

# Игра «Калькулятор энергии»: точки сборки психической энергии (жанры и темы)

Виды действий в игре (геймплей):

- КС – контроль определенной слабости: ментальная апперцепция, «слепок» определенного ментального ощущения по [9 типам материалов](#)
- СД – сила в определенном действии: ментальная апперцепция, «слепок» определенного ментального ощущения по 9 типам материалов

## Функции игрового контента в трех игровых стратегиях (опознания, осознания, коммуникации)

**Опознание.** Зона поиска потенциала для выработки психической энергии (выход на целые контексты, комплексы/группы/последовательности точек сборки энергии): поиск потенциала – 10. Опознание идет по картам. В игре мы создаем и пользуемся такими картами. Это – карта территории (в отличие от «[игральной карты](#)»).

**Осознание.** Точки потенциала для выработки психической энергии: исследование точек потенциала и выбор определенной точки для генерирования энергии в локальном действии – 17. Сборка энергии идет через постижение сути знака, через видение идеи, через прямое бытие смыслов (и их сочетаний) в сознании.

**Коммуникация.** Точки сборки психической энергии: исследование и выработка психической энергии по точкам сборки – 13. Сборка энергии в определенную точку через внедрение знака в реальность – активным сознанием.

Подробнее о трех стратегиях внутреннего (психического) действия см. [оПознание, оСознание и Коммуникация: взаимосвязь трёх стратегий](#)

Уровень 0 – это Неразобранное (поступающие данные)

(СД + КС) по 40 позициям:  $72 (3^2 \times 2^3)$  функциональных тега  $\times 9 (3^2)$  типов материалов для исследования в [методической парадигме](#) = 648 жанров материалов.

1409 функциональных темы – для примеров: личный авторский опыт (оригинальный контент) в сочетании с фрагментами произведений кино и литературы (цитирование). = Фокусы внимания в ходе НСД ( T.I.C.O.P.). Логика в понимании «фокусов внимания» по сути та же, что и в логике понимания фокусов внимания [операций T.I.C.O.P.](#) 1. Точки в свернутом виде содержат энергию контекстов, которым они принадлежат, и главное – энергию понимания и исследования этих контекстов субъектом, в личном психическом опыте. По сути, эти контексты становятся его союзниками (например, контекст 9 планет).

В отличие от [рекомендательно-аналитического подхода](#) в методиках, мы реализуем функциональный подход: формируя систему запросов к ИС.

