	(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 (9) Дело: элементы экзистенциального, профессионального и социального контекста	У-0 (1+9) Качество действия (нареч.) и типы качества (действие, состояние, направление)	В-0 (9+9+9) Действие (глаг.) – намерение в НСД	М-0 (9) Парадигма знака. Знак в НСД.	Н-0 (30+10+10) Жизнь как произведение: Контр. задач (6-35) + 10 фокусов внимания + Критерии качества текста
12-й	О-12 (49) Операции T.I.C.O.P.	У-12 (8) 8 точек-центров управления энергией	В-12 (10) Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S.	М-12 (1) Протометафоры	Н-12 (9) 9 регуляторов дела E-81
11-й	О-11 (9) Опора на 9 типов материалов	У-11 (63) E-63 для настройки	В-11 (5+6) 5 первоэлементов + 6 вкусов в поведении	М-11 (25) Настройки для вскрытия смыслового. контекста	Н-11 (9) От текста к реальности. 9 настроек
10-й	О-10 (15) Методы воздействия	У-10 (64) 64 сильных состояния	В-10 (9+40) Защитные реакции + 40 слабых состояний	М-10 (3) Три плана сцены.	Н-10 (8) Мотивы и стимулы действия
9-й	О-9 (81) Этическая парадигма	У-9 (22) Гармонизация (примеры)	В-9 (35) Действие с коммуникативным намерением	М-9 (21+21) Структура судьбы + Абстрактные ядра (личные знаки)	Н-9 (36+13) Эволюция Намерения. Ловушки и точки-лонжи
8-й	О-8 (14+3+40) Фокусы соц. ситуаций + Сит. при конкуренции	У-8. (40) Внутренний образ персонажа	В-8 (150) Социальные и коммуникативные роли	М-8 (8) Парадигма Приключения	Н-8 (21) Антипрокрастинация
7-й	О-7 (64) Операции мышления	У-7 (7+7) Образы-субличности в 7 мирах	В-7 (9+9+5) Каналы слива энергии + Облики Эго + Ловушки-субличности	М-7 (91) Образы ощущений. Точки состояний в аккордах	Н-7 (4+8) 4 тактики вним. в поиске инородного + 8 видов слова
6-й	О-6 (30) Национальный. менталитет	У-6 (131+40) ПАИД + Рутинная деятельность	В-6 (40) Командная деятельность	М-6 (13) Игровые мотивы деятельности	Н-6 (8) Операторы сублимации



“Брандмауэр 1409”

Психологическая игра «1409» («Калькулятор энергии»):
внутренние команды вниманию («точки сборки» психической энергии)

в Информационной системе электронных внутренних коммуникаций Организации

Брандмауэр по горизонтали: форматы внутренних коммуникаций, игра с информацией

Энергия имеет смысл только в деле, она функционирует только в деле. Мы задаем контент в деле (верхняя графа таблицы) – этим мы обусловливаем поиск и реализацию точек энергии – через смыслы контента – только в деле. Игра информацией осуществляется, соответственно, также – только в рамках дел.

Отбор: Скан (n) + линк (n). – 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 (линка) 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.

Брандмауэр по вертикали: 8 основных игровых функций, функции субличностей

См. здесь

Виды действий в игре (в геймплее)

Функции игрового контента в трех игровых стратегиях

Опознание. **Зона поиска потенциала для выработки психической энергии (выход на целые контексты, комплексы/группы/последовательности точек сборки энергии): поиск потенциала – 11.** Опознание идет по картам. В игре мы создаем такие карты и пользуемся ими; по своей сути, это – карты 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 – 16**. 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

Жанры контента (16)

См. 9 типов материалов

Рассказ: Понятие, Контекст, Закон, Ход, Прием, Средство-настройка, Совет, Message

Подсказ: Контекст, Элемент решения, Средство-настройка, Совет

Показ: Элемент решения, Ход, Прием, Средство-настройка

Личный авторский опыт (оригинальный контент) в сочетании с фрагментами произведений кино и литературы (цитирование) настраивают фокус внимания: один за другим по ходу НСД (стандарт Т.І.С.О.Р.). Логика в понимании «фокусов внимания» по сути та же, что и в логике понимания фокусов внимания операций Т.І.С.О.Р.: точки в свернутом виде содержат энергию контекстов, которым они принадлежат, и главное – энергию понимания и исследования этих контекстов субъектом, в личном психическом опыте. В противовес рекомендательно-аналитическому подходу в методиках, мы реализуем функциональный подход – формируя систему запросов к ИС.

