

Вековые пиктограммы

«Вековые конфликты»

Вводная лекция

23 декабря 2020 года

Вековые конфликты

«Решающие войны в истории Человечества» (Б.Лиддел-Гарт»)

«Содержательные революции и значимые гражданские конфликты»
«История – это борьба классов»
(Ф.Энгельс)

«... для того, чтобы управлять, нужно, как-никак, иметь точный план на некоторый, хоть сколько-нибудь приличный срок. Позвольте же вас спросить, как же может управлять человек, если он не только лишен возможности составить какой-нибудь план хотя бы на смехотворно короткий срок, ну, лет, скажем, в тысячу, но не может ручаться даже за свой собственный завтрашний день?..»

(Вопанд / М.Булгаков)

Учебник позиционной игры на мировой шахматной доске

«Одна из основ шахматной стратегии во всех стадиях партии – стремление усилить свою позицию и отыскать правильную идею для осуществления этой цели. Большую роль играет также верный порядок ходов, и хотя это лишь тактическая детализация, от нее во многом зависит успех стратегического плана».

(Д.Бронштейн)

«Позиция, которая встречается настолько часто, что о ней стоит сказать несколько слов. Не о системах и загромождающих память вариантах, а об идеях, направляющих игру сторон на много ходов вперед. Черные разменом в центре открыли диагональ слону и атакуют пункт d4, вскоре они будут атаковать конем и ладьей пешку e4. Позицию коня на c5 они обеспечат ходом a7 – a5, причем могут двигать эту пешку и дальше – до a4 и даже до a3.

Белые пока ничего не атакуют, но на их стороне сильный центр и свобода маневра. Посмотрите на доску: белые фигуры и пешки расположились на четырех линиях, черные на трех, между ними пролегает «ничейная полоса». Эти геометрические признаки в известной мере отражают характер дебюта – силы противников еще не вступили во взаимодействие. Дальнейшие планы белых просты: развить слона, ферзя, соединить ладьи, подготовиться к атаке слабой пешки d6, которая должна появиться у черных, и позаботиться о защите пешки e4.

Различные приемы защиты этой пешки ведут к разным системам игры». (Д.Бронштейн)

<https://www.youtube.com/watch?v=b5t5R6KeViY>

«Конструируем культурный канон»

(Физика + Первая Мировая война)

Весна – лето 2018

«Тренды 2.0».
(Прогностика и стратегирование)

Весна 2019

**Психоистори
я**

Осень 2019 – весна 2020

«Вековые конфликты»

2021 год

- Содержание и план
- Социопиктограммы (конспект)
- Вековые пиктограммы
- Психоэволюция и ритмы (конспект)

Вековые Конфликты можно рассматривать, как долгоживущие *обобщенные противоречия*, сохраняющиеся в течение нескольких *шагов развития*.

Поскольку сохраняется лишь *содержание* структуры, в то время как *форма* ее может меняться (и, как правило, меняется), для работы с Вековыми Конфликтами нужен особый тип пиктограмм – *Вековые пиктограммы*.

Вековой конфликт следует рассматривать в рамках текущей *политической географии*. Его завершение меняет текущую политическую географию.

Вековые конфликты создают концепции, идеологии, стратегии и технологии, которые обслуживают эти конфликты.

Иными словами, содержанием курса являются *превращения / приключения политической географии во времени*

- Крупномасштабная структура истории
- Борьба акторов за географическое / физическое пространство
- Изменение этого пространства, его связности и топологии, когда отдельные локации становятся на какое-то время критически важными, превращаются в объекты напряженной борьбы, а затем теряют свое значение – и наоборот, малоценные изначально земли обретают значимость
- Возникновение, расцвет и гибель социальных организованностей
- О влиянии пространства (в том числе, его топологии) на концептуальный мир: на социальное развитие, развитие технологий, трансформацию мышления.

Вводная лекция: Мировые
пиктограммы

Нулевая лекция:
«Мифо-войны»

Первая лекция:
Меднокаменный век

Вторая лекция:
Темные века и первые
революции

Третья лекция:
«Война Афины» и
финикийская городская
цивилизация

Четвертая лекция:
Крито-микенская
цивилизация

цивилизация

Пятая лекция:
Борьба за Двуречье

Шестая лекция:
Мировая война

Седьмая лекция:
«Война Ареса».
Ассирийское государство

Восьмая лекция: Предельная война

Девятая лекция:
«Война Аполлона» –
Мозаичная империя Персии

Десятая лекция:
«Бог войны»

Одиннадцатая лекция:
Войны за гегемонию

Тринадцатая лекция:
Гражданские войны в Риме

Двенадцатая лекция:
Возвышение Рима и
Пунические войны

Четырнадцатая лекция:
«Империя – это мир»

Пятнадцатая лекция:
Релаксационные войны

Шестнадцатая лекция:
Блеск и нищета искусства
войны

Семнадцатая лекция:
Викинги – индуктивный
феодализм

Восемнадцатая лекция:
Ислам и христианство

Девятнадцатая лекция:
Крестовые походы

Двадцатая лекция:
Полдень Средневековья

Двадцать четвертая лекция:
Протестанты

Двадцать пятая лекция:
«Чья власть – того и в вера»

Двадцать первая лекция:
Катастрофа

Двадцать вторая лекция:
Кризис феодализма

Двадцать третья лекция:
Великие географические
открытия

Двадцать шестая лекция: Русь и Восток

Двадцать седьмая лекция: Англия против
Великобритании

Двадцать восьмая лекция:
«Нет больше Пиринеев»

Двадцать девятая лекция:
«Европейское равновесие»

Тридцатая лекция:
«Пар, электричество и война»

Тридцать первая лекция:
«Братья и пушки»

Тридцать вторая лекция:
«Мировой кризис»

Тридцать третья лекция:
«Красные и белые»

Тридцать четвертая лекция: Единая Европа

Пиктографирование, метапиктографирование (очень краткий конспект 😊)

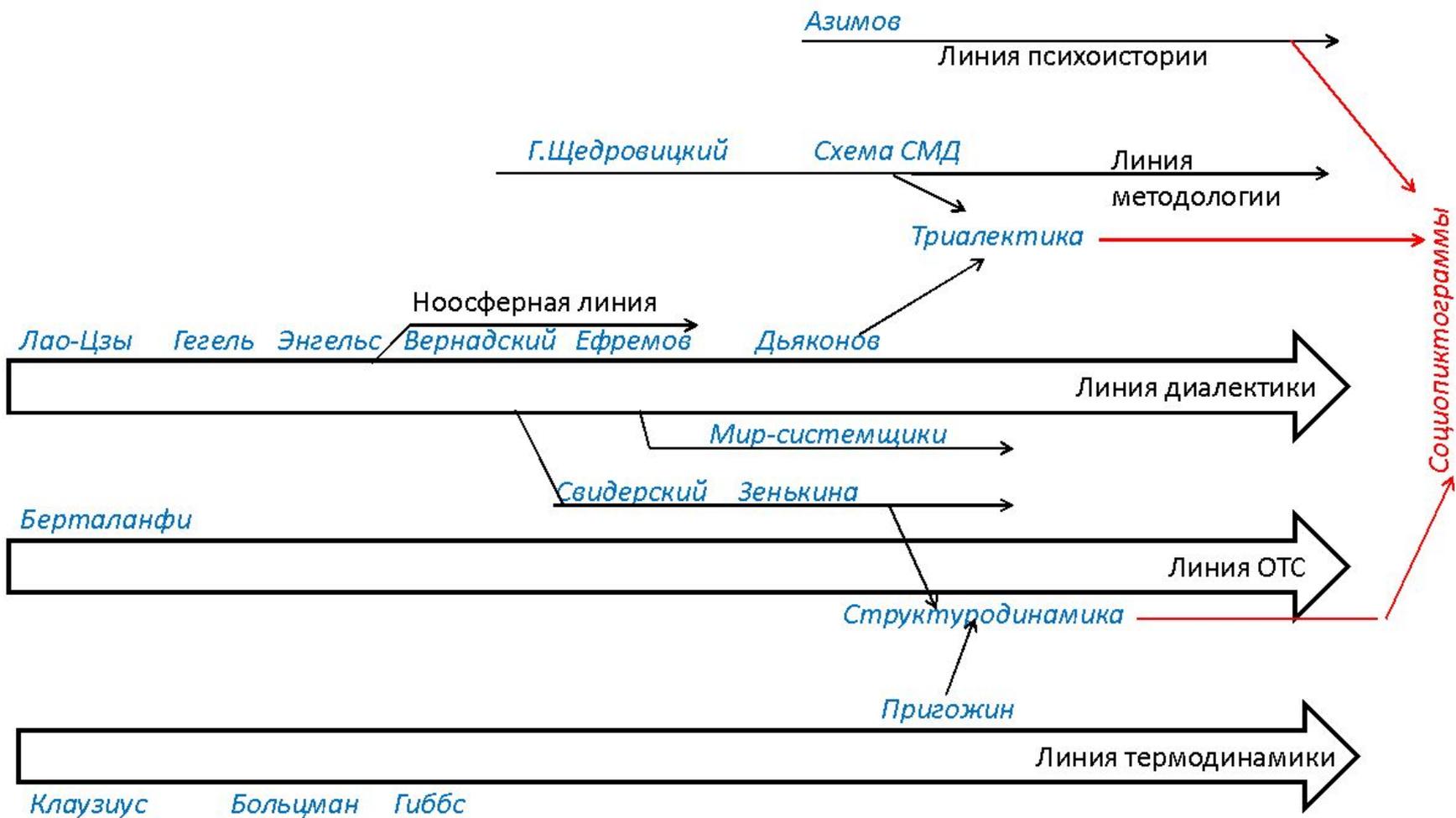
Подробно смотри:

Курс «Тренды 2.0.», лекция 3

Курс «Психоистория», лекции 9 и 12

Пиктографирование – это *графическое изображение напряжений в системе.*

В своей полной форме – пиктограмма это своеобразная социальная карта, фиксирующая медийные проявления системы: социальной, знаниевой или иной.