## Калькулятор энергии в [Информационной системе электронных внутренних коммуникаций](#) [Организации](#)

Д*	(О) Отбор: сканы + линки	(У) Уточнение обстоятельств: теги	(В) Выбор, именование, доказательство: чат	(М) Метафора и монтаж: чат	(Н) Недостающее звено: текст и воплощение
0	О-0. (6) Элементы <u>экз. и соц. контекста</u> . СД. <u>Поле Пом. извне-изнутри</u>	У-0. (8) <u>8 точек КК</u> . СД. КС. <u>Качество Пом. изнутри</u> <u>Пов.изнутри</u> (ок)	В-0. (9) Действие (глагол.) – намерение в НСД. КС. СД. <u>Качество</u> <u>Пов.изнутри****</u> <u>Пом. изнутри</u>	М-0. (1+1+1) <u>Знак</u> . Последовательность. <u>Символ</u> – как псих. содерж. д-вия. СД. <u>Поле Пом. изнутри</u>	Н-0. (30+10+10) Жизнь как произведение – <u>Контр. задач (II-VII) + 10 фокусов вним.</u> + <u>Критерии качества текста</u> . СД. <u>Действие (сост.) Пом. извне-изнутри</u>
12	О-12. (49). <u>Операции Т.Л.С.О.Р</u> . СД. <u>Действие (сост.) Пом. извне-изнутри</u>	У-12. (1+8) Знаки личные +8 миров. СД. <u>Поле Пом. извне-изнутри</u>	В-12. (10) <u>Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S.</u> СД. <u>Поле Пом. изнутри</u>	М-12. (1) Протометафоры. СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>	Н-12. (9) <u>9 регуляторов дела E-81</u> . СД. <u>Поле Пом. изнутри</u>
11	О-11. (9+9) <u>Трехфазная генерация</u> + Опора на <u>9 типов мат-лов</u> . СД. <u>Действие (сост.) Пом. изнутри</u>	У-11. (63) <u>E-63</u> для настройки. СД. <u>Поле Пом. изнутри</u>	В-11. (5+6) <u>5 первоэлементов</u> + 6 вкусов в поведении. СД. <u>Качество Пом. извне-изнутри</u>	М-11. (25) <u>Н-25. Настройки для вскрытия смысла контекста</u> . СД. <u>Действие (прост.) Пом. извне-изнутри</u>	Н-11. (9) От текста к реальности. <u>9 настроек</u> . СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>
10	О-10. (15) <u>Методы возд.</u> КС. СД. <u>Действие (сост.)</u> <u>Пов. Извне** Пом. Извне</u> (лк+пк)	У-10. (64) <u>64 сильн. состояния</u> . СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>	В-10. (9+40) <u>Защитн. реакции</u> + 40 <u>слаб. состояний</u> . КС. <u>Поле Пов. изнутри</u>	М-10. (3) <u>Три плана сцены</u> . СД. <u>Поле Пом. изнутри</u>	Н-10. (8) <u>Психол. стимулы действия</u> . СД. <u>Поле Пом. извне-изнутри</u>
9	О-9. (81) <u>Этическая П.</u> КС. СД. <u>Поле Пов. извне Пом. изнутри</u>	У-9. (1) Гарм-ция прошл. с буд. СД. <u>Качество Пом. извне-изнутри</u>	В-9. (35) Действие с <u>коммуникат. намерением</u> СД***. <u>Действие (сост.) Пом. Извне</u> (пк)	М-9. (21+21) <u>Структура судьбы</u> + Абстрактные ядра по КК. СД. <u>Поле Пом. извне</u>	Н-9. (36) <u>У-36. Эволюция Намерения</u> . КС. СД. <u>Поле Пов. извне-изнутри Пом. извне-изнутри</u>
8	О-8. (131+40) <u>Модели соц. сит. + Сит. при конкуренции</u> . КС. СД. <u>Поле Пов. извне Пом. извне</u>	У-8. (40) <u>Внутр. образ персонажа</u> . СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>	В-8. (72) <u>Соц. и комм. роли</u> . КС. СД. <u>Действие (прост.) Пов. извне Пом.извне</u>	М-8. (8) <u>П. Приключения</u> . СД. <u>Поле Пом. извне</u>	Н-8. (18) Антипрокрастинация: <u>Как включиться</u> . СД. <u>Действие (сост.) Пом. изнутри</u>
7	О-7. (131+40) <u>ПАИД + Рутинн. д-сть</u> . СД. <u>Действие (прост.) Пом. изнутри</u>	У-7. (7) <u>Образы-субличности</u> . СД. <u>Действие (сост.)****</u> <u>Пом. Изнутри</u> (пк)	В-7. (9+9+5) Подмены выслеж. <u>Каналы слива</u> + <u>Облики Эго</u> + <u>Ловушки-субличности</u> . КС. <u>Поле Пов. изнутри</u>	М-7. (91) Образы ощущений. <u>Точки сост. в аккордах</u> . СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>	Н-7. (4+8) <u>4 тактики вним.</u> в поиске <u>инородного</u> + <u>8 видов слова</u> . СД. <u>Действие (прост.) Пом. извне-изнутри</u>
6	О-6. (64) <u>Операции мышления</u> . СД. <u>Качество Пом. изнутри</u>	У-6. (30) <u>Нац. менталитет</u> . КС. СД.	В-6. (40) <u>Командн. д-сть</u> СД. <u>Действие (прост.) Пом. извне</u>	М-6. (40) <u>Игров. мотивы д-сти</u> . СД. <u>Действие (прост.) Пом. изнутри</u>	Н-6. (8) <u>Сублимация. виды</u> . СД. <u>Действие (прост.) Пом. изнутри</u>

		Поле	Лов. изнутри	Пом.			
		изнутри					

Д\* – Дело. Энергия имеет смысл только в деле, она функционирует только в деле. Мы задаем контент в деле (верхняя графа таблицы) – этим мы обуславливаем поиск и реализацию точек энергии – через смыслы контента – только в деле.

\*\* О-10. (15) [Методы возд.](#) КС. СД. – здесь ловушки в том смысле, что если субъект встречается с реализацией воздействия другим субъектом, он сталкивается с манипуляциями, которые должен уметь **распознавать**.

