

Московский центр НЛП
Анна Евстратова и Алексей Каптерев

Курс НЛП-Мастер

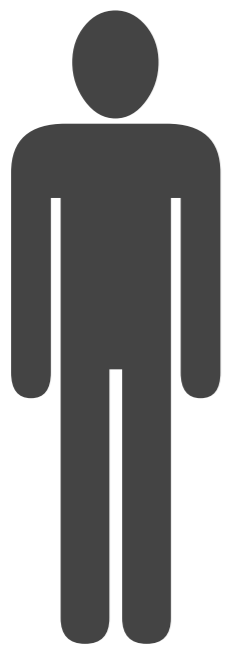


4 ступень

Моделирование

- Выбрать модель и получить доступ
- Ассимилировать из 2-й позиции
- Имитировать
- Записать (закодировать) модель
- Передать

2-я позиция



Контракт с бессознательным



Состояние незнания



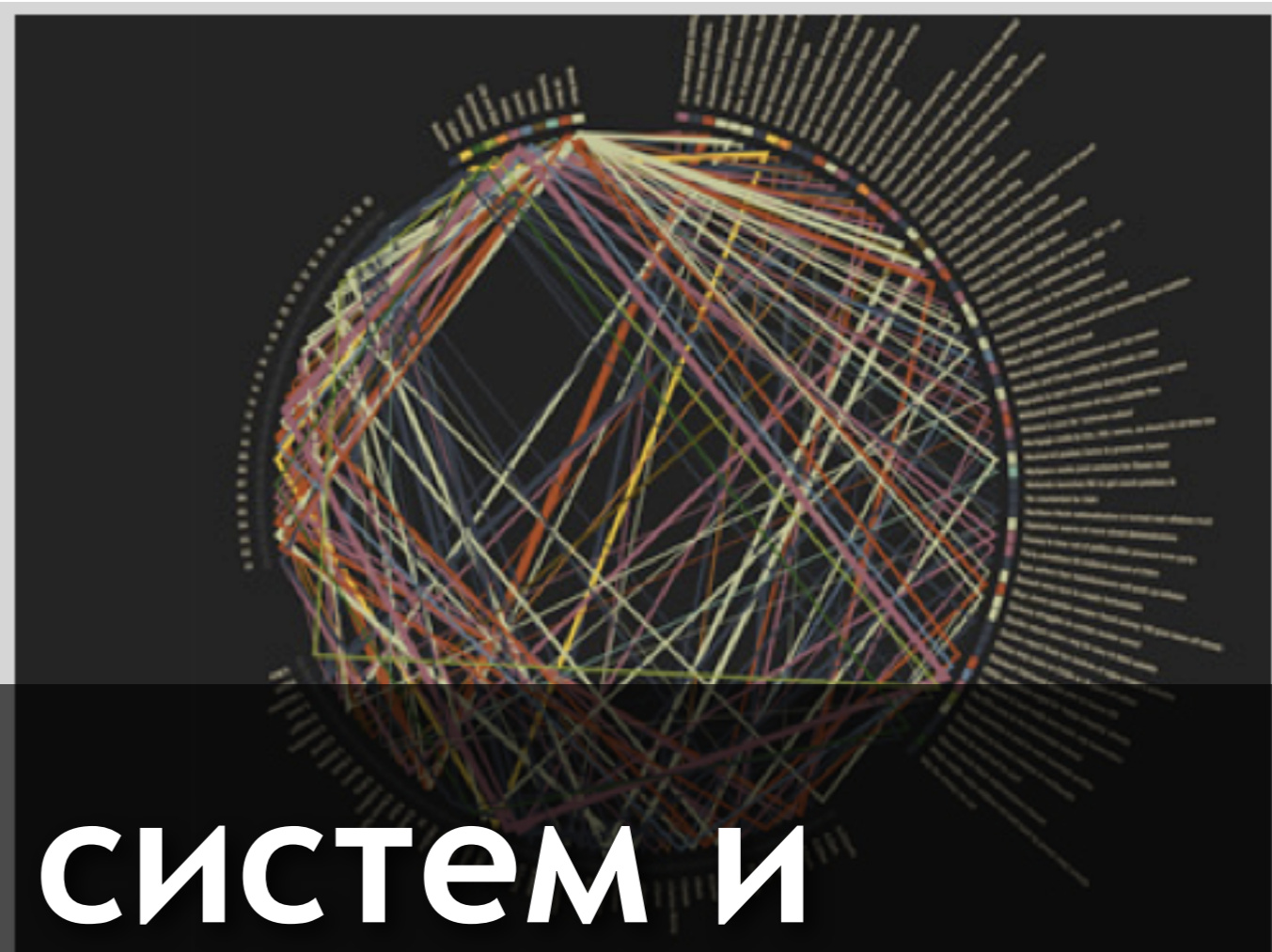
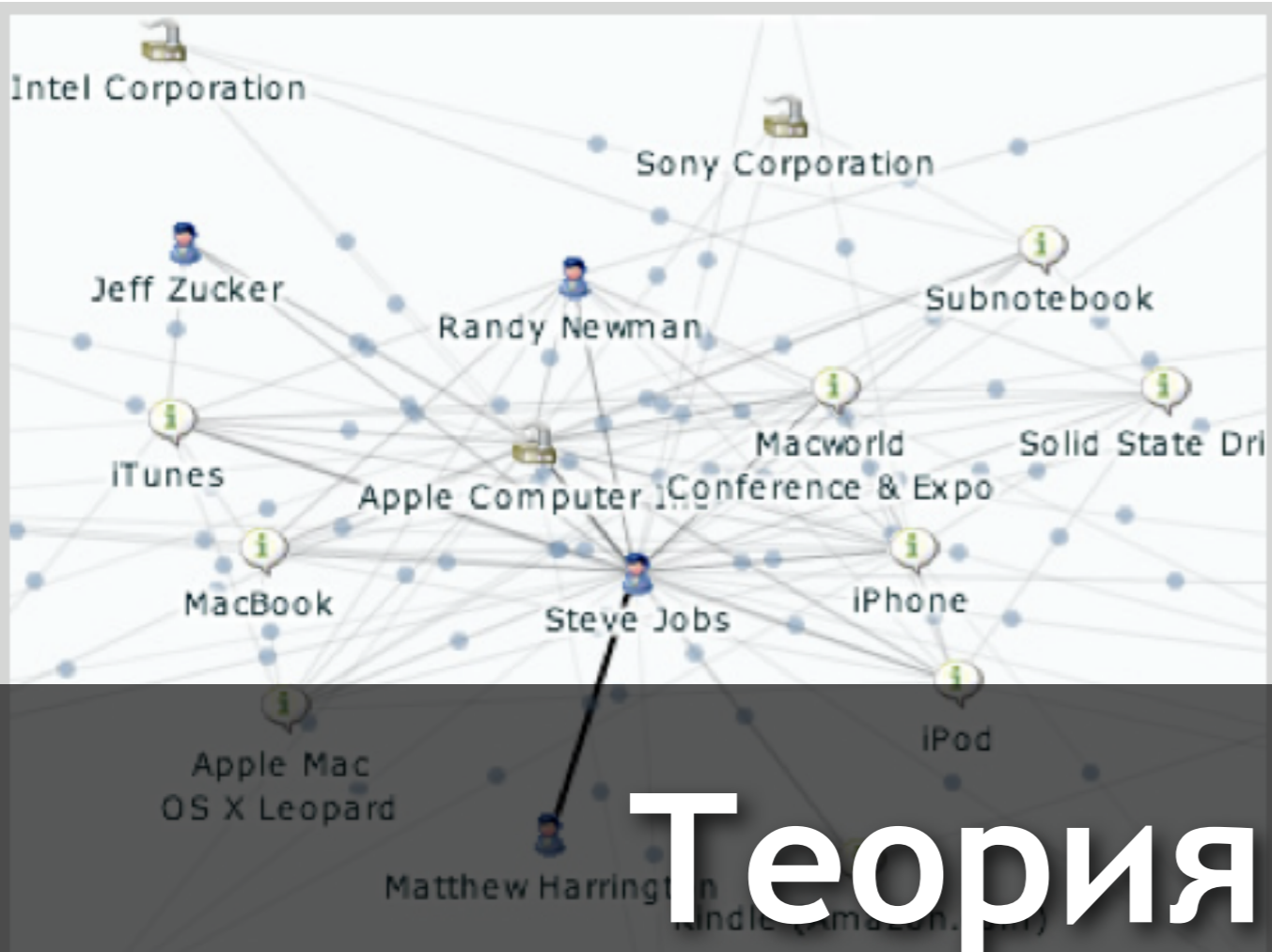
Микромышечные импульсы



Мир глазами гения



Пробовать делать



Теория систем и мышление

Measuring Informational Distance Between Cities

This informational network represents the strength of relationships between cities based on Google. The main idea is to compare the number of pages that appear close to the other cities of interest when they appear ranked. This procedure indicates some of the relations between the cities. Other interesting things "Google" does is to try to group cities into clusters, by using the "group" algorithm about the strength of the relation in spite of the real distance, a topological distance between cities.

We call that the "google distance" between cities, which is expressed as:

$$d_{ij} = \frac{1}{|G(A_i, B_j)|}$$

where d_{ij} is the measure of intensity of communication and d_{ij} is the measure of distance - geographical distance, for instance.

More intensity in the relation means less physical distance, more physical distance means less physical distance.

Two cities are probably very close if they have a very intense relation in spite of being very far from each other.

The intensity of a relation, that can be seen as the amount of communication, can be measured in different ways: the number of mails between two persons, the number of minutes of phone conversation, the amount of transactions between two cities, etc.

google function

the word "oil" the number of results when searching on google the string "oil" in a word mode that means putting the string between "" as google searches the entire string instead of searching websites that contain the words separated.

Search results for "oil" = 1

Search results for "oil" = 100

Search results for "oil" = 10,000

Search results for "oil" = 1,000,000

Search results for "oil" = 10,000,000

google distance

The google distance d_{ij} between two strings A and B is:

$$d_{ij} = \frac{|G(A, B)|}{|G(A) \cup G(B)|}$$

where $|G(A)|$ and $|G(B)|$ are the number of results for A and B respectively.