Пиктограмма это:

- Поле пиктограммы – геометрическое, онтологическое / цвет, семантическое / тэги
- Обобщенные противоречия – бинарные, триалектические и другие
- Их проектные и событийные решения
- «Дикие карты»

«Скелет пиктограммы» - обобщенное противоречие или комбинация таких противоречий, определяющие характер динамики пиктографируемой системы в целом.



«Схлопнутое»
противоречие
Dim=0

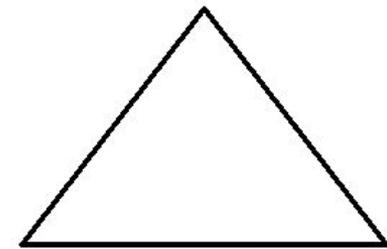
Великобритания



Германия

Бинарное
противоречие *Dim=2*

Спонтанность



Статика Динамика

Баланс Dim=3

Базовые противоречия

Октябрьская
Революция



Октябрьская
Революция

или



Парадокс, «Дикая карта»
Dim=1

Труд



Не-Труд

Противоречие –
спутанность
Dim=1 ÷ 2

СССР

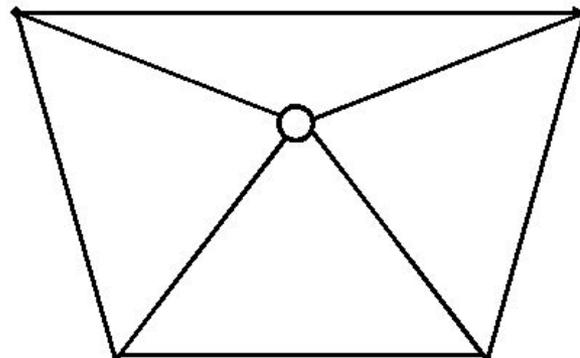


«Изгой»
Dim=2 ÷ 3

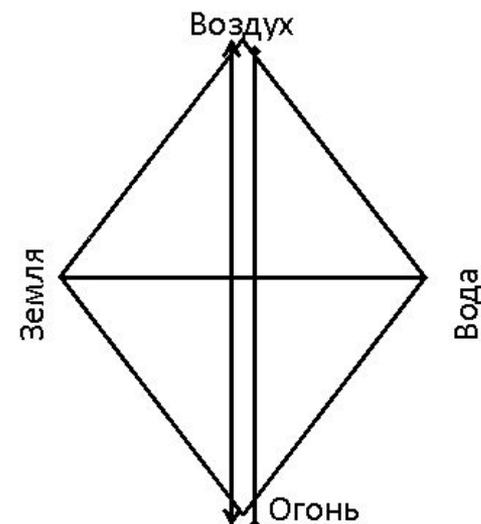
Сложные противоречия



*Тетраэдр
Ревкова, Dim=4*



Развертка тетраэдра на плоскость, как «паркетного пола» балансов; вершина оказывается «особой точкой»

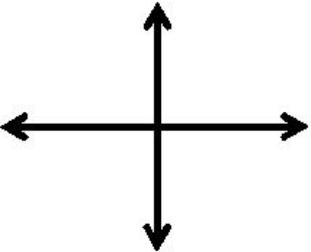


«Лягушка Громова», для природных катастроф. Динамический баланс, существующий в двух взаимосвязанных и переходящих одна в другую формах, различающихся вершиной; Dim 3 ÷ 4

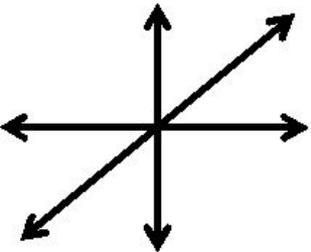
Экзотические противоречия



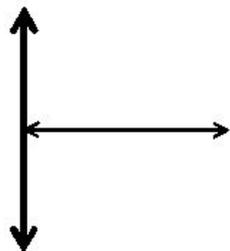
A1. Линейный конфликт. Одно бинарное противоречие, определяет поведение системы. Очень простая и почти однозначная динамика. Наиболее вероятным является катастрофическое событийное разрешение противоречия (с последующим восстановлением структуры и изменением сущностей, образующих противоречие). Существует небольшая вероятность проектного разрешения.



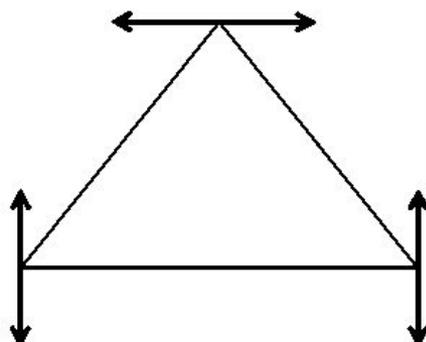
A2. Крест противоречий. Два равных по напряжению но содержательно различных конфликта. Динамика сложнее, чем в типе A1 и не обязательно катастрофическая, поскольку предполагает «перелив» социальной напряженности из одного противоречия в другое – и обратно. Весьма вероятна генерация проектов на каждом противоречии, возникновение между проектами сложной системы отношений и общее усложнение динамики.



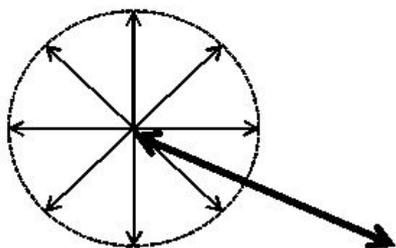
A3. Гиперкрест противоречий. Три равных различных независимых противоречий. Еще более сложная динамика со сложными «переливами» энергии, генерацией событий и проектов.



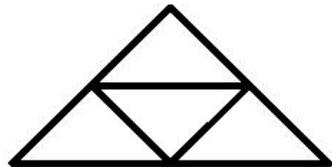
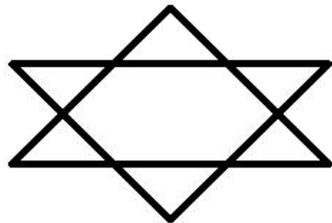
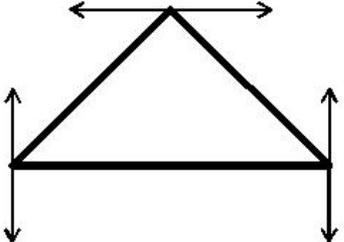
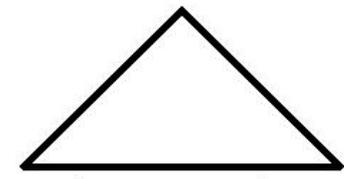
Тип В1 Т-противоречие. Очень часто встречающийся скелет пиктограммы. Сильное противоречие, к которому построена третья слабая сущность, находящаяся в управляющей позиции. Может порождать проекты как на базовом, так и на управляющем противоречии. Может произойти редукция управляющего противоречия и превращение схемы в линейный конфликт с очень быстрым событийным разрешением. Может преобразоваться в баланс.



Тип В2 Т-баланс. Баланс, в каждой вершине которого находятся симметричные бинарные противоречия. Структура относительно устойчива, накапливает энергию, в том числе – энергию превращений. Линейные противоречия / конфликты разрешаются через генерацию событий, однако, воспроизводящую исходную структуру. Противоречия могут быть достроены до баланса, тогда структура развивается в **метадокс**, известный, как системный оператор, баланс, в каждой вершине которого находятся балансы. Противоречия могут редуцироваться, тогда структура преобразуется в обычный баланс.