\*\*\* Здесь раньше было «действие с общим намерением в игре Respect. Мы решили перенести точку состояния общего действия в [Модели соц. сит.](#) Там это состояние можно дифференцировать в различных модификациях, что важнее. Кроме того, оно раскрывается в В-6. (40) [Командн. д-сть](#)

\*\*\*\* Здесь именно простое действие, а не качество, поскольку субличности существуют исключительно в действии: «нет времени» на сканирование субличности как качества (как например во внутренних образах персонажа на уровень выше). Качества субличности проявляются как результат – в аккордах сборки состояний, там скорости уже немного ниже, и смысл доступен для фиксации именно как качество. Задействовать субличности в действии – это составное, а не простое действие, несмотря на предельные скорости. Вся трудность этого действия заключается именно в том, что оно составное – и при этом на предельных скоростях. Составное – поскольку каждая субличность осознается только как ряд своих проявлений в действиях, то есть, по сути, в результатах (в частности – в аккордах). Это бесконечный ряд (символа) проявлений энергии, который человек способен трансформировать в состояние, в действие, то есть непосредственно в энергию в новом действии. Эта способность – вершина человеческих возможностей.

\*\*\*\*\* Здесь мы реализуем одну очень непростую закономерность. По логике, «ловушки» не могут быть точками энергетической коммуникации субъекта (оранжевый цвет), поскольку «ловушки» по определению составляют моменты «пойманной энергии», когда энергия вкладывается в определенное качество не сознательно, а в результате провокации («дьявольское искушение») Подмены. Однако в самой такой «ловушке» заложен и принцип выхода из нее. Само по себе наблюдение субъекта за своей энергией, безжалостная, абсолютно правдивая фиксация текущего качества генерируемой энергии, автоматически возвращает субъекту управление энергией. Это значит, что даже то качество энергии, которое субъект начал транслировать в Мир неосознанно, пройдя через фокус внимания «ловушки», превращается в сознательное действие субъекта, в его (его собственную!) коммуникацию с Миром. Сам по себе механизм обретения контроля над чужеродными (подменными) качествами энергии субъект способен превратить в элемент сталкинга, маскировки – когда он сознательно использует «чужеродные» (подменные) качества для решения стратегических задач, обычно по взаимодействию с людьми. Субъект может научиться «сравливать» энергию чужеродных («подменных») качеств, не отдавая «контрольный пакет» управления своим состоянием.

**Действие простое – 7.** Знак простого действия помогает вниманию «длитель» заданный смысл в действии.

**Действие составное – 7.** Знак составного действия помогает вниманию «собрать» точки смысла в фокус по ходу действия.

**Поле – 16.** Знак элемента поля помогает вниманию «зацепиться» за нужный смысл для инициации нужного действия.

**Качество – 10.** Знак качества помогает вниманию «трансформировать» абстрактный смысл в конкретное действие, «превратить» смысл в энергию.

40 x 9 = 360 жанров

Комплекс настроек: 1) Настройка «Антипрокрастинация» □ Настройка «Вскрытие контекстов» □ собственно настройка на определенное энергетическое содержание (состояние, роль, воплощение смысла, контроль вниманием)

+++

### Действие простое

1. Функция-Ф (рассказ, показ); 2. Контекст-К (подсказ, показ); 3. Закон-З (рассказ); 4. Элемент решения-Э (подсказ, показ); 5. Ход-Х (рассказ, показ); 6. Прием-П (рассказ, показ); 7. Настройка-Н (подсказ, показ); 8. Совет-С (подсказ, рассказ); 9. Message-M (рассказ)

### Действие составное

10. Понятие (рассказ, показ); 11. Контекст (подсказ, показ); 12. Закон (рассказ); 13. Элемент решения (подсказ, показ); 14. Ход (рассказ, показ); 15. Прием (рассказ, показ); 16. Средство (подсказ, показ); 17. Совет (подсказ, рассказ); 18. Message (рассказ)

### Поле

19. Понятие (рассказ, показ); 20. Контекст (подсказ, показ); 21. Закон (рассказ); 22. Элемент решения (подсказ, показ); 23. Ход (рассказ, показ); 24. Прием (рассказ, показ); 25. Средство (подсказ, показ); 26. Совет (подсказ, рассказ); 27. Message (рассказ)

### Качество

28. Понятие (рассказ, показ); 29. Контекст (подсказ, показ); 30. Закон (рассказ); 31. Элемент решения (подсказ, показ); 32. Ход (рассказ, показ); 33. Прием (рассказ, показ); 34. Средство (подсказ, показ); 35. Совет (подсказ, рассказ); 36. Message (рассказ)