Система:

- **Имеет границы**
- **Состоит из частей**
- **Не сводится к частям**
- **Имеет внешнюю цель**

Схематичное представление



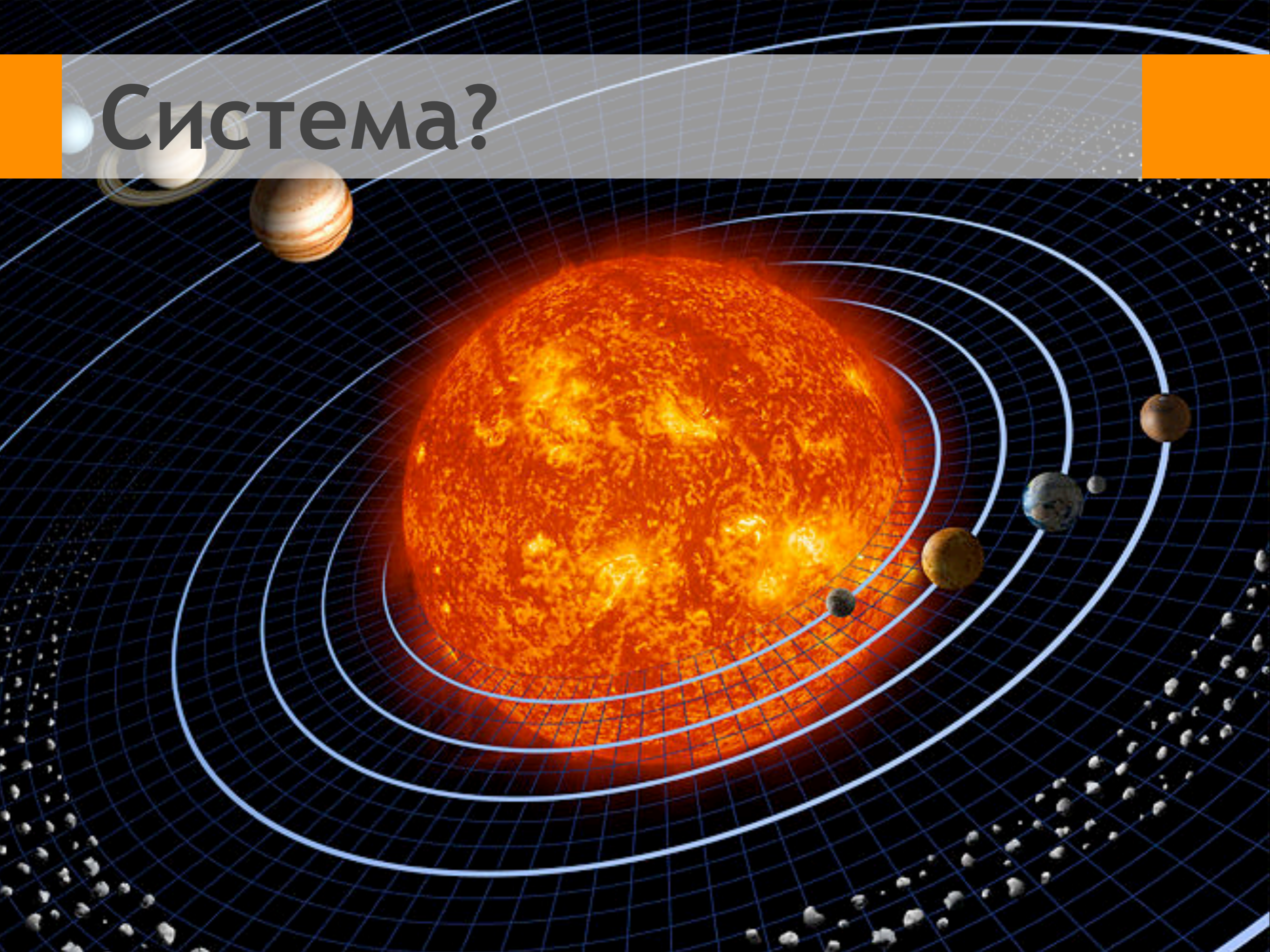
Система?



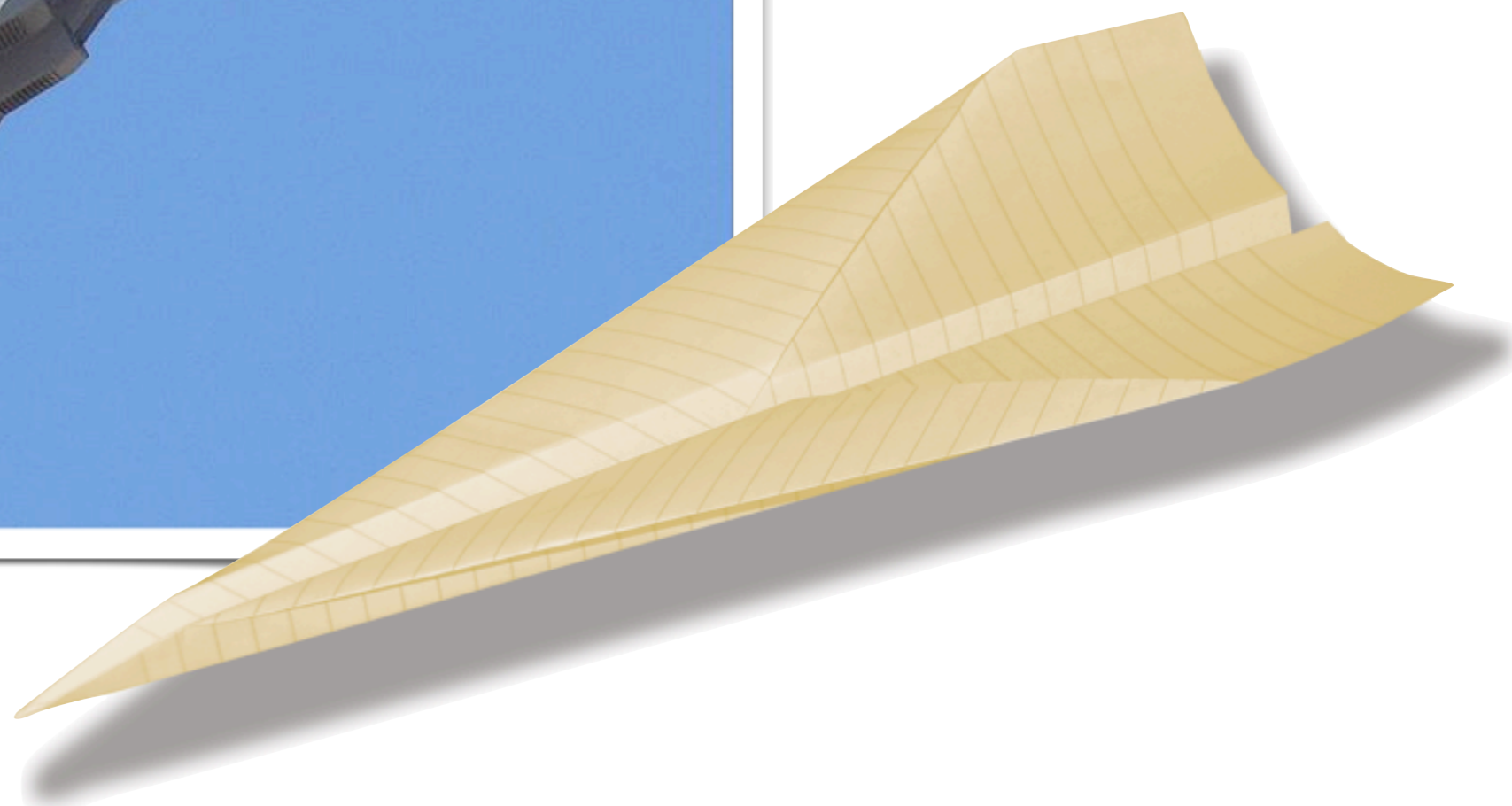
Система?



Система?



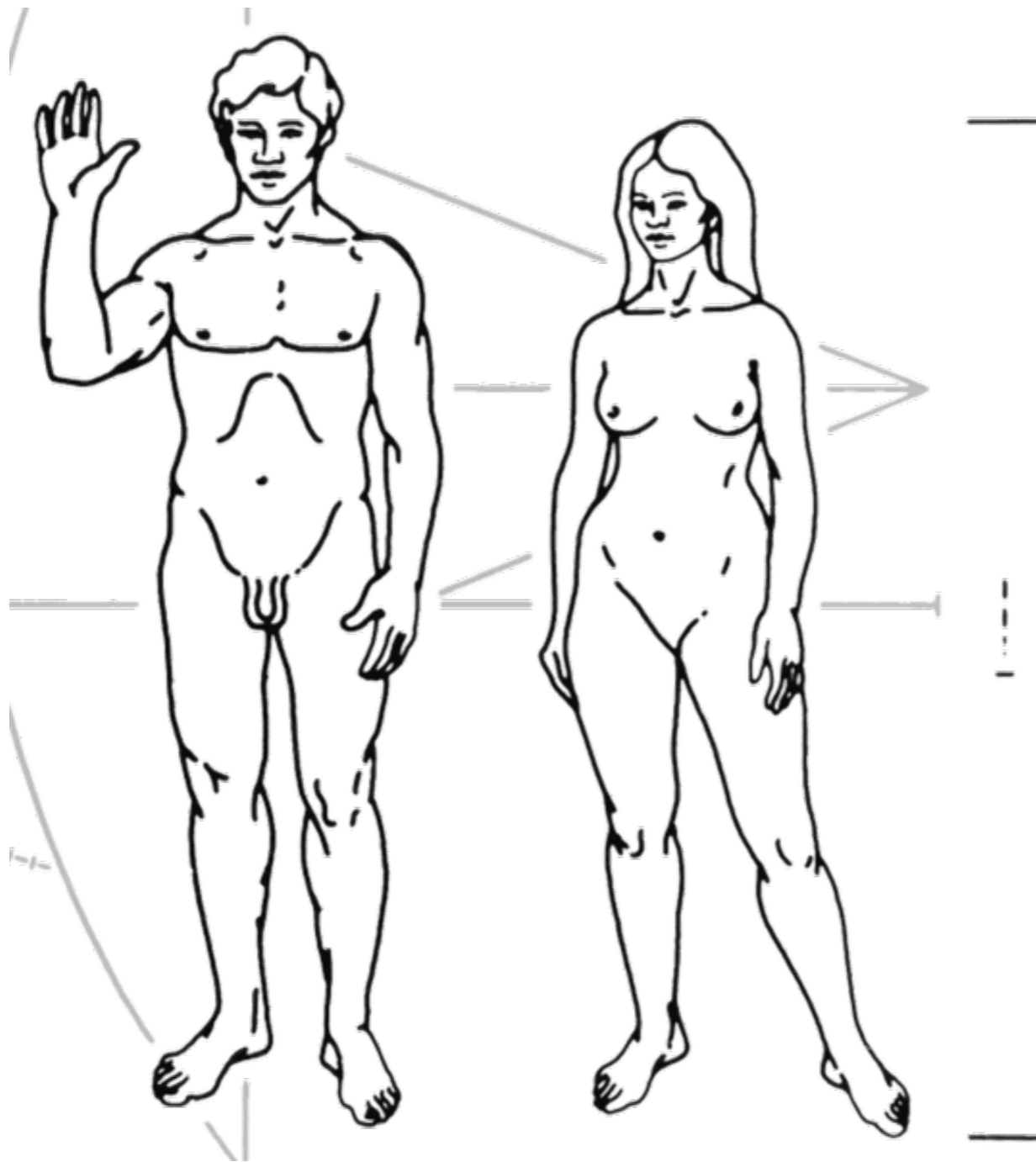
Какие бывают системы?