Типы команд (4)

Несмотря на всю разнородность точек брандмауэра, есть то, что делает возможной их принципиальную эквивалентность в функциональном отношении. Всё дело в том, что эти точки – **команды нашему вниманию**. Управлять энергией мы можем только опосредованно – через внимание, и именно внимание формирует фокус того или иного качества, качественного состояния. То или иное качество энергии – это лишь способность нашего сознания тотально фокусировать внимание в требуемой смысловой точке, а также способность длить этот фокус, сохраняя его в качестве настройки.

Элемент (из поля) – 15. Внимание сосредоточено на **образе мысли** (представление о действии). Поиск элемента осуществляется аналитически, как поиск **информации**, в том числе в ходе действия. *Жанры-индексы контента*: ЭлПл-Понятие *(рассказ);* ЭлПл-Контекст *(подсказ, показ);* ЭлПл-Закон *(рассказ);* ЭлПл-Элемент решения *(подсказ, показ);* ЭлПл-Ход *(рассказ, показ);* ЭлПл-Прием *(рассказ, показ);* ЭлПл-Средство-настройка (рассказ, *подсказ, показ);* ЭлПл-Совет *(рассказ, подсказ);* ЭлПл-Message *(рассказ)*

Качество (действия) – 14. Внимание сосредоточено на **образе качества** (фиксация в памяти качественного состояния энергии – субъектом действия). Точка **смысла** задается для наделения действия **энергией**. *Жанры-индексы контента*: КчДс-Понятие *(рассказ);* КчДс-Контекст *(подсказ, показ);* КчДс-Закон *(рассказ);* КчДс-Элемент решения *(подсказ, показ);* КчДс-Ход *(рассказ, показ);* КчДс-Прием *(рассказ, показ);* КчДс-Средство-настройка *(рассказ, подсказ, показ);* КчДс-Совет *(рассказ, подсказ);* КчДс-Message *(рассказ)*

Действие простое – 5. Внимание сосредоточено на **образе действия**. Образ простого действия помогает как опора: «**длить**» заданный **смысл** в действии. *Жанры-индексы контента*: ДсПр-Понятие *(рассказ, показ);* ДсПр-Контекст *(подсказ);* ДсПр-Закон *(рассказ);* ДсПр-Элемент решения *(подсказ, показ);* ДсПр-Ход *(рассказ, показ);* ДсПр-Прием *(рассказ, показ);* ДсПр-Средство-настройка *(рассказ, подсказ, показ);* ДсПр-Совет *(рассказ, подсказ);* ДсПр-Message *(рассказ)*

Действие составное – 6. Внимание сосредоточено на **образе действия**. Образ составного действия помогает «собрать» в фокусе внимания **несколько** точек смысла в качестве опор – и **«длить» их одновременно** (симультанно) в действии. *Жанры-индексы контента*: ДсСс-Понятие *(рассказ);* ДсСс-Контекст *(подсказ, показ);* ДсСс-Закон *(рассказ);* ДсСс-*31.* Элемент решения *(подсказ, показ);* ДсСс-Ход *(рассказ, показ);* ДсСс-*33.* Прием *(рассказ, показ);* ДсСс-Средство-настройка (рассказ, *подсказ, показ);* ДсСс-Совет *(рассказ, подсказ);* ДсСс-Message *(рассказ)*

Идея Игры

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 контексте Игры – **искать Дух, следуя за Энергией**. На этом пути человек должен пройти множество ловушек, снять один за другим все внутренние блоки, преодолеть искушение внутренних подмен. С другой стороны, необходимо 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 выслеживать, 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).

В знаке - 20, в форме - 23, в канале - 10 (5 отриц., 5 полож.)

Принцип наращивания энергии

Каждая точка принадлежит определенном контексту. Контекст – наподобие магнитного контура – придает дополнительную энергию точке. То есть кроме энергии, фокусируемой в самой точке, субъект способен вовлекать “индукционные” потоки энергии с контура, который задействуется в этот момент сознанием. Контуры (а значит и потоки энергии с контуров) могут как объединяться – симультанно, так и сменять друг друга во времени.