+++

Идея Игры в том, чтобы следовать за Энергией. Несгибаемое намерение открывает новые горизонты действия, которые становятся чище, красивее, интенсивнее. При этом само намерение – крепнет. Намерение может быть, в принципе, любым (вот хоть одним из [таких](#)), однако единственно верное в конечном счете – **искать Дух, следуя за Энергией**. На этом пути человек должен пройти множество ловушек, снять один за другим все внутренние блоки, преодолеть внутренние подмены. С другой стороны, он должен найти и максимально точно использовать все подсказки, подмоги, которые встречаются человеку на этом Пути. Игра помогает и в том, и в другом отношении. Она помогает отслеживать, и помогает находить вдохновение к продолжению Пути.

Ловушки могут быть 1) внутренними (идущими изнутри), 2) внешними (идущими из внешней среды), а также комплексными – 3) внутренне-внешними (захватывающими обе сферы бытия). «Помощники», подсказки также могут быть внутренними, внешними или действующими как сочетание внутренних и внешних аспектов бытия (действия).

	Ловушки	Помощники-подсказки
Внутренние (идут изнутри)	<p>Ловушки изнутри</p> <p>У-6-А. (30) <a href="#">Национальный менталитет. Полюса</a></p> <p>В-0-А. (1) Действие (глагол) – намерение в НСД</p> <p>В-10. (9+40) <a href="#">Защитные реакции</a> + 40 <a href="#">слабых состояний</a></p> <p>В-7. (9+9+5) Подмены выслеживаются: <a href="#">Каналы слива</a> + <a href="#">Облики Эго</a> + <a href="#">Ловушки-субличности</a></p>	<p>Помощники изнутри</p> <p>О-11. (9+9) <a href="#">Трехфазная генерация энергии действия</a> + Опора на <a href="#">9 типов материалов</a></p> <p>О-7. (131+40) <a href="#">ПАИД</a> + <a href="#">Рутинная деятельность</a></p> <p>О-6. (64) <a href="#">Операции (оппозиции) мышления</a></p> <p>О-9. (81) <a href="#">Этическая П.</a></p> <p>У-11. (63) <a href="#">Е-63</a> для настройки</p> <p>У-10. (64) <a href="#">64 сильных состояния</a></p> <p>У-8. (40) <a href="#">Внутренний образ персонажа</a></p> <p>У-7. (7) <a href="#">Образы-субличности</a></p> <p>У-6-В. (30) <a href="#">Национальный менталитет. Полюса</a></p> <p>В-0-В. (1) Действие (глагол) – намерение в НСД</p> <p>В-12. (10) <a href="#">Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S</a></p> <p>М-0. (1+1+1) <a href="#">Знак</a>, Последовательность, <a href="#">Символ</a> – как психическое содержание действия</p> <p>М-12. (1) Протометафоры для экзистенциального уровня</p> <p>М-10. (3) <a href="#">Три плана сцены</a></p> <p>М-7. (91) Образы ощущений. <a href="#">Точки состояний в аккордах</a></p> <p>М-6. (40) <a href="#">Игровые мотивы деятельности</a></p> <p>Н-12. (9) <a href="#">9 регуляторов дела Е-81</a></p> <p>Н-11. (9) От текста к реальности. <a href="#">9 настроек автора текста</a></p> <p>Н-8. (18) Антипрокрастинация: <a href="#">Как включиться в действие</a></p> <p>Н-6. (8) <a href="#">Сублимация. виды</a></p>
Внешние (идут извне)	<p>Ловушки извне</p> <p>О-10. (35) <a href="#">Задачи коммун.</a></p> <p>О-9. (81) <a href="#">Этическая Парадигма</a></p> <p>О-8-А. (162+40) <a href="#">Модели социальных ситуаций</a> + <a href="#">Ситуации при конкуренции</a></p> <p>В-8-А. (70) <a href="#">Социальные и коммуникативные роли</a></p>	<p>Помощники извне</p> <p>О-10. (35) <a href="#">Задачи коммуникативные</a></p> <p>О-8-В. <a href="#">Модели социальных ситуаций</a></p> <p>В-9. (1) Действие (глагол) – с общим намерением в «<a href="#">Respect</a>»</p> <p>В-8-В. (70) <a href="#">Социальные и коммуникативные роли</a></p> <p>В-6. (40) <a href="#">Командная деятельность</a></p> <p>М-9. (21+21) <a href="#">Структура судьбы</a> + Абстрактные ядра по КК</p> <p>М-8. (8) <a href="#">Парадигма Приключения</a></p>
Внутренне-внешние (переходят отсюда сюда)	<p>Ловушки извне-изнутри</p> <p>Н-9-А. (36) <a href="#">У-36. Эволюция Намерения</a></p>	<p>Помощники извне-изнутри</p> <p>О-0. (6) Элементы <a href="#">экз. и соц. контекста</a></p> <p>О-12. (49). <a href="#">Операции T.I.C.O.P.</a></p> <p>У-12. (1+8) Знаки текущие личные +8 миров</p> <p>У-9. (1) Гармонизация прошлого с будущим через знак</p> <p>В-11. (5+6) <a href="#">5 первоэлементов</a> + 6 вкусов в поведении</p>