Системы бывают:

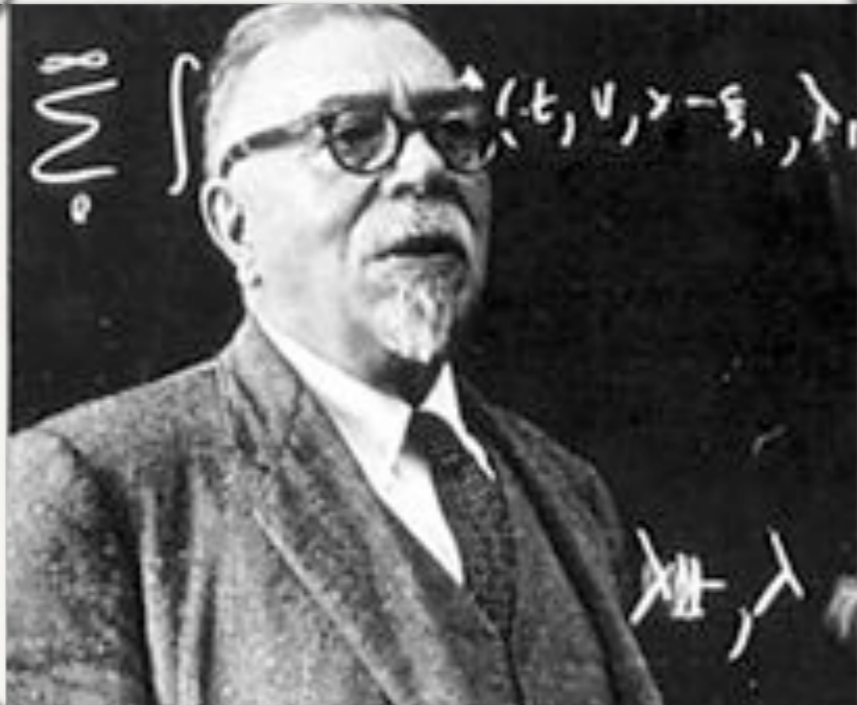
- Простые и сложные
- Открытые, изолированные и закрытые
- Живые и абиотические
- Естественные и искусственные
- Линейные и нелинейные
- Статические и динамические
- Равновесные и диссипативные

Какая это система?



- Сложная
- Открытая
- Живая
- Естественная
- Нелинейная
- Динамическая
- Диссипативная

Кибернетика



Норберт Винер:

- Коммуникация
- Контроль
- Обратная связь

1940

1950

1960

1970

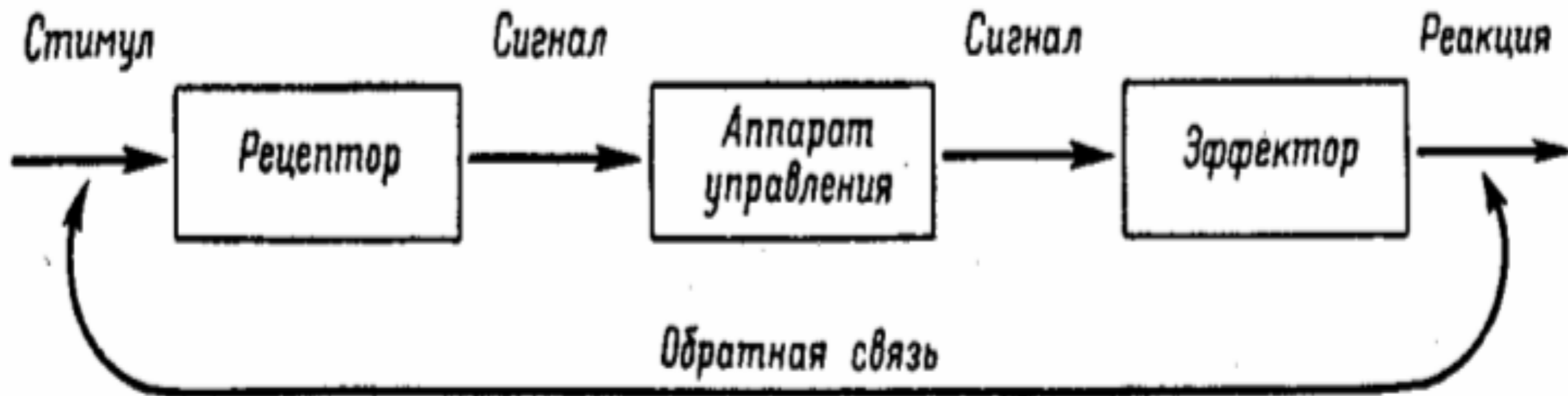
1980

1990

«Черный ящик»