В одном контексте содержится индукционные потоки других контуров; предположительно все во всех, но мы сделаем раскладку для некоторых.

Интересно в контуре Игры. Здесь часть элементов брандмауэра, повторяющаяся в парадигме игровых мотивов, начинает “накручивать” энергию исходя именно из игрового контекста (см. колонку “Игровые мотивы”). То есть энергия добавляется именно из дополнительного игрового контекста элемента, а не из основного (которые в парадигме выделены синим цветом).

	Энергия	**Оп. С.**	**Игровые мотивы**	**Планы сцены**	8 точек-центров
О-0 (9) Дело: элементы экзистенциального, профессионального и социального контекста	в форме	ВГ	B-7. B-4. C-6. C-4. C-2. D-3. D-2. E-8. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Внимание (личное)
У-0 (1+9) Качество действия (нареч.) и типы кач. (действие, состояние, направление)	в знаке	ЧТ	A-1. B-7. D-7. D-2. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
В-0 (9+9+9) Действие (глаг.) – намерение в НСД	в знаке	АС	B-7. B-4. C-1. D-7. D-3. D-2. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
М-0 (1+1+1) Знак в НСД	в знаке	ЭС	B-7. B-4. C-8. C-5. C-2. D-2.	1-2-3	Разум, Разговор, Воля, Внимание (личное)
+ Энергия в форме	в форме	ВГ	C-8. C-5. C-1.	1-2-3	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ Энергия в канале (Символ)	в знаке	ВЧ	A-1. C-4. D-3. D-2.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)

Н-0 (30+10+10) Жизнь как произведение: Контр. задач (6-35)	в форме	ЭС	B-7. B-4. C-5. C-4. D-3. E-8. E-7. E-6.	1-2	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ 10 фокусов внимания	в канале	ИК	C-5. C-1. D-7. D-3. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ Критерии качества текста	в форме	ИК	C-4. C-1. D-7. E-8. E-3.	1	Разум, Разговор, Видение, Внимание (личное)
О-12 (49) Операции T.I.C.O.P.	в форме	ЭС	A-8. B-7. B-4. C-8. C-5. C-2. C-1. D-7. D-3. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное)
У-12 (8) 8 точек-центров управления энергией	в канале	АС	A-1. D-7. D-3. E-8. E-3.	3	
В-12 (10) Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S.	в форме	ЧТ	A-8. B-4. C-4. C-1. D-6. D-3. D-2. D-1.	1	Разум, Воля
М-12 (1) Протометафоры	в знаке	ВЧ	A-1. B-7. C-5.	1-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Видение, Внимание (личное)
Н-12 (9) 9 регуляторов дела E-81	в форме	ВГ	B-4. C-1. D-3. E-8.	1-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
О-11 (9) Опора на 9 типов материалов	в форме	РУ	C-4. D-7.	1	Разум, Разговор, Внимание (личное)
У-11 (63) E-63 для настройки	в знаке	РУ	B-7. C-5. E-3.	1-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Видение, Внимание (личное)
В-11 (5+6) 5 первоэлементов	в знаке	ЧТ	A-1. B-4. C-5. D-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Воля, Внимание (личное)
+ 6 вкусов в поведении	в знаке	ЭС	A-1. B-4. C-5. D-7. D-3. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Воля, Внимание (личное)
М-11 (25) Настройки для вскрытия смыслового контекста	в форме	ЭС	A-8. B-7. B-4. C-8. C-5. C-2. D-7. E-6. E-3.	1	Разум, Воля, Внимание (личное)
Н-11 (9) От текста к реальности. 9 настроек	в канале	АС	A-8. B-7. C-5. D-7. E-7. E-3.	1	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)