Тип В3, «Противовес» или «Изгой». Состоит из Круга, в котором некоторое неопределенное количество сущностей (игроков), между которыми создается неопределенное количество нестойких бинарных противоречий. Есть отдельная фигура «Изгой», которая противостоит всему Кругу. Очень сложная динамика (смотри далее), пиктограмма неустойчива, переходит в систему противоречий (блоковую структуру)

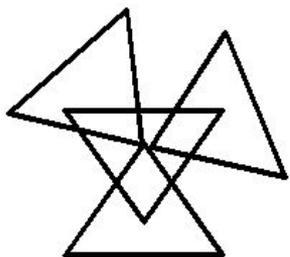


Тип С1, Баланс. Структурообразующий баланс, определяющий поведение системы. Может развиваться, формируя один или несколько этапов триалектического шага развития. Может деградировать в систему трех бинарных противоречий или Т-баланс.

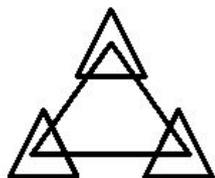
Тип С2, Т-баланс. Смотри тип В2. В данной версии триалектические процессы – накопление информации, энергии, добавление сложности – преобладают над бинарными (генерация проектности). Допустимо рассматривать класс С2, как колебательную систему балансов, имеющую шесть резонансных состояний

Тип С3, Сцепленный баланс. «Звезда Соломона». Первоначально обозначался в виде асимметричной конфигурации двух балансов , однако, опыт показал, что гораздо чаще встречаются содержательно симметричная конфигурация. Эта конфигурация сцепленных балансов, возможно, является проекцией на плоскость обобщенного противоречия с размерностью $3 \div 4$. Она может вести себя как два связанных баланса, то есть, два баланса с наличием корреляций всех форм развития, или же, как сложный скелет пиктограммы (смотри тип D).

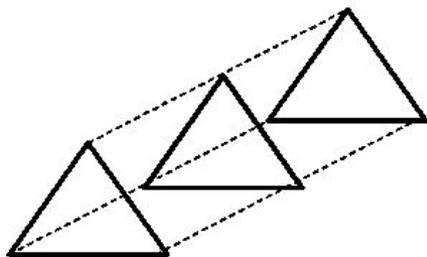
Тип С4, вложенный баланс. Существует в форме устойчивого внешнего управляемого и внутреннего управляющего баланса (например, симметричная схема мыследеятельности) или же в форме «социального аккумулятора» внутренний баланс адсорбирует энергию внешнего, быстро «перегревается» и разрушается с выделением энергии и сложности. Его разрушение инициирует разрушение внешнего баланса.



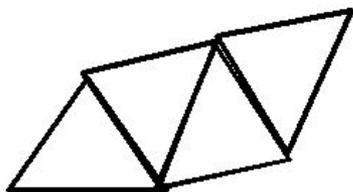
Тип D1, «Железный крест». Три баланса, имеющих общую сущность, причем поля этих балансов также образуют баланс. (В такую структуру в пиктографическом анализе превращается «лестница стратегии» от тактики до онтологии). Структура устойчива, генерирует сложные симметричные решения. Встречается во всех пространственных Знаниях, может использоваться для обучения.



Тип D2, «Системный оператор». Баланс, каждая вершина которого представляет собой самостоятельный баланс более низкого порядка. Используется, как оператор мышления, как оператор упорядочивания информации. Описывает, например, такой объект, как индустриальный город. Порождает в первом порядке 27 связанных проектных решений – типов организации.



Тип D3, «Призма балансов». Часто встречающийся оператор, в котором сильный симметричный баланс (первый порядок) в своем историческом развитии порождает последовательные балансы (второй порядок и т.д.). Система активно генерирует проектные и организационные решения как на сторонах каждого баланса, так и на ребрах призмы.



Тип D4, «Паркетный пол». Напротив, редкий баланс, в котором несколько равномогущих балансов связаны через общие стороны, в результате система балансов покрывает поле пиктографирования. Каждый из балансов особым образом структурирует семантическое пространство, представляя последовательность точек зрения на пиктографируемый объект. Встречается в гносеологических сборках

Первая Мировая война

Событие

Телевидение

Тэги, инновации, изменения семантического поля (для ароморфных инноваций шрифт или контур рисунка может быть фиолетовым)



«Проектная гребенка»

Глобализация
Мировые города

Проектные решения
Институциональные решения



«Дикие карты»



Следствие (причинно-следственная, функциональная, генетическая, логическая связи)



Соответствие, пиктографическая связь между базовым противоречием / балансом и его следствиями

НЕБО

Внешние, определяемые условиями задачи «рамки» рассмотрения пиктографируемого объекта.

ТЕХНЭ

АРХЭ

ЗЕМЛЯ

ТЕХНЭ

Сложное
Мертвое

Могут сопровождаться краткой легендой

«Вперед в СССР»

Сценарии, ассоциированные с пиктограммой

Вековые пиктограммы

Вековая пиктограмма ближе всего к шахматному термину «устойчивые факторы позиции». Можно даже сказать, что речь идет о «пешечной структуре».

Вековые пиктограммы: имеется ярко выраженный конфликт, и этот конфликт по каким-либо причинам не может развиваться обычным способом.

Стандартные событийные решения – война и революция – либо невозможны, либо не меняют структуру обобщенного противоречия. События и проекты не заканчиваются, но институционализируются и далее воспроизводят себя в более или менее неизменной форме.

Возникает своеобразное «подвешенное состояние»: конфликт есть, он побуждает к некоторой деятельности, но эта деятельность,, имитационна.

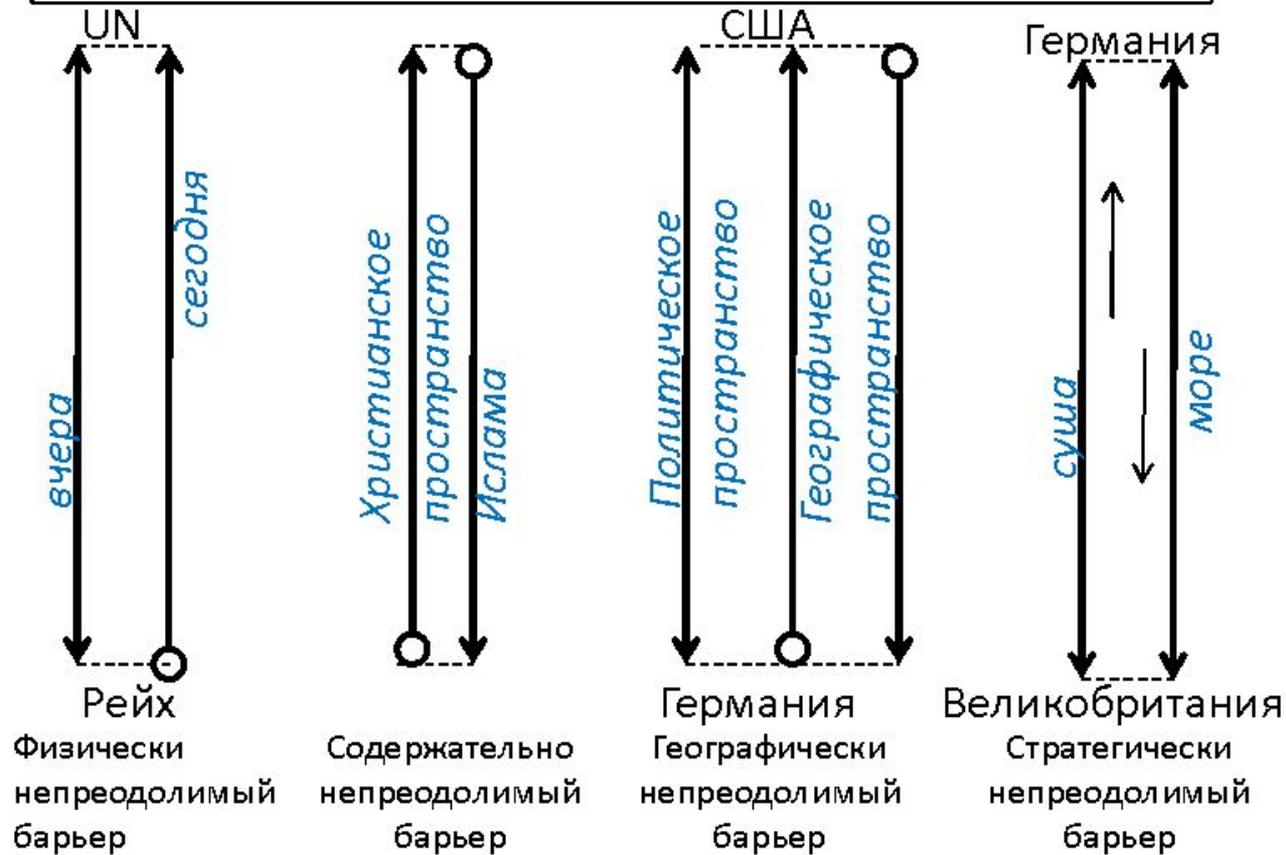
Обобщенные противоречия являются динамическими, но устойчивыми, если они живут от 1 до 3 шагов анализа, то есть, примерно, до 30 лет.