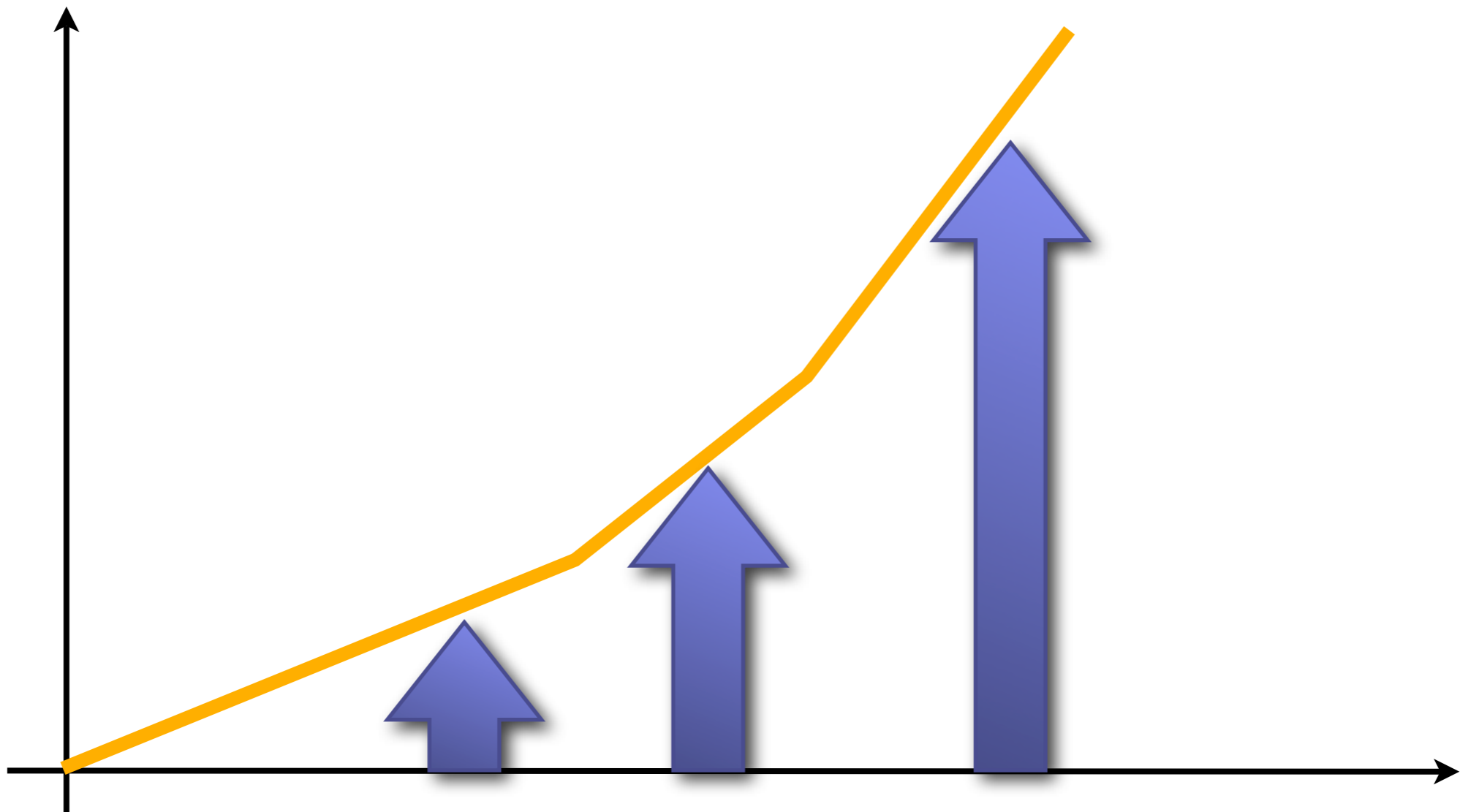


Обратная связь

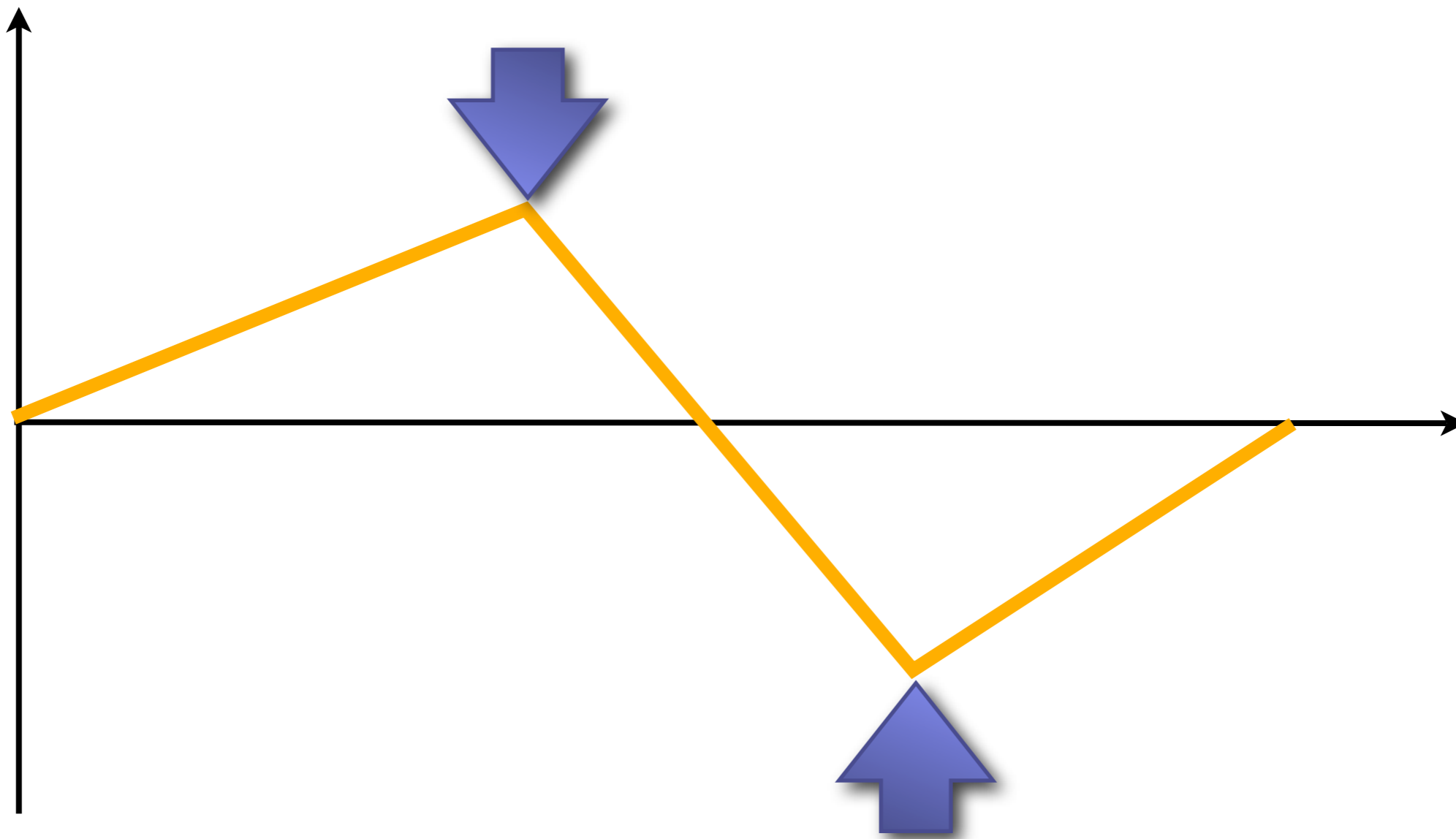


Р и с. 1. Модель простой обратной связи.

Поддерживающая ОС



Балансирующая ОС



Запаздывающая ОС



**Основным способом
изучения систем является
*моделирование.***

Цели моделирования

- **Объяснение**
- **Предсказание**
- **Предписание**
- **Оптимизация**

Принцип изоморфизма

*Карта – не территория, но если она правильна, она **имеет похожую** на территорию **структуру**, что и делает ее полезной.*

– Альфред Коржибский

Блок-схема

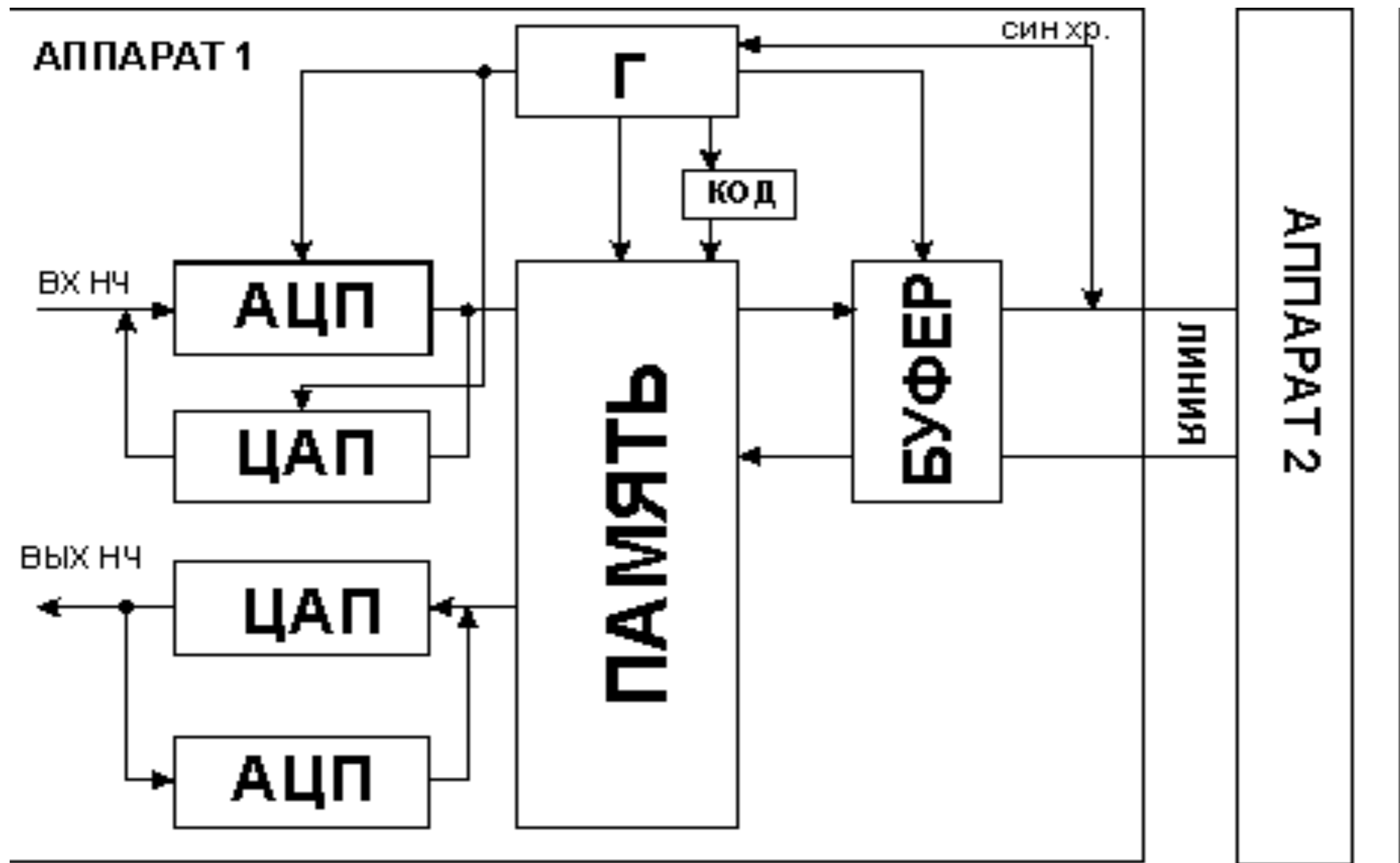


Рис 15 Блок - схема

Общая теория систем



Л. фон Берталанфи:

- Холизм
- Открытые системы
- Экология

1940

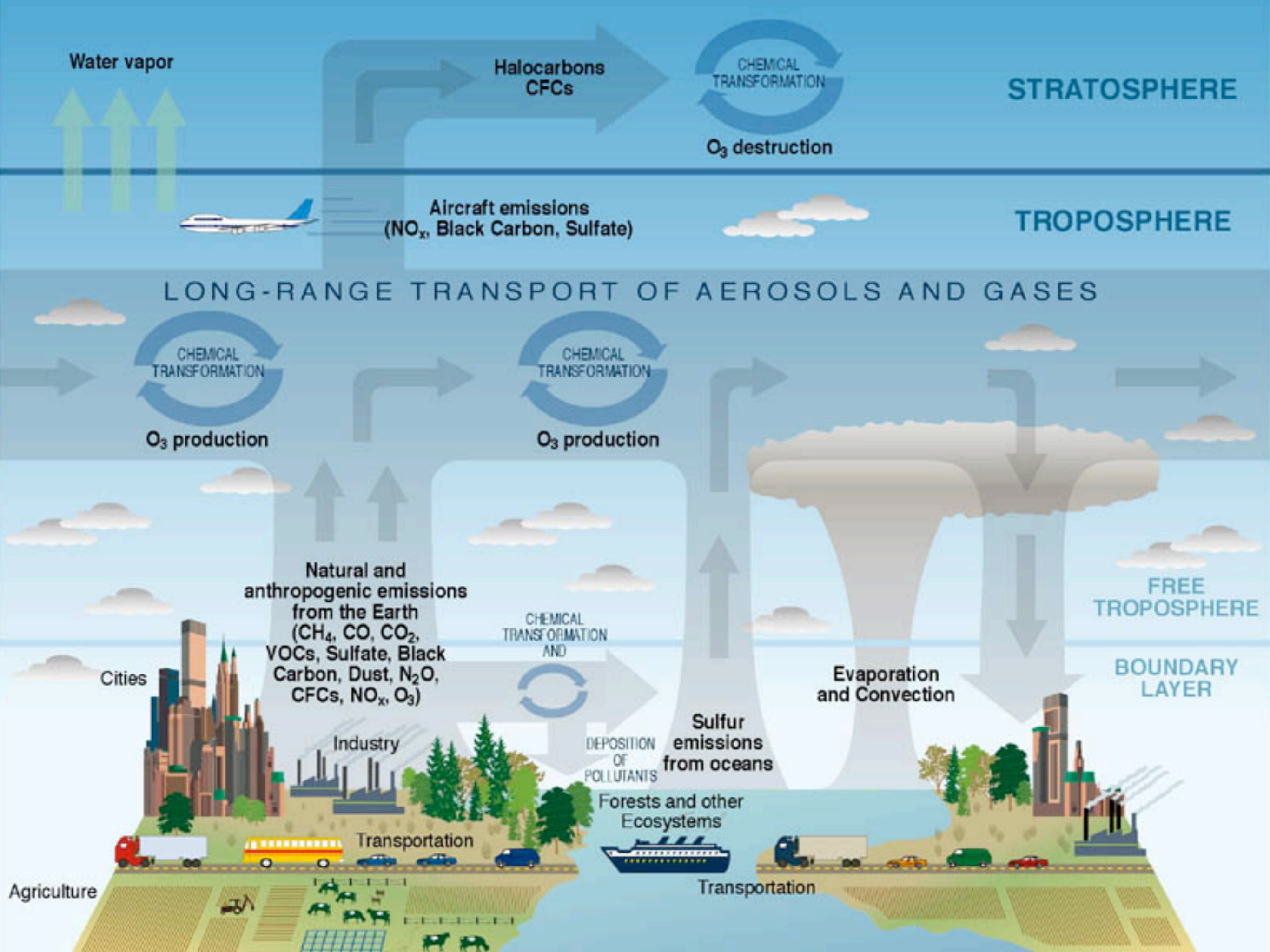
1950

1960

1970

1980

1990




Аксиомы ОТС

- У системы есть **одна** постоянная генеральная цель.
- Цель ставится **извне**.
- Для достижения цели система действует **определенным** образом.
- Результат существует **независимо** от системы.

Основные законы ОТС

- Сохранения
- Детерминизма
- Иерархии целей
- Иерархии систем

Закон сохранения

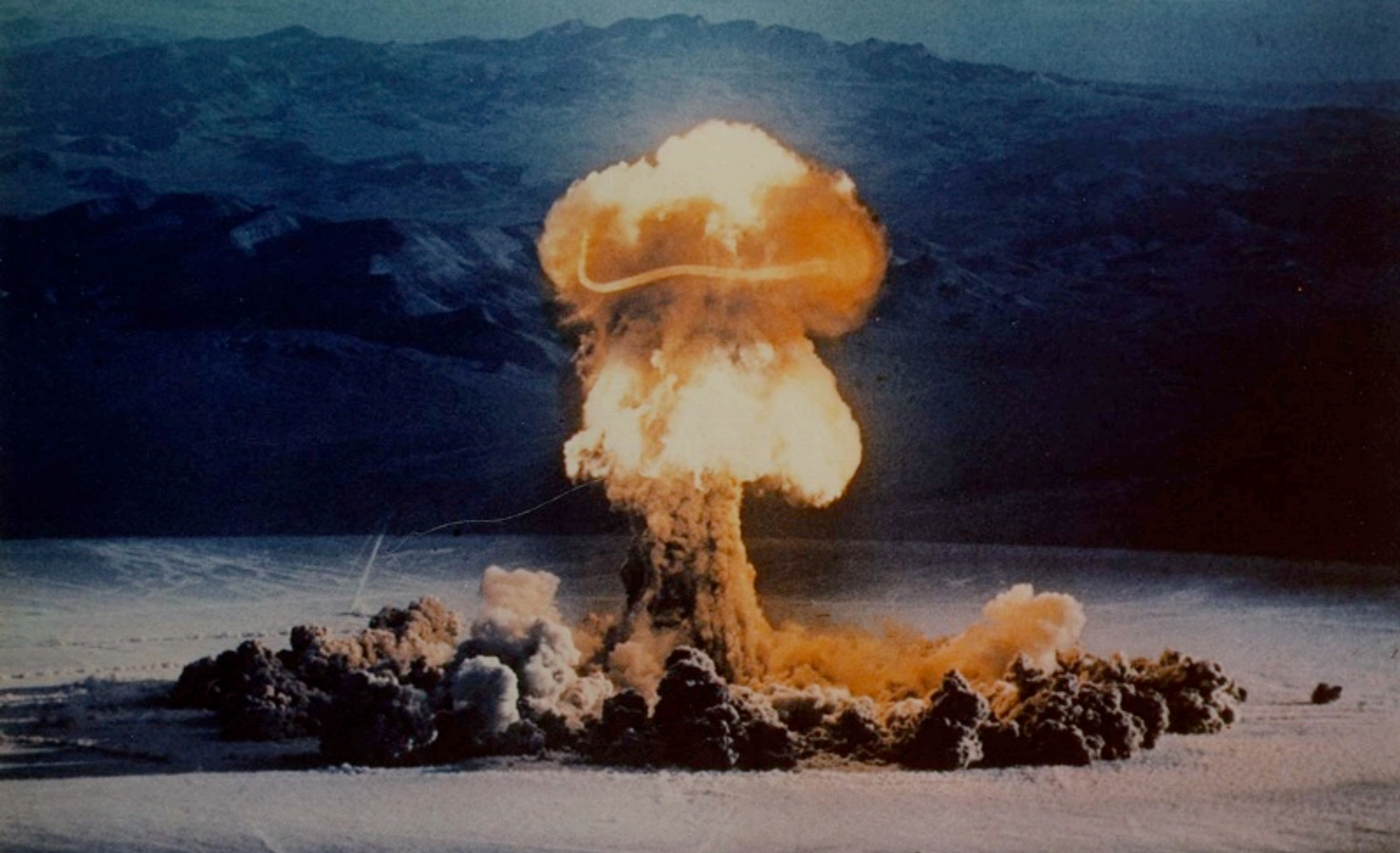
An aerial photograph of a US Navy aircraft carrier fleet at sea. The lead ship is the USS Enterprise (CVN-65), with its hull number '65' clearly visible on the deck. It is followed by two other carriers, the USS Yorktown (CVN-10) and the USS Dwight D. Eisenhower (CVN-69). The ships are moving through dark blue water, leaving white wakes. The deck of the Enterprise is covered with numerous aircraft, and the island structure is prominent. The sky is clear and blue.

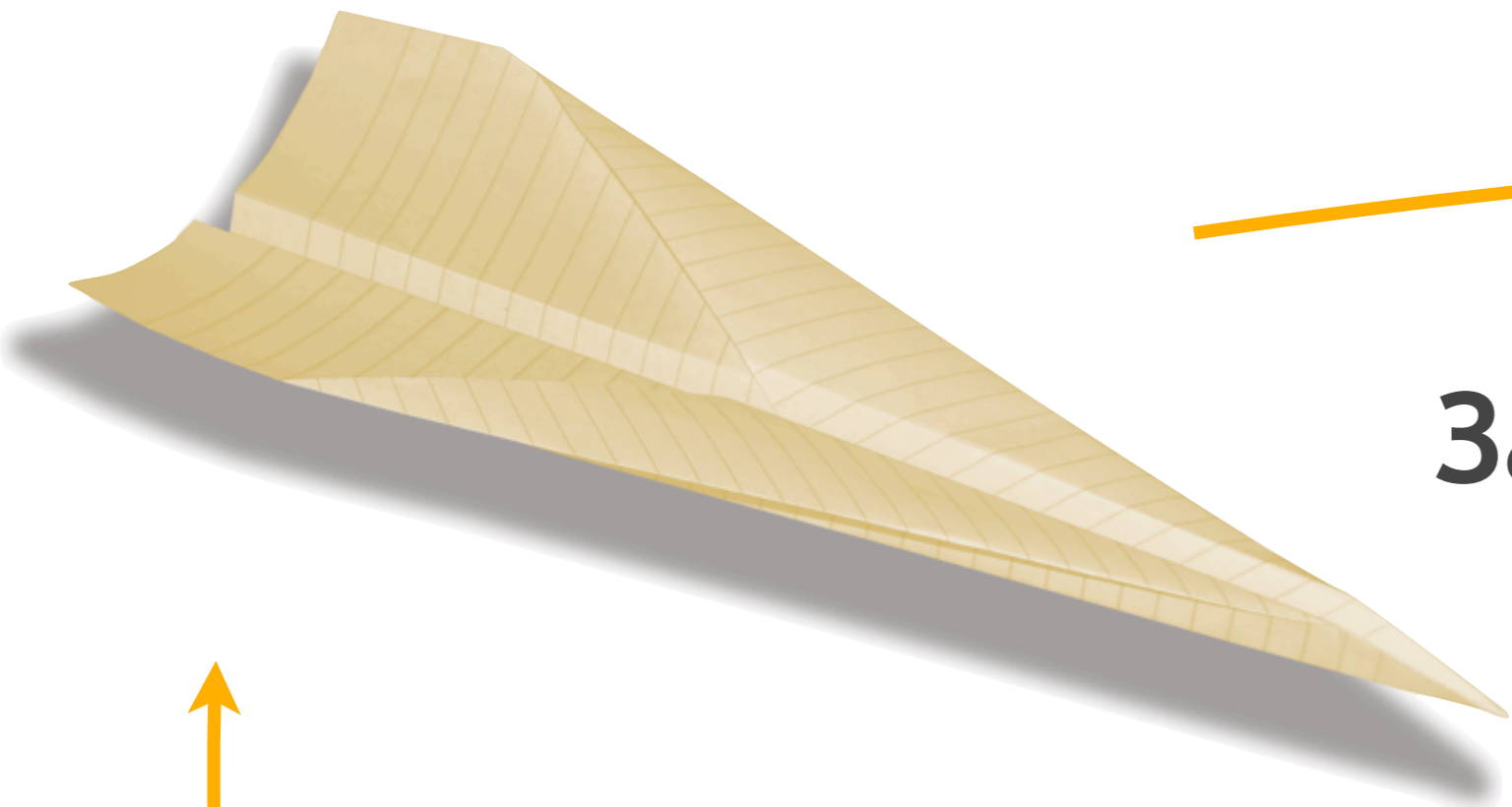
Материя и энергия не возникают ниоткуда и не пропадают никуда