О-10 (15) Методы воздействия	в форме	АС	A-8. B-4. C-8. C-6. C-1. D-7. D-6. D-3. D-2. E-7. E-6. E-3.	1	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
У-10 (64) 64 сильных состояния	в знаке	ЧТ	A-8. A-1. B-4. C-5. D-7. D-3. D-1. E-8. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
В-10 (9+40) Защитные реакции	в канале	КН	C-8. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
+ 40 слабых состояний	в канале	КН	A-1. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
М-10 (3) Три плана сцены	в канале	ВГ	A-8. A-1. B-7. C-8. C-6. C-5. D-3. E-8. E-7. E-6. E-3.		Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
Н-10 (8) Мотивы и стимулы действия	в канале	ЧТ	A-8. A-1. C-6. C-4. C-1. D-6. D-3. D-2.	1-2-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное)
О-9 (81) Этическая парадигма	в форме	ЭС	A-8. B-7. C-6. D-1. E-6.	1	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
У-9 (22) Гармонизация (примеры)	в знаке	ЧТ	A-8. B-7. C-8. C-5. D-7. D-3. D-1. E-8. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Воля, Внимание (личное)
В-9 (35) Действие с коммуникативным намерением	в знаке	ЭС	A-8. B-7. B-4. C-8. C-5. C-4. E-6. D-2. D-1. E-7. E-3.	1	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
М-9 (21+21) Структура судьбы	в форме	РУ	B-7. B-4. C-1. D-3. E-6.	1	Разум, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ Абстрактные ядра (личные знаки)	в форме	РУ	B-7. B-4. C-1.D-3. E-8. E-6.	1	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
Н-9 (36+13) Эволюция Намерения: ловушки (36)	в форме	КН	B-7. B-4. C-1. D-3. E-8. E-6. E-3.	1	Разум, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ точки-лонжи (13)	в знаке	ЧТ	B-7. B-4. D-3. E-3.	1	Разум, Видение, Воля, Внимание (личное)
О-8 (17+40) Фокусы соц. ситуаций	в знаке	ЭС	A-8. B-7. B-4. C-6. D-7. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное)

+ Сит. при конкуренции	в форме	ЭС	A-8. C-8. C-6. C-1. D-6. D-2. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
У-8. (40) Внутренний образ персонажа	в знаке	ИК	A-8. B-7. B-4. D-7. D-3. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Воля, Внимание (личное)
B-8 (150) Социальные и коммуникативные роли	в знаке	ИК	A-8. B-7. B-4. C-8. C-6. C-4. D-7. D-2. D-1. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное)
M-8 (8) Парадигма Приключения	в форме	ИК	B-4. C-8. C-5. C-1. D-3. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
H-8 (21) Антипрокрастинация	в форме	ИК	D-7. D-6. D-3. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
O-7 (64) Операции мышления	в форме	РУ	C-8. C-4. C-2. E-8. E-7. E-3.	1-3	Разум, Разговор, Ощущение, Видение, Внимание (личное)
У-7 (7+7) Образы-субличности в 7 мирах	в канале	ВГ	A-1. B-7. C-5. D-7. D-3. E-8. E-6. E-3.	1-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
B-7 (9+9+5) Каналы слива энергии	в канале	КН	B-7. D-7. D-6. D-3. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
+ Облики Эго	в канале	КН	B-7. D-7. D-6. D-3. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
+ Ловушки-субличности	в канале	КН	B-7. C-8. C-6. C-1. D-7. D-6. D-3. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
M-7 (91) Образы ощущений. Точки состояний в аккордах	в знаке	ВГ	A-1. B-7. B-4. C-5. C-4. D-3. E-7. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное)
H-7 (4+8) 4 тактики вним. в поиске инородного	в знаке	РУ	C-5. C-4. C-2. D-7. D-3. E-7. E-6. E-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное)
+ 8 видов слова	в форме	ВГ	B-4. E-8. E-3.	1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Сновидение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)

О-6 (30) Национальный. менталитет	в форме	АС	А-1. В-7. В-4. D-2. D-1.	1-2	Разум, Видение, Внимание (личное)
У-6 (131+40) ПАИД	в знаке	ВГ	В-7. С-8. D-3. Е-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
+ Рутинная деятельность	в форме	ВГ	В-7. D-3. Е-6.	1-2-3	Разум, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное)
В-6 (40) Командная деятельность	в форме	ЭС	А-8. В-7. В-4. С-8. С-6. D-7. D-6. D-2. D-1. Е-3.Е-7. Е-6.	1-2-3	Разум, Разговор, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
М-6 (19) Игровые мотивы деятельности	в форме	ИК		1-2-3	Разум, Разговор, Ощущение, Видение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)
Н-6 (8) Операторы сублимации	в знаке		А-1. В-7. В-4. D-7. D-3. Е-3.	1-2-3	Разум, Ощущение, Сновидение, Воля, Внимание (личное), Сила (безличное)

Дополнения

В-0

По схеме мы имеем 9 основных точек фиксации энергии в действии, плюс раскладка по дополнительным точкам 1,4,7 – повторяет 8 точек по КК, поэтому эти точки здесь не учитываем, как и «слабость» подмены в действии, которая совпадает со «слабостью» в раскладках 2,5,8. Таким образом, учитываем 9 точек в раскладках 2,5,8 и 9 точек в раскладках 3,6,9. Итого получается 9+9+9=27

В-0. «Ловушки изнутри»

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 «стравливать» энергию чужеродных («подменных») качеств, не отдавая «контрольный пакет» управления своим состоянием.