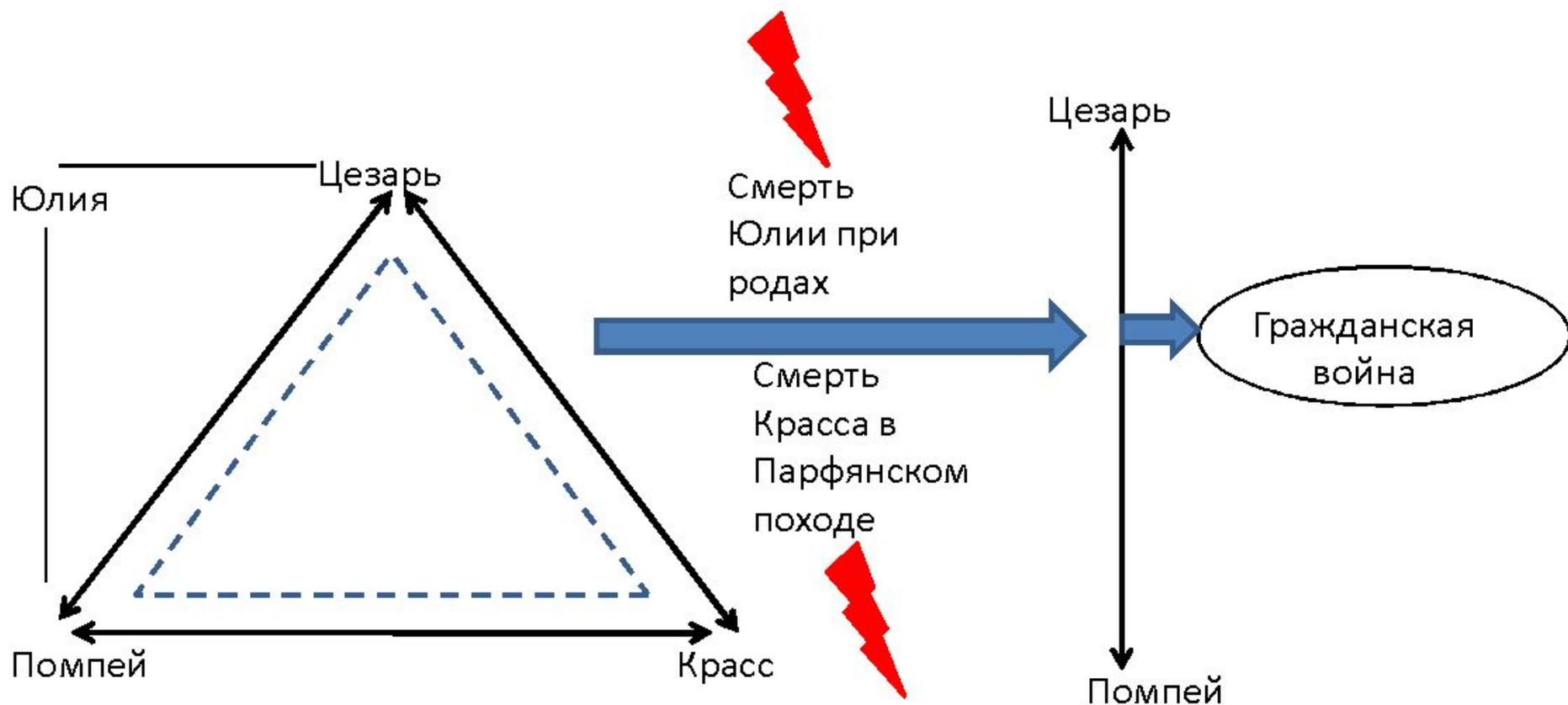
Вековые же конфликты разрешаются за время, превышающее «круг», 60 лет, шесть и более стандартных шагов пиктографического анализа.

В течение этого времени структура пиктограммы определяется данными конфликтами, они генерируют значительное число вторичных обобщенных противоречий, событий и, реже, проектов, но при этом сами не разрешаются, представляя собой устойчивое «ядро» пиктограммы.

- «Триумвират» - обобщенный баланс
- «Стратегический барьер»:
 - Принципиально непреодолимый
 - Идеально непреодолимый
 - Географически непреодолимый
 - Стратегически непреодолимый
- Культурная спутанность

Стратегический барьер

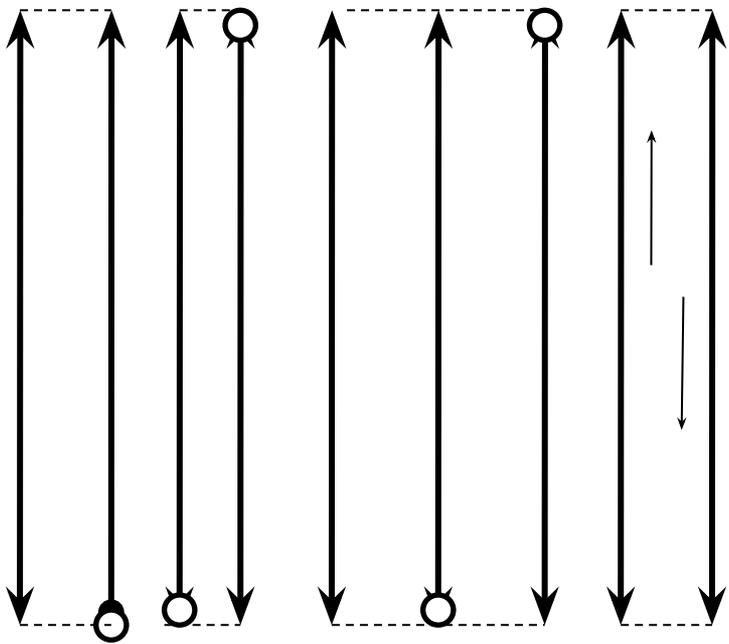




В данном случае разрушение триумvirата произошло довольно быстро, но этот процесс потребовал реализации двух внешних «диких карт».

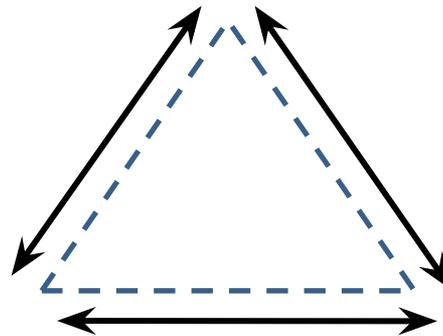
В их отсутствие ситуация могла надолго сохранить устойчивость и стать «вековым конфликтом». Интересно, что нувориш Красс оказался балансиром гораздо более древних и масштабных конфликтов – оптиматов и популяров и, отчасти, даже патрициев и плебеев.

(Цезарь – патриций и популяр, Помпей – плебей из древнего латинского рода и оптимат. Красс – плебей, обогатившийся во время проскрипций).

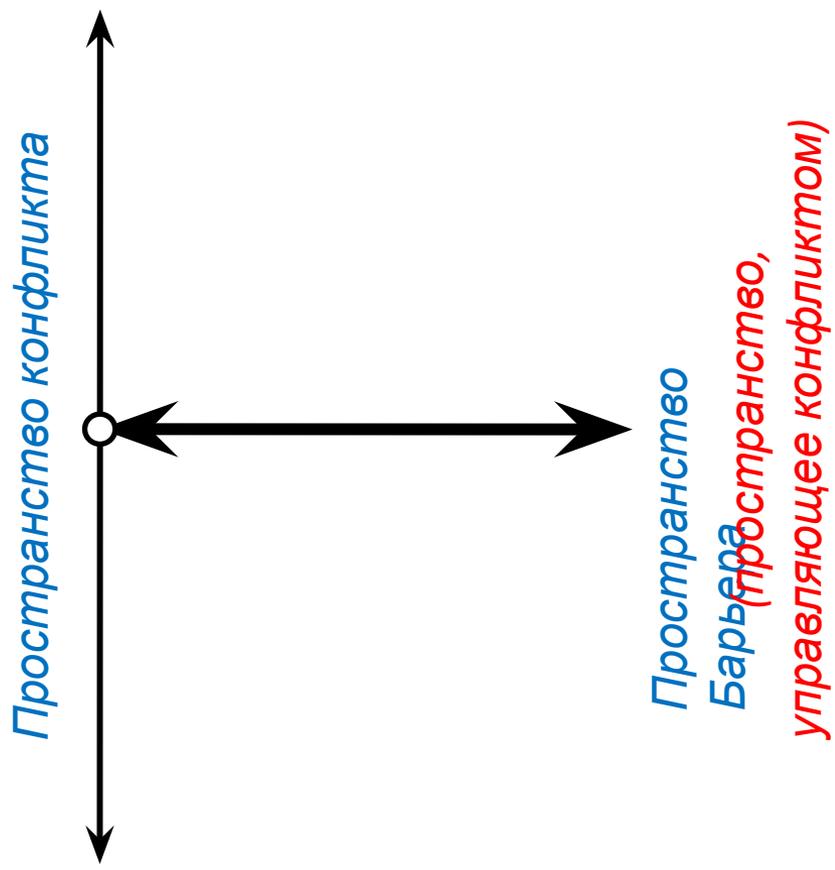


Единая рамка
(сцепленность
)

Формы стратегического
барьера



Эвентуальный
управляющий
баланс



Обобщенная пиктограмма
произвольного векового конфликта

Миры-цивилизации Китая и Индии разделены гималайским стратегическим барьером. Между странами, принадлежащими к этим мирам, иногда возникали конфликты, но они были очень недолговечны. По большому счету миры-цивилизации не очень интересовались друг другом, а с практической точки зрения делить им было нечего.