При создании энергия затрачивается



При разрушении — высвобождается





Затратить

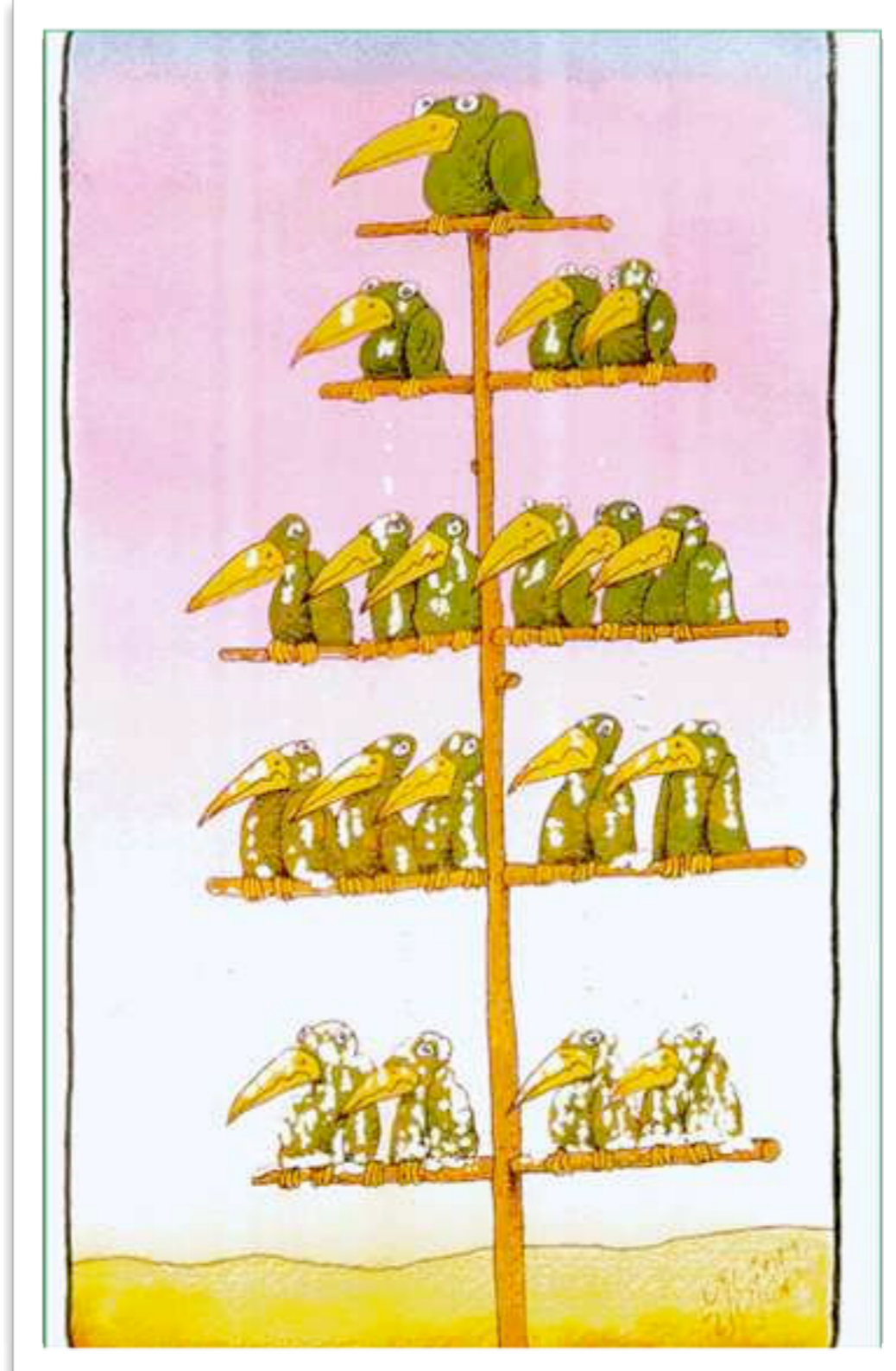


Высвободить

Иерархии в природе



Организационные иерархии



Холоархия



Вселенная

Галактика Галактика Галактика

Звездная система Звездная система Звездная система

Планета Планета Планета Планета

Экосистема Экосистема Экосистема Экосистема

Популяция Популяция Популяция Популяция

Организм Организм Организм Организм

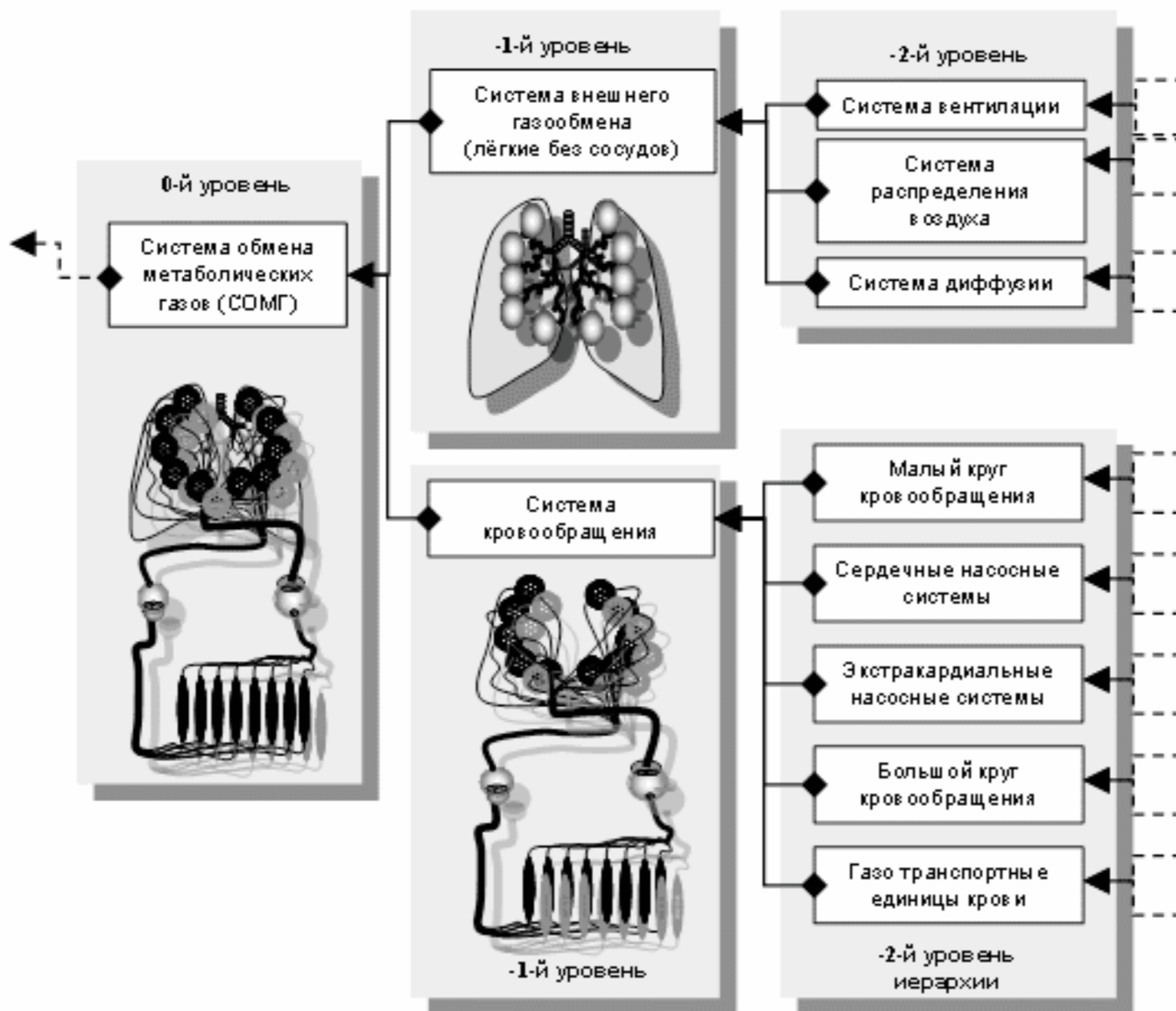
Клетка Клетка Клетка Клетка Клетка Клетка