У-0

Функция наречий – не просто «длить настройку на определенное качество действия», и не просто «длить» само действие – за счет этой настройкой на качество (настройка в этом случае – это как постоянно действующая опора, которая связана с действием: фокусировка внимания на опоре помогает удерживать и само действие, с которым эта опора соединяется). Функция наречий – помочь в быстром, остром осознании природы входящей команды на действие, на смысл. Именно в области наречий сознанию проще сориентироваться по ходу действия: свое это действие или «чужое» внедренное, слабое или сильное, ловушка энергии или адекватный ситуативный энергийный ответ миру. Именно энергийное качество действия сознание способно ухватить быстрее всего – быстрее энергийной сути действия (глагол), быстрее энергийного (интегрального – по закону ряда) символа (существительное). Именно через наречие начинается очищение ума от подмен – от употребления смыслов как поверхностных смысловых ярлыков: они не содержат энергии субъекта, в них субъект не вкладывает свою энергию. Прилагательное мы не рассматриваем, поскольку они обозначают уже ставшее, застывшее качество, результат, оценку. В нашей методике мы работаем со становящимися смыслами, смыслами по ходу действия, наполненными энергией действия. Предлоги и союзы, в свою очередь, выступают в геймплее нашей методики со своими прямыми значениями. Причастия и деепричастия не рассматриваются отдельно от глаголов.

У-7

Здесь могло быть не качество, а действие, поскольку субличности существуют исключительно в действии. Времени на дифференциацию – уточнение – действия по качествам нет: субличность призвана действовать тотально, она призвана именно действовать. Субличность действует не как рефлексируемый образ (например, внутренний образ персонажа в блоке У-8), она действует именно как личность, я, ахамкара, то есть неделимо. Качества субличности осознаются уже как результат действия – в аккордах сборки состояний, например. Именно там смысл доступен для фиксации именно как качество. Субличность действует на границе с рефлексией, не переходя эту границу. И чтобы задействовать субличность в действии, нужно выйти на составное, а не на простое действие. Особая трудность такого действия заключается именно в том, что оно составное – и при этом на предельных скоростях обработки информации внутри действия. Составное – поскольку «собирается» симультанно по комплексу точек: форма памяти, «суперспособность», оператор энергии. Однако есть и еще одна тонкость. Субличность осознается в накоплении – как ряд своих проявлений в действиях, то есть, по сути, в результатах (в частности – в аккордах). Именно этот бесконечный ряд (символ) определенных проявлений (качеств) энергии человек способен трансформировать в состояние, в действие, то есть непосредственно в энергию в новом действии. Такая способность – составлять одно действие из всех предыдущих воплощений этого действия – вершина человеческих возможностей. В итоге, мы стремимся понять субличность как ряд проявленных ею же своих собственных – имманентных – качеств. Именно поэтому мы в итоге относим блок команд «Субличности» к типу «Качество», а не «Действие».

О-10

Ловушки здесь понимаются в том смысле, что, если субъект встречается с реализацией воздействия другим субъектом, он сталкивается с манипуляциями, которые должен уметь распознавать.