При наличии только конфликта интересов стратегический барьер является очень хорошим остужающим фактором. Чтобы возникла вековая пиктограмма, уровень исходного конфликта должен быть достаточно серьезным. Если это конфликт идентичности – то он должен выйти на уровень *национального культурного кода*, причем кода противников должны быть (1) несводимы, (2) равномощны, (3) антагонистичны, то есть усиление одного кода должно автоматически приводить к ослаблению другого.

Это означает, что коды противников либо связаны с одним и тем же импринтным событием, но оно имеет для сторон разный «знак», либо оба кода затрагивают ценностную или трансцендентную «рамку». Это означает, что конфликт идентичности, в действительности, скрывает более глубокий *идеальный конфликт*.

	Конфликт интересов	Событийный конфликт культурного кода	Идеальный конфликт культурного кода (ценностной, телеологический)	Высший идеальный конфликт (онтологический, эпистемный, трансцендентный)
Физически непреодолимый барьер	Невозможен	«Переписывание истории»		Борьба эпистем, относящихся к разным временам
Идеально непреодолимый барьер	Бессмысленен	Религиозные войны		
Географически непреодолимый барьер	Маловероятен Дипломатическая война	Война культур / цивилизаций		Борьба синхронных эпистем
Стратегически непреодолимый барьер	Война за господство (например, на море)	Военный оверсайт	Война на уничтожение (Пунические войны)	Предельная война
Эвентуальный баланс и другие формы управления конфликтом	Проектные решения баланса	Личный оверсайт	Проектные решения баланса	Генерация балансом Иного
Общая «рамка», наличие «правил игры»	Войны за гегемонию	Исторический оверсайт	Конфликты политики	Академические конфликты

В вековых пиктограммах возможны цветовые противоречия (как правило, именно цветовые противоречия в конечном итоге и решают эти пиктограммы).

Вековые пиктограммы не создают собственных «диких карт», но могут быть разрешены через них. В некоторых случаях «дикие карты» оказываются результатом развития обобщенного векового противоречия.

В вековых пиктограммах может создаваться сколь угодно длинный ряд когерентных событий, но эти события не решают пиктограммы, а ряд имеет тенденцию к замыканию в кольцо событий.



Из курса «Психоистория»:

Психоистория – это еще и управление длинными проектами.

Введем следующую масштабную шкалу:

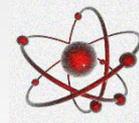
«Человеческие проекты» - короткие (9 месяцев), длинные (2,5 – 7 лет), поколенческие (20+ лет).

«Сверчеловеческие» или вековые.

«Титанические» или тысячелетние. Здесь у нас есть только история избранного народа (в частности, строительство Третьего Храма), проект Аристотеля, проект Пифагора, да, пожалуй, проект Тесея.

Современная психоистория занимается всеми этими проектами.

Но для высшей психоистории интерес представляют только проекты, которые длиннее жизни самой Вселенной, то есть уволят в актуальную бесконечность 😊 - «Вечные».



Психозэволюция и ритмы (краткий конспект)

Подробно смотри:

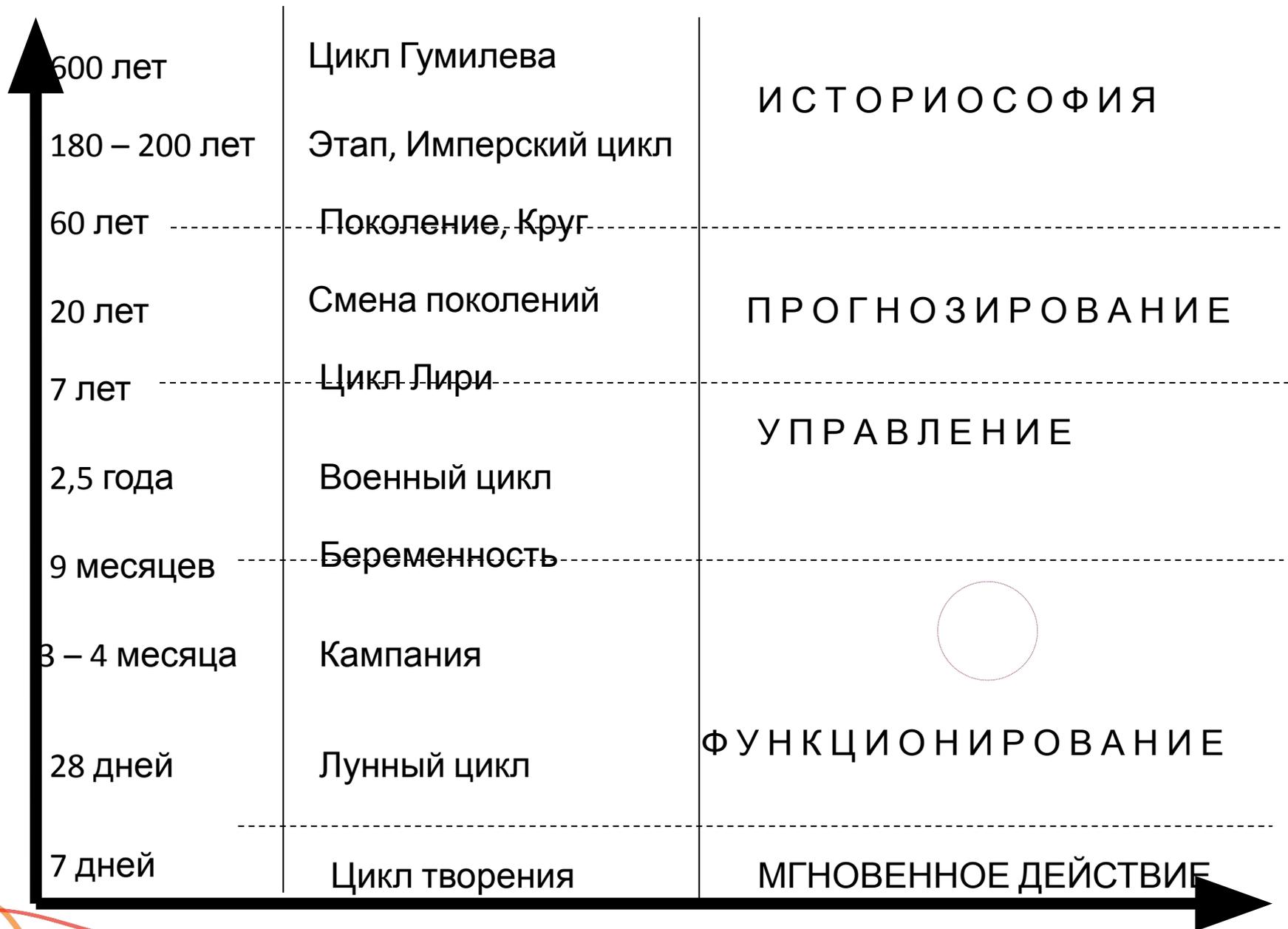
Курс «Тренды 2.0.», лекция 1

Курс «Психоистория», лекция 11

Решением баланса форм времени t , τ , Θ является *историческая ритмика*, которая широко используется в историческом анализе, прогностике, психоистории.

Мы различаем проектные ритмы, связанные с человеческой деятельностью, природные ритмы, собственно, психоисторические ритмы.