		М-11. (25) <a href="#">Н-25. Комплекс настроек для вскрытия смыслового контекста</a> Н-0. (30+10+11) Жизнь как произведение – <a href="#">Контексты задач (II-VII)</a> + <a href="#">10 фокусов внимания</a> + <a href="#">Критерии качества текста (коммуникации)</a> Н-10. (8) <a href="#">Психологические стимулы действия</a> Н-9-В. (36) <a href="#">У-36. Эволюция Намерения</a> Н-7. (4+8) <a href="#">Четыре тактики внимания</a> в поиске <a href="#">инородного</a> + <a href="#">8 видов слова</a>
--	--	---

+++

**Отбор: Скан (п) + линк (п).** – Контекст НСД: кто именно (роль, функция, образ и т. д.) и в какой среде, в каком типе среды действует (какому типу среды принадлежит герой, какую среду представляет). Сборка **различных контекстов действия**, по типу: рутинное, создание произведения, командно-спортивное и т. д. **Кто и что делает.** Члены Семерки (с 6 по 12) проявляются и при этом растут (формируются) – в ходе сознательного действия: через точки осознания, опознания и коммуникации своей «ячейки».

*Ответы на вопросы анкеты, помощь ИИ, поиск по КС и тегам и т.д.*

**Уточнение обстоятельств: тегирование.** Ключевые обстоятельства ситуации, **прагматическая ситуация.**

*Ответы на вопросы анкеты, помощь ИИ, поиск по КС и тегам и т. д.* **В чем делает.**

**Выбор, финальное наименование, доказательство: чат. Что делает.** Методика предлагает разделить факт (1) – вкладываемое намерение (2) – возможные варианты (3). В намерении соединяются все элементы ситуации: объективные и субъективные, намерение «держит» все точки монтажа. Если нет намерения – ситуация разваливается, остаются только факт (1) и варианты (3).

**Метафора и монтаж: линк +** (соединяющий смыслы в символ). **Стиль, или особое** качество проявляются в подборе , например, пишет «легко»; может иметь сравнение с человеком, например, пишет «как Х») и т. д. **Как делает.**

**Недостающее звено: текст и воплощение смысла.** Материальное воплощение избранного смысла (линк) во внешней среде, энергетический факт. То есть нельзя просто включить в геймплей (базы данных) текст собственного сочинения или адаптации. Чтобы текст вошел, его нужно «проиграть» в реальности, это – условие игры.

В соответствии с [протокартой НСД](#)

ЭП – экзистенциальное опознание

ЭС – экзистенциальное осознание

ЭК – экзистенциальная коммуникация

СП – социальное опознание

СС- социальное осознание

СК – социальная коммуникация

(2)

ЭП+СП

О-0. (9) Контексты избранной НСД по [9 уровням](#). Элементы контекста НСД. КС-О-0. СД-О-0

У-0. (n) Теги. КС-У-0. СД-У-0

(8)

ЭП\_О-11. (9+9) [Карта «Трехфазная генерация энергии действия»](#) + [9 типов материалов](#). СД-О-11. КС-О-11

ЭП\_В-12. (10) [Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S](#) включая [Радость](#). СД-В-12. КС-В-12

ЭП\_М-8. (8) [Парадигма Приключения](#). СД-М-8. КС-М-8.