Молекула Молекула Молекула Молекула Молекула Молекула

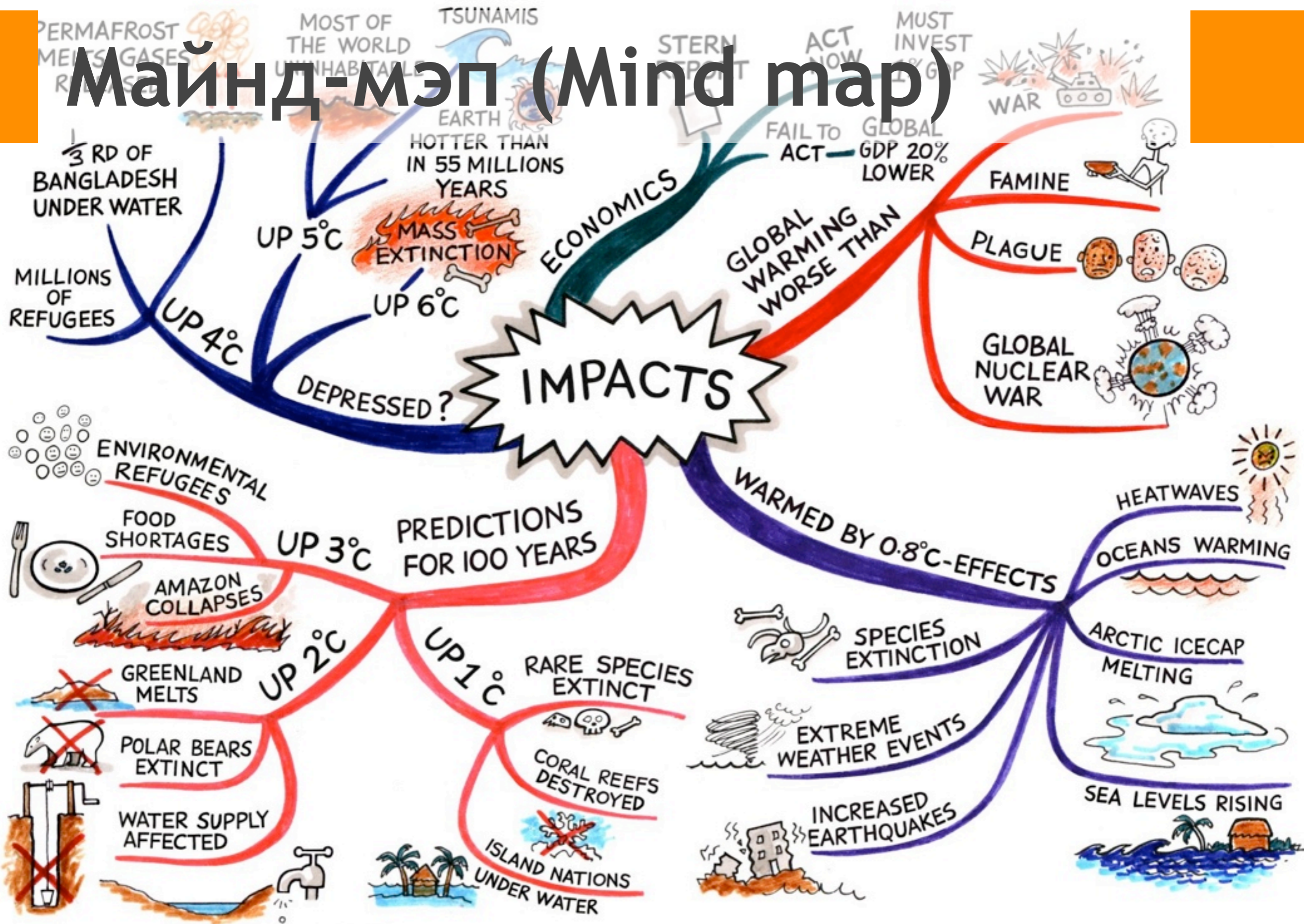
Атом Атом Атом Атом Атом Атом Атом Атом Атом Атом

Кварк Кварк Кварк Кварк Кварк Кварк Кварк Кварк Кварк

Иерархия систем



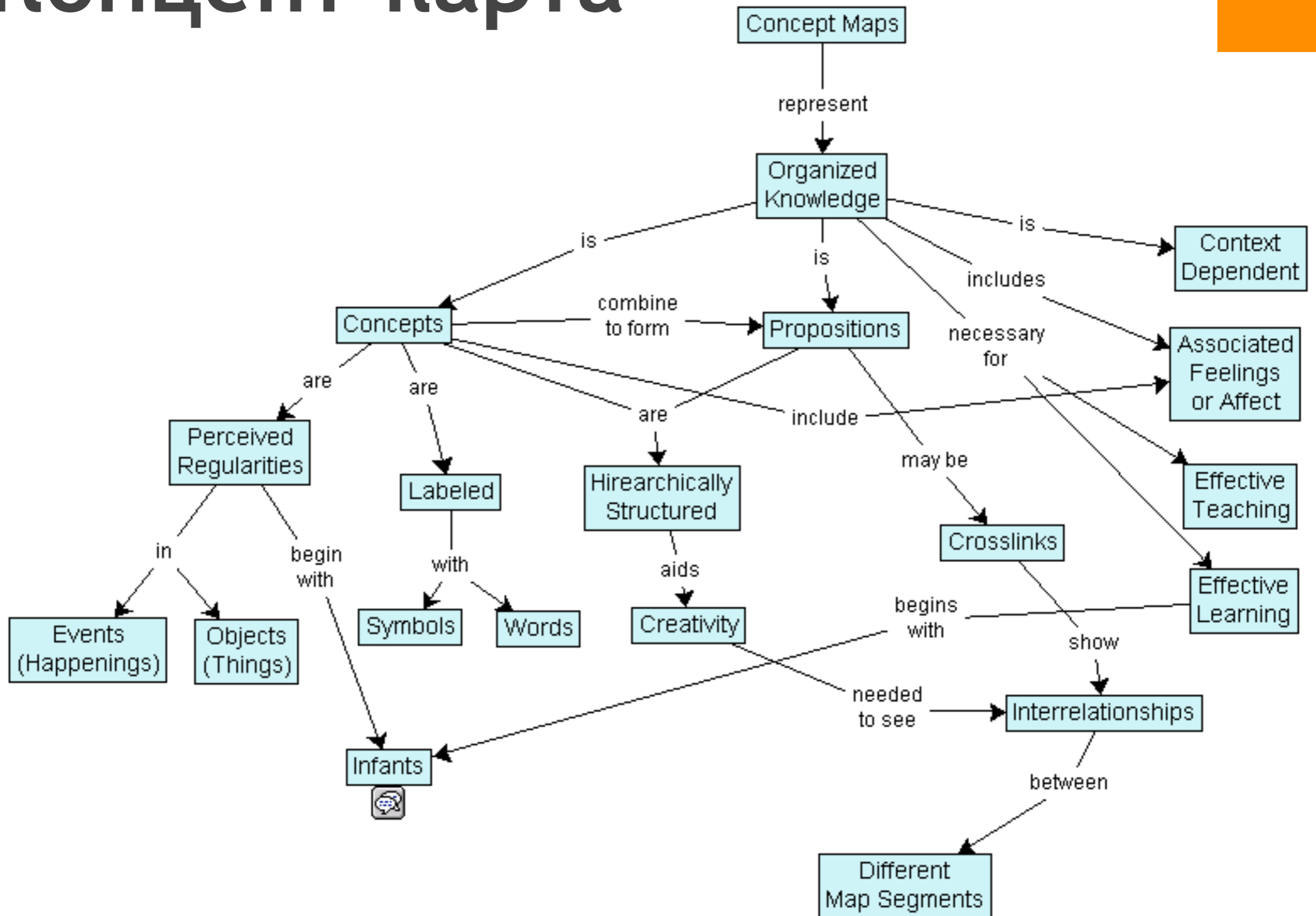
Майнд-мэп (Mind map)