Проектные ритмы



Психоисторическая

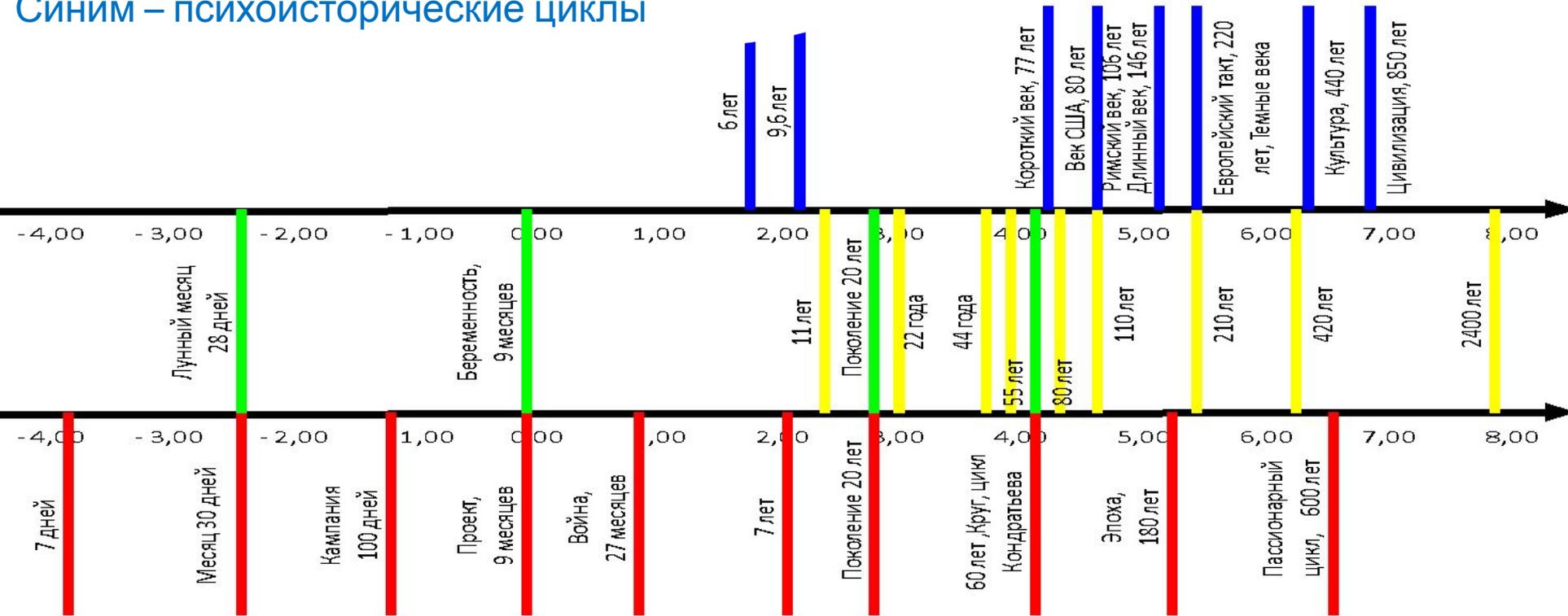
спектроскопия:

Красным – проектные циклы

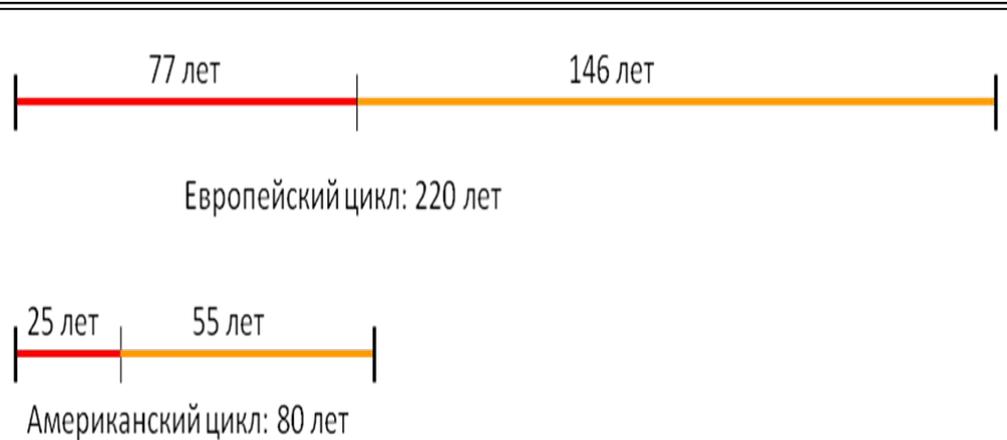
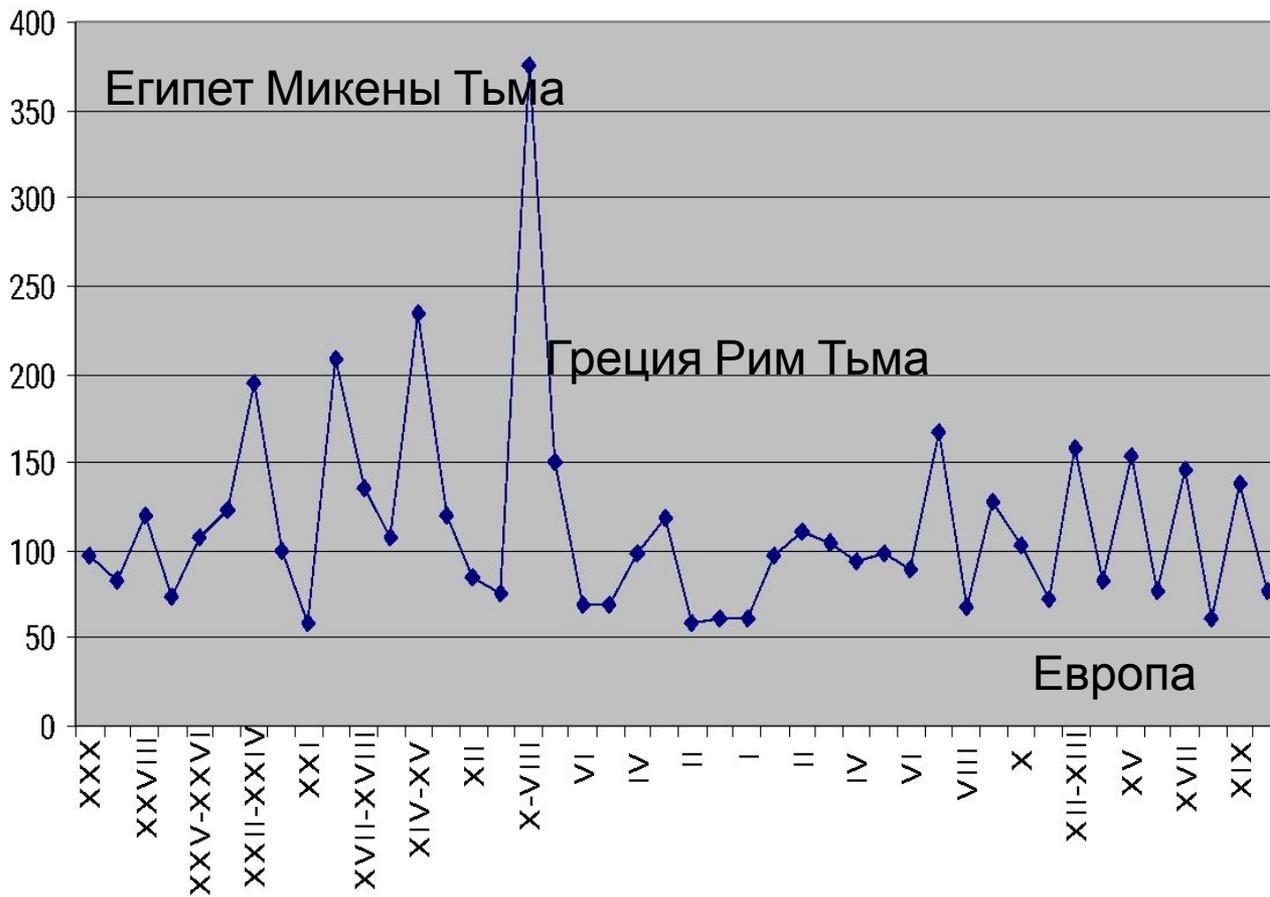
Желтым – солнечные циклы

Зеленым – природные циклы

Синим – психоисторические циклы



Ритмика европейской истории «Европейское колесо»



- «Короткий век»: 75 лет
- «Длинный век»: 145 лет
- «Римский век»: 100 лет
- «Американский цикл»: кризис – война – реконструкция – устойчивое развитие, - составляет 77 лет