ЭП\_М-9. (21+21) [Структура судьбы](#) (абстрактные ядра). Абстрактные ядра по КК. КС-М-9. СД-М-9

ЭП\_М-10. (3) [Три плана сцены](#). КС-М-10. СД-М-10

ЭП\_Н-7. (4+8) [Четыре тактики внимания](#) в поиске [инородного](#) + [8 видов слова](#). СД-Н-7

ЭП\_Н-9. (36) [У-36. Эволюция Намерения](#). КС-Н-9. СД-Н-9

(12)

ЭС\_О-6. (64) [Операции \(оппозиции\) мышления](#). СД-О-6. КС-О-6

ЭС\_О-7. (131+40) [ПАИД: психологические аспекты избранной деятельности](#) + [Рутинная деятельность](#). СД-О-7. КС-О-7

ЭС\_У-9. (1) Гармонизация прошлого и будущего. СД-У-9



ЭС\_В-7. (9+9+5) Выслеживание подмен: [Каналы ослабления энергии](#) + [Облики ЭГО](#) + [Ловушки-облики субличностей](#). КС-В-7. СД-В-7

ЭС\_В-11. (5+6) [5 первоэлементов](#) + 6 вкусов. СД-В-11. КС-В-11

ЭС\_М-0. (1+1+1) [Знак](#). Последовательность. [Символ](#). СД-М-0. КС-М-0

ЭС\_М-7. (91) Образы ощущений. [Точки состояний в аккордах](#). СД-М-7

ЭС\_М-11. (25) [Н-25. Комплекс настроек для вскрытия смыслового контекста действия](#). СД-М-11

ЭС\_М-12. (9) [9 регуляторов дела](#) + [Е-81](#). СД-Н-12. КС-Н-12

ЭС\_Н-6. (8) [Сублимация, виды](#). СД-Н-6. КС-Н-6

ЭС\_У-12. (1+5+8) Знаки текущие личные + 1-5 (значение) +8 миров (от 6 до 13). СД-У-12. КС-У-12

(10)

ЭК\_В-0. (1) Действие (глагол) – намерение в НСД. СД-В-0. КС-В-0

ЭК\_О-12. (48). [Операции Т.И.С.О.Р.](#) СД-О-12. КС-О-12

ЭК\_У-7. (7) Внутренние образы (субличности). СД-У-7. КС-У-7

ЭК\_У-11. (63) [Е-63](#) для настройки: по модальностям ОППЛ +. СД-У-11. КС-У-11

ЭК\_М-12. (1) Протометафоры для решения экзистенциальных проблем (tochkain). СД-М-12

ЭК\_М-6. (40) [Игровые мотивы деятельности](#). СД-М-6. КС-М-6

ЭК\_Н-0. (25+1+10+11) Жизнь как художественное произведение – [Контексты задач](#) (уровни II-VI) + [М.Э.С.А.Дж.](#) + [10 фокусов внимания сценариста](#) + [Критерии качества текста](#). СД-Н-0. КС-Н-0

ЭК\_Н-8. (18) Антипрокрастинация: [Как включиться в необходимое действие](#). КС-Н-8. СД-Н-8

ЭК\_Н-10. (9) [Психологические стимулы действия](#). СД-Н-10. КС-Н-10

ЭК\_Н-11. (9) Настройка текста с переходом к настройке реальности. [9 стилей, или 9 настроек автора текста](#). СД-Н-11

(2)

СП\_О-8. (156+40) [48 + 108 моделей ситуаций](#) + [Модели социальных ситуаций при конкуренции](#). КС-О-8. СД-О-8



СП\_У-6. (30) [Национальная ментальность. Координаты «полюсов»](#). КС-У-6. СД-У-6

(5)

СС\_О-9. (81) [Этическая Парадигма](#). КС-О-9. СД-О-9

СС\_О-10. (35) [Коммуникативные задачи](#). СД-О-10. КС-О-10

СС\_В-6. (40) [Командная деятельность](#). КС-В-6. СД-В-6

СС\_В-8. (72) [Социальные и коммуникативные роли](#). КС-В-8. СД-В-8

СС\_В-10. (9+40) [Защитные реакции](#) + 40 [слабых состояний Актера](#). КС-В-10. СД-В-10

(3)

СК\_У-8. (40) [Внутреннее состояние персонажа](#). СД-У-8

СК\_У-10. (64) [64 сильных состояния Актера](#). СД-У-10

СК\_В-9. (1) Действие (глагол) – с совместным намерением в НСД: в игре «[Respect](#)». СД-В-9. КС-В-9