О-0 (9) Дело: элементы экзистенциального, профессионального и социального контекста
У-0 (1+9) Качество действия (нареч.) и типы кач. (действие, состояние, направление)
В-0 (9+9+9) Действие (глаг.) – намерение в НСД
М-0 (1+1+1) Знак в НСД
+ Последовательность.
+ Символ – как психическое содержание действия
Н-0 (30+10+10) Жизнь как произведение: Контр. задач (6-35)
+ 10 фокусов внимания
+ Критерии качества текста
О-12 (49) Операции T.I.C.O.P.
У-12 (8) 8 точек-центров управления энергией
В-12 (10) Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S.
М-12 (1) Протометафоры
Н-12 (9) 9 регуляторов дела E-81
О-11 (9) Опора на 9 типов материалов
У-11 (63) E-63 для настройки
В-11 (5+6) 5 первоэлементов
+ 6 вкусов в поведении
М-11 (25) Настройки для вскрытия смыслового. контекста
Н-11 (9) От текста к реальности. 9 настроек
О-10 (15) Методы воздействия
У-10 (64) 64 сильных состояния
В-10 (9+40) Защитные реакции
+ 40 слабых состояний
М-10 (3) Три плана сцены
Н-10 (8) Мотивы и стимулы действия
О-9 (81) Этическая парадигма
У-9 (22) Гармонизация (примеры)
В-9 (35) Действие с коммуникативным намерением
М-9 (21+21) Структура судьбы
+ Абстрактные ядра (личные знаки)
Н-9 (36+13) Эволюция Намерения
О-8 (17+40) Фокусы соц. ситуаций
+ Сит. при конкуренции
У-8. (40) Внутренний образ персонажа
В-8 (150) Социальные и коммуникативные роли
М-8 (8) Парадигма Приключения
Н-8 (21) Антипрокрастинация
О-7 (64) Операции мышления

У-7 (7+7) Образы-субличности в 7 мирах
В-7 (9+9+5) Каналы слива энергии
+ Облики Эго
+ Ловушки-субличности
М-7 (91) Образы ощущений. Точки состояний в аккордах
Н-7 (4+8) 4 тактики вним. в поиске инородного
+ 8 видов слова
О-6 (30) Национальный. менталитет
У-6 (131+40) ПАИД
+ Рутинная деятельность
В-6 (40) Командная деятельность
М-6 (19) Игровые мотивы деятельности
Н-6 (8) Операторы сублимации

О-0 (9) Дело: элементы экзистенциального, профессионального и социального контекста У-0 (1+9) Качество действия (нареч.) и типы кач. (действие, состояние, направление)		
В-0 (9+9+9) Действие (глаг.) – намерение в НСД		
М-0 (1+1+1) Знак в НСД		
+ Последовательность		
+ Символ – как психическое содержание действия		
Н-0 (30+10+10) Жизнь как произведение: Контр. задач (6-35)		
+ 10 фокусов внимания		
+ Критерии качества текста		
О-12 (49) Операции T.I.C.O.P.		
У-12 (8) 8 точек-центров управления энергией В-12 (10) Цели субъекта P.A.V.R.E.W.I.U.S.		

М-12 (1) Протометафоры		
Н-12 (9) 9 регуляторов дела Е-81		
О-11 (9) Опора на 9 типов материалов		
У-11 (63) Е-63 для настройки		
В-11 (5+6) 5 первоэлементов		
+ 6 вкусов в поведении		
М-11 (25) Настройки для вскрытия смыслового. контекста		
Н-11 (9) От текста к реальности. 9 настроек		
О-10 (15) Методы воздействия		
У-10 (64) 64 сильных состояния		
В-10 (9+40) Защитные реакции		
+ 40 слабых состояний		
М-10 (3) Три плана сцены		
Н-10 (8) Мотивы и стимулы действия		
О-9 (81) Этическая парадигма		
У-9 (22) Гармонизация (примеры)		
В-9 (35) Действие с коммуникативным намерением		
М-9 (21+21) Структура судьбы		
+ Абстрактные ядра (личные знаки)		
Н-9 (36+13) Эволюция Намерения		
О-8 (17+40) Фокусы соц. ситуаций		

+ Сит. при конкуренции		
У-8. (40) Внутренний образ персонажа		
В-8 (150) Социальные и коммуникативные роли		
М-8 (8) Парадигма Приключения		
Н-8 (21) Антипрокрастинация		
О-7 (64) Операции мышления		
У-7 (7+7) Образы-субличности в 7 мирах		
В-7 (9+9+5) Каналы слива энергии		
+ Облики Эго		
+ Ловушки-субличности		
М-7 (91) Образы ощущений. Точки состояний в аккордах		
Н-7 (4+8) 4 тактики вним. в поиске инородного		
+ 8 видов слова		
О-6 (30) Национальный. менталитет		
У-6 (131+40) ПАИД		
+ Рутинная деятельность		
В-6 (40) Командная деятельность		
М-6 (19) Игровые мотивы деятельности		
Н-6 (8) Операторы сублимации		