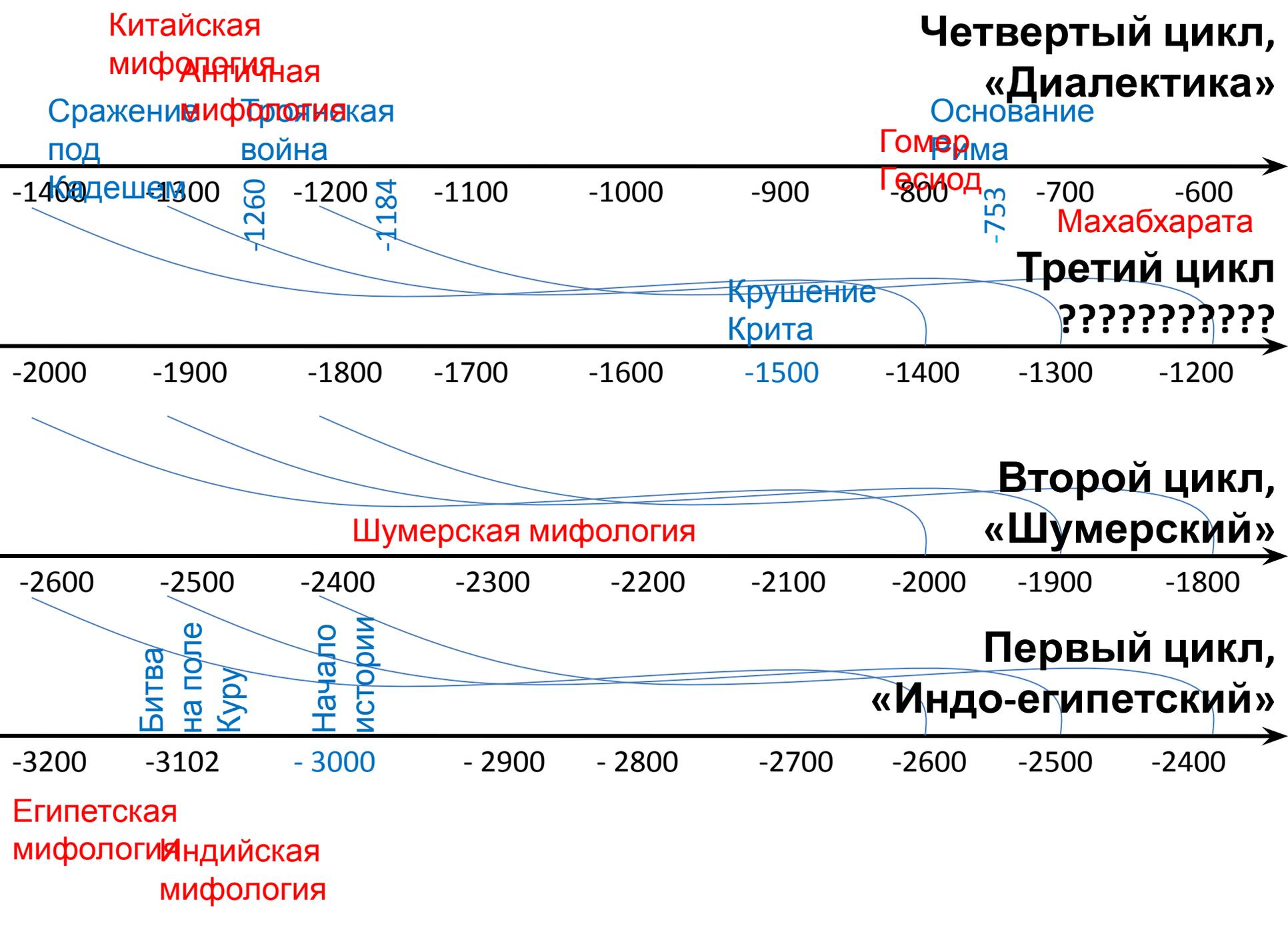
Психоэволюция, как теория:

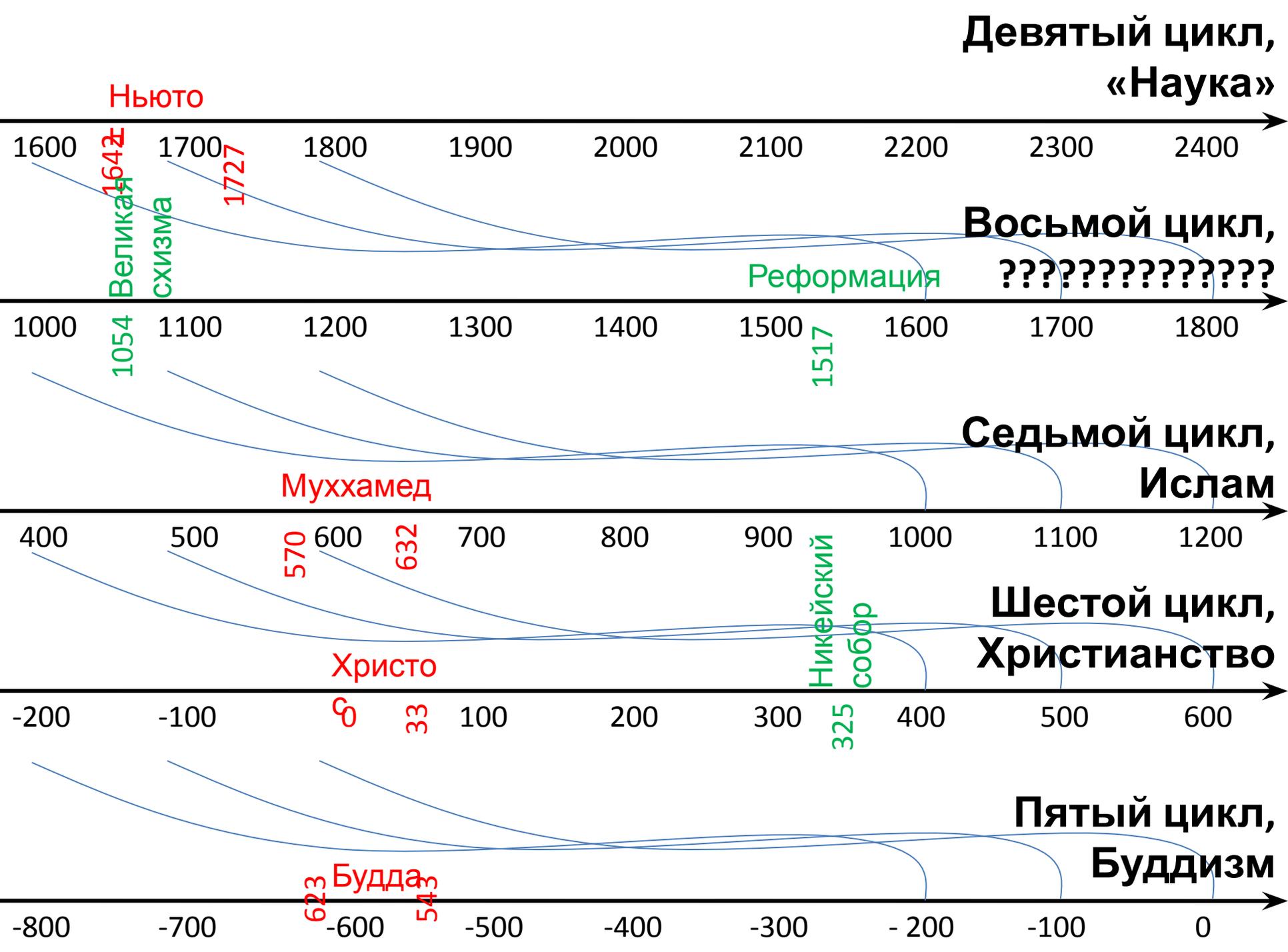
- (1) Учение о балансе времени (t, Θ , τ)
- (2) Учение о сложных формах времени
- (3) Учение о развитии, теоретическая эволюция
- (4) Рефлексия, понимание, смещение понятия «Развитие»
- (5) Одно из оснований психоистории

Психоэволюция, как практика

- (6) Совокупность средств управления балансом времени
- (7) Совокупность средств управления развитием

Прогностик	История	Разум	Жизнь	Солнце-	Вселенна
9 дней		(вид)	10000000	Земля	я
28 дней			Лет (эпоха)		
100 дней					
9 месяцев			50000000		
27			лет		
месяцев	11 лет		(период)		
7 лет					
20 лет	75 лет		200000000		
60 лет	100 лет		лет (эра)		
	150 лет				
			<i>600000000</i>		
180 лет	220 лет		лет (эон)		
	600 лет				
	1000 лет		1000000000		
	2000 лет		лет		
	3000 лет				
	<i>5000 лет</i>	5000 лет	4000000000	4500000000	
	<i>12000 лет</i>	(история)	лет (биота)	лет	
		15000 лет			
		(мезолит)			
		40000 лет			
	<i>60000 лет</i>	(верх.палеолит)			
		1000000 лет			14000000000
		<i>5000000 лет</i>			лет



