под этим постом](#) ваш комментарий или покупайте франшизу регионального фонда развития «[Футурализм](#)» за 100 рублей. Мы вместе с вами разработаем для вас образовательный курс на базе научных работ [Побиска Кузнецова](#) и астрофизика [Липунова Владимира](#) в режиме онлайн. Это будет реальная практика создания.

PS.

Со стороны чиновников РФ [созданы все условия](#). Со стороны международных чиновников создаётся дополнительная мотивация в виде угрозы ядерной войны ([ПЕРЕСЛЕГИН. Есть ли альтернатива ядерной войне? 28.01.2023](#)). Если ядерная война

начнётся, то человечество сможет восстановиться, через 200 лет, [которых нет у человечества](#). У человечества есть только 130 лет относительно безопасной жизни. Эти десятилетия необходимы для подготовительного периода к массовому освоению Космоса.

Что ещё необходимо для создания желаемого будущего в конкретном селе или городе с учётом глобальных рисков и возможностей следующего технологического уклада? Всё есть. Осталось только воспользоваться созданным инструментарием...

[Пишите](#) 🍷 vk.com/futuralizm_nko

PPS

В.Путин: “Я с Вами полностью согласен, игра, то, чем Вы занимаетесь, – это не игрушечное дело.

Во-первых, это колоссальный бизнес, мы знаем это, многомиллиардный. Но и, что самое важное, действительно самое важное, – это не деньги. Это то, как Вы верно отметили, [что] это должно быть на стыке искусства и образования. Игра должна помогать человеку развиваться, помогать найти себя, должна помогать воспитывать человека и в рамках общечеловеческих ценностей...”

Д.Чернышенко: “Владимир Владимирович, идея прекрасная.

Тем более что мы понимаем, что игровая индустрия сегодня активно развивается. Она действительно обогнала уже индустрию кино и музыки. У нас, по данным ВЦИОМ, каждый четвёртый россиянин регулярно играет в видеоигры – это 23 процента наших граждан. Конечно, вопрос: в какие игры мы играем?”

«🌐✍️ «Мы должны рассмотреть некую систему «неисчезающих потребностей», удовлетворение которых БЫЛО, ЕСТЬ И БУДЕТ необходимо в любое время. Сразу же отметим, чтобы не путать причины и следствия, что подлинной целью общественного производства всегда было, есть и будет производство человеческой Личности. Это означает, что каждая удовлетворяемая человеческая потребность формирует ту или иную особенность, ту или иную сторону Личности. При такой постановке вопроса каждый предмет потребления есть «ОРУДИЕ» производства человеческой Личности. Исходя из человека, как «меры всех вещей», и следует рассматривать «полный жизненный цикл» Личности...»»

Побиск Кузнецов

[Учебник XXI века](#)