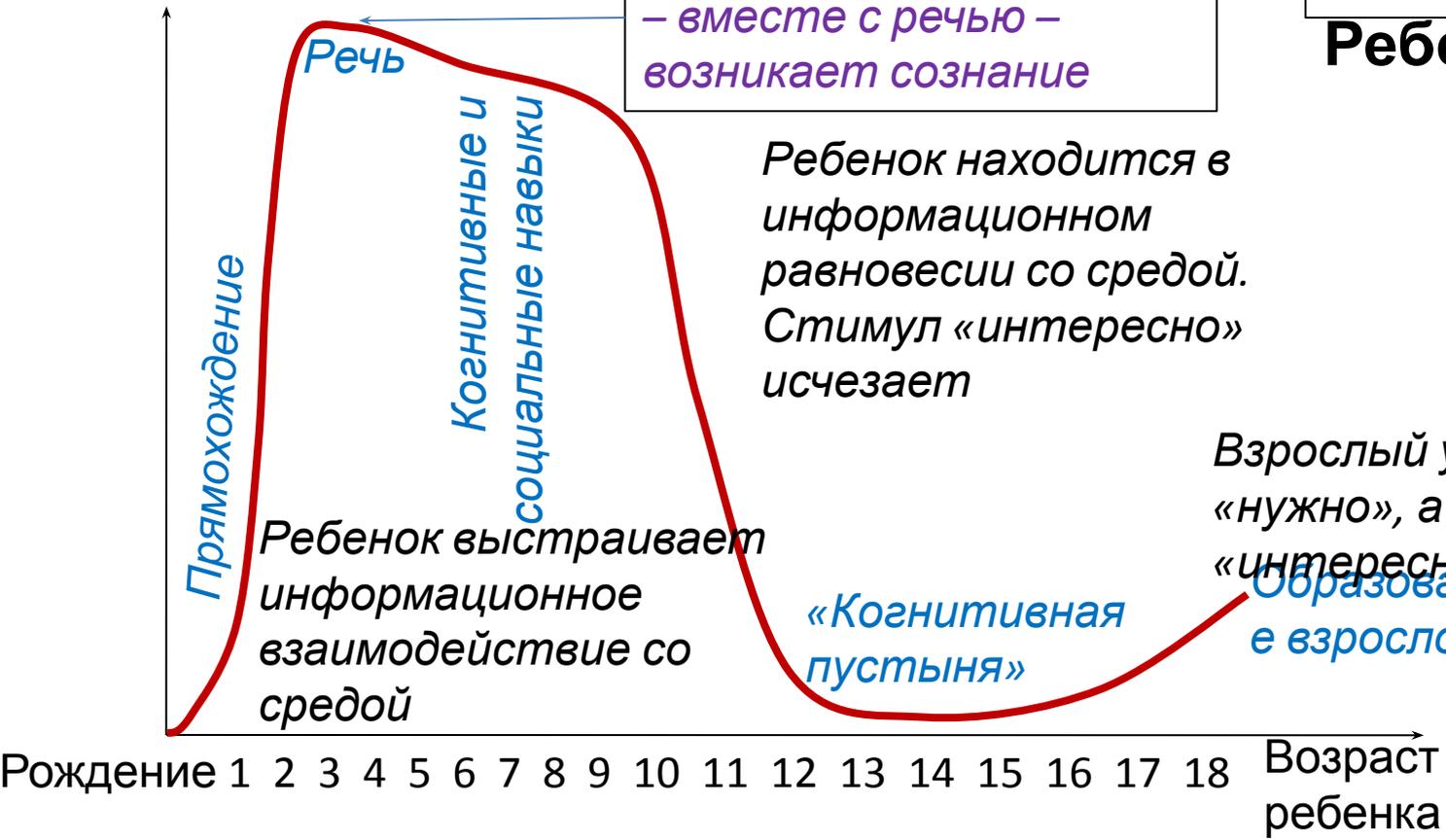


- Какие еще есть ритмы?
- Что такое «эволюционная / антропологическая / палеонтологическая / геологическая / космологическая / астрофизическая и т.д. импринтные уязвимости»?
- Существуют ли соответствующие резонансы?
- Что такое «характерные частоты» разных форм развития? (Мы считаем образование в «классах», «длинные проекты» – в «поколениях», историю – в «коротких и длинных веках»; а антропогенез? А эволюцию жизни? И т.д.
- Невооруженным глазом видно, что история Вселенной метрологически короткая. Означает ли это, что нет различия космогонического и астрофизического масштаба? Или эволюция Вселенной длилась много больше 14 (или 18) миллиардов лет, определенных по постоянной Хаббла? Или Вселенных много, и астрофизический уровень касается метаверсума? Или...?

Человек / Ребенок

Познавательная активность

*Гипотеза: именно здесь
– вместе с речью –
возникает сознание*



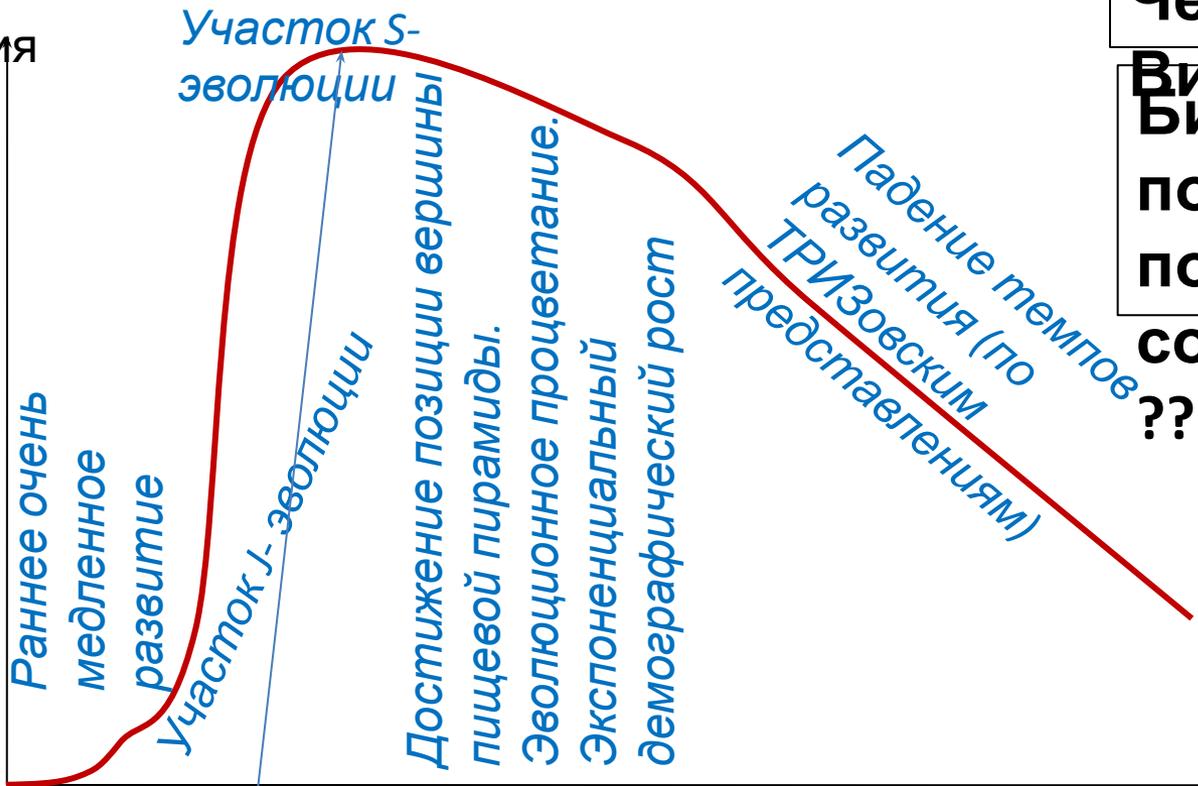
*Ребенок находится в
информационном
равновесии со средой.
Стимул «интересно»
исчезает*

*Взрослый учится, исходя из
«нужно», а не из*

«интересно»
Образование
е взрослого

Конечно, это очень усредненная формула – у кого-то «когнитивной пустыни» может вообще не быть, и образование продолжается всю жизнь по критерию «интересно». Но даже в этом случае овладение новыми навыками происходит во взрослом возрасте гораздо медленнее, чем в «пике 1 – 3 года».

Темпы развития



Человечество / Вид Биота (из подобия с поведением социосистемы) ???

Нижний палеоли Средний палеоли Верхний палеоли Мезолит Неоли Энеоли Бронзовый век Древность Средневековье Новое время Современность
 ↓ ↓ ↓
 Нижняя Архей Средняя Архей Верхняя Архей
 Протерозой Венд Палеозой Мезозой Кайнозой Ноозой

Гипотеза: именно здесь возникает членораздельная речь, ранний синтаксис и сознание

Что возникло здесь?