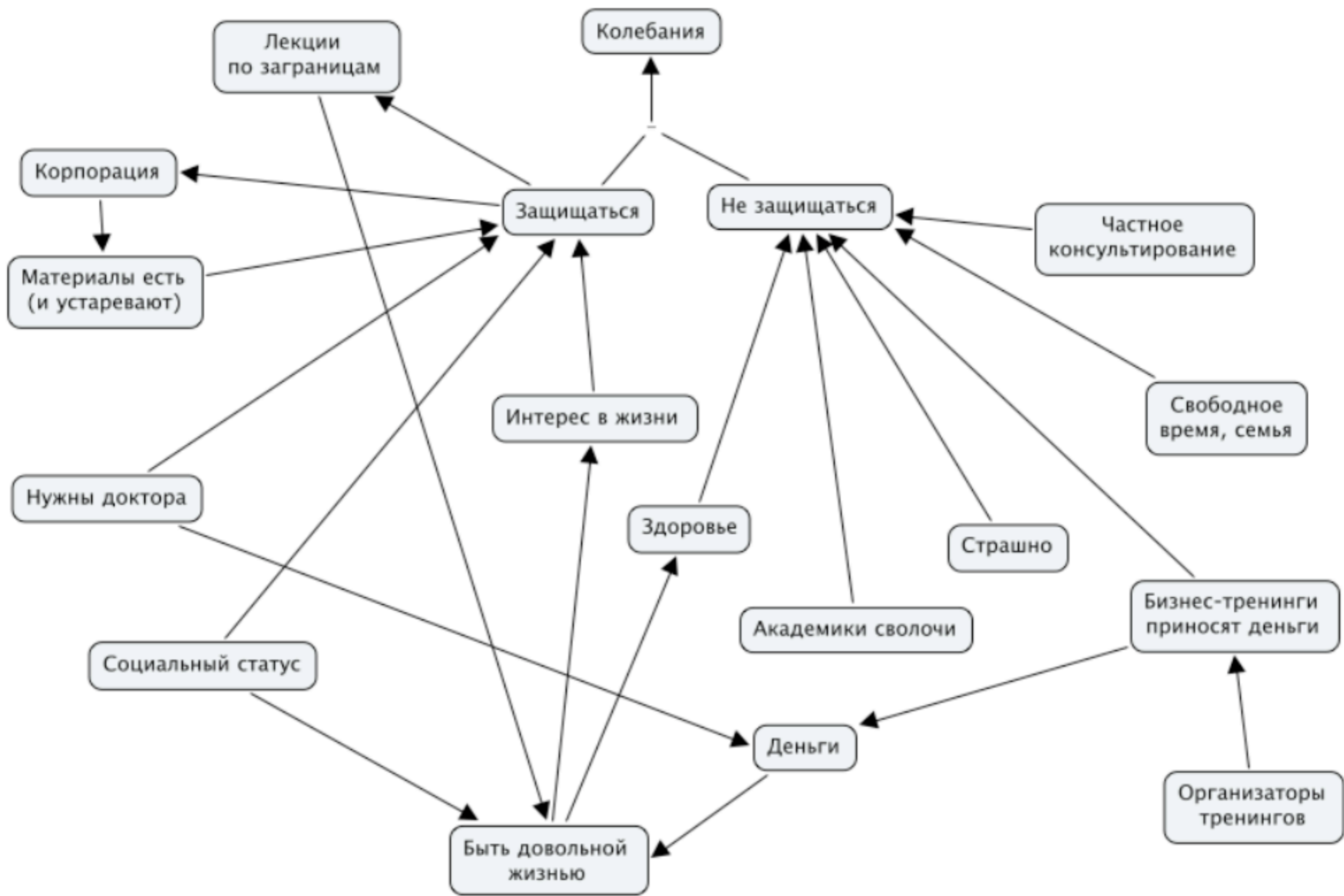


Закон детерминизма системы



Концепт-карта





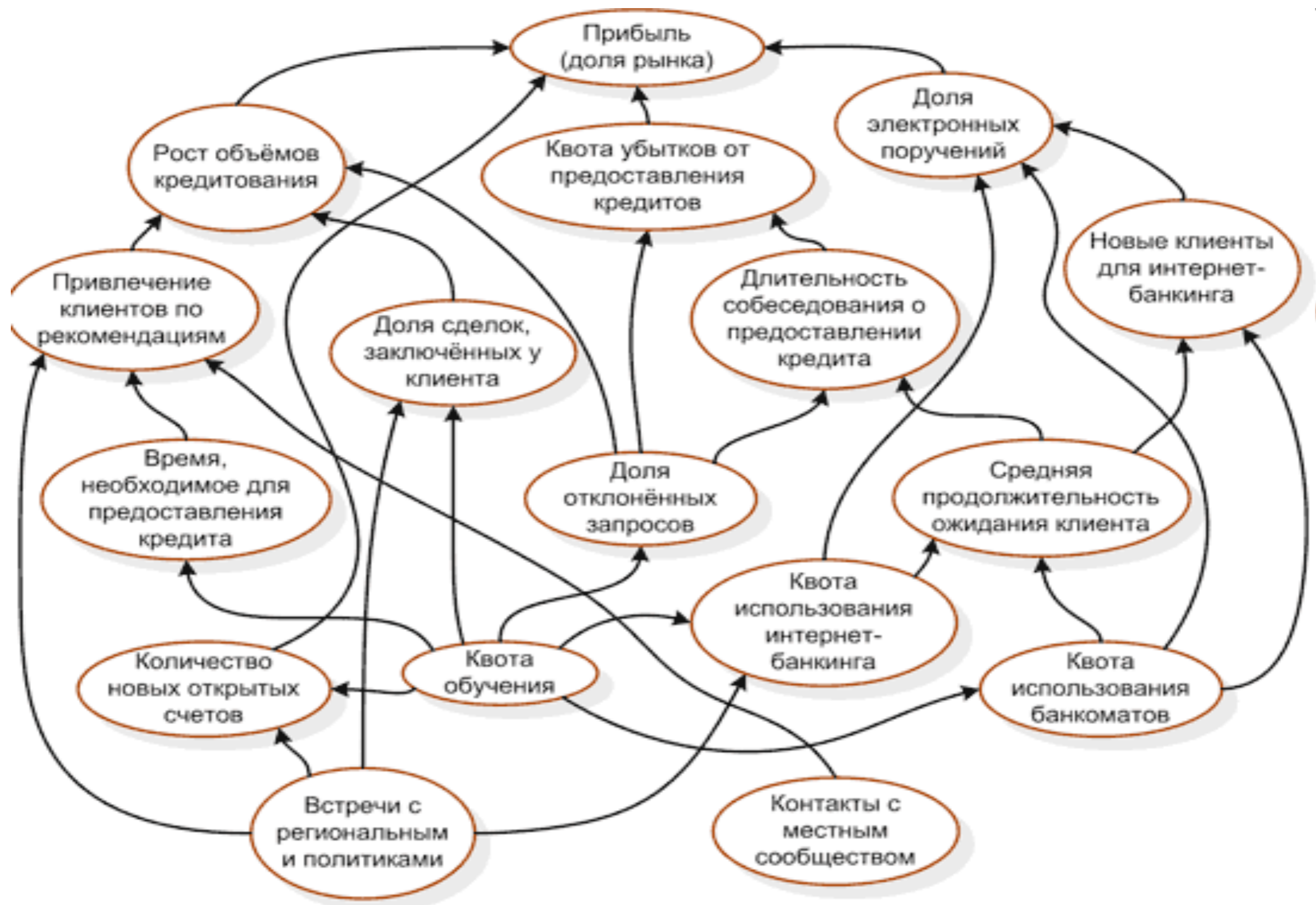


Рис. 2. Причинно-следственные связи в ССП на примере регионального банка (по материалам: H.R. Friedag, W. Schmidt. *Balanced Scorecard – Mehr als ein Kennzahlensystem.* – Haufe Mediengruppe, Freiburg-Berlin-München, 2002)



Моделирование бизнес-процессов



Теория изменений



Илья Пригожин:

- Диссипативность
- Само-организация
- Эмерджентность

1940

1950

1960

1970

1980

1990

Жидкие кристаллы



Природные явления



Живые системы



Новая кибернетика



Грегори Бэйтсон:

- Эпистемология
- Экология разума
- Моделирование

1940

1950

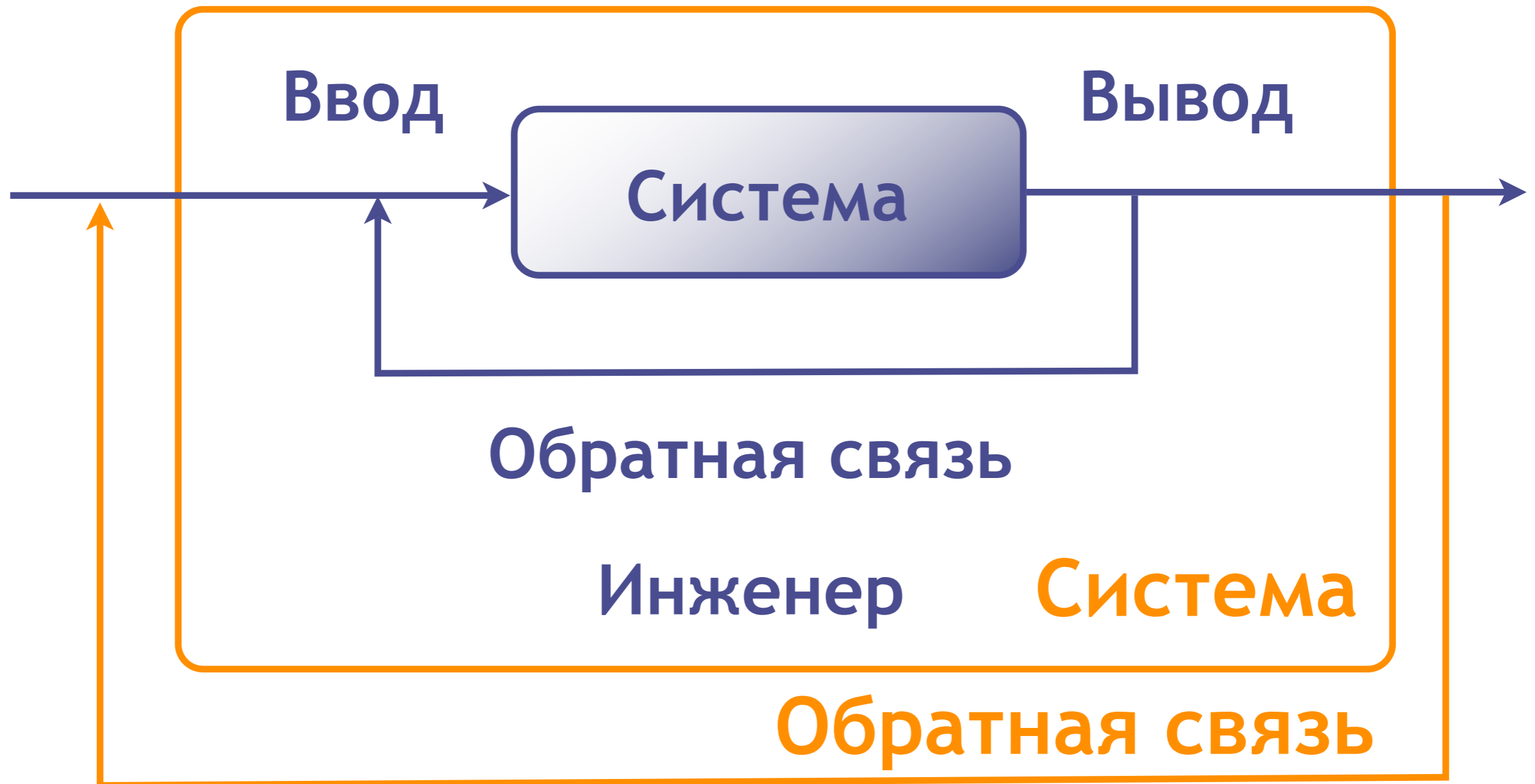
1960

1970

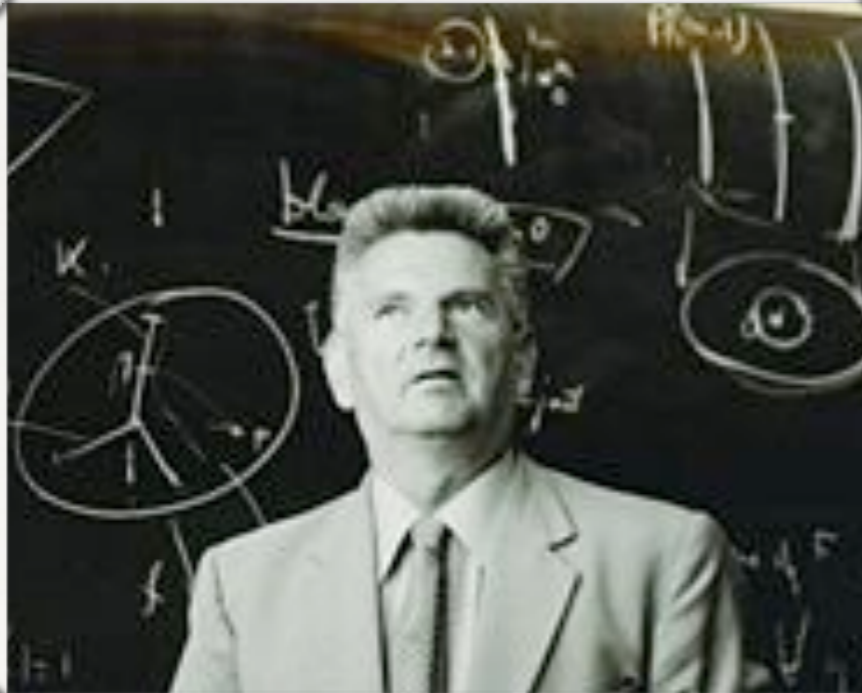
1980

1990

Кибернетика кибернетиков



Теория катастроф



Рене Том:

- Бифуркации
- Критические точки
- Эффект домино

1940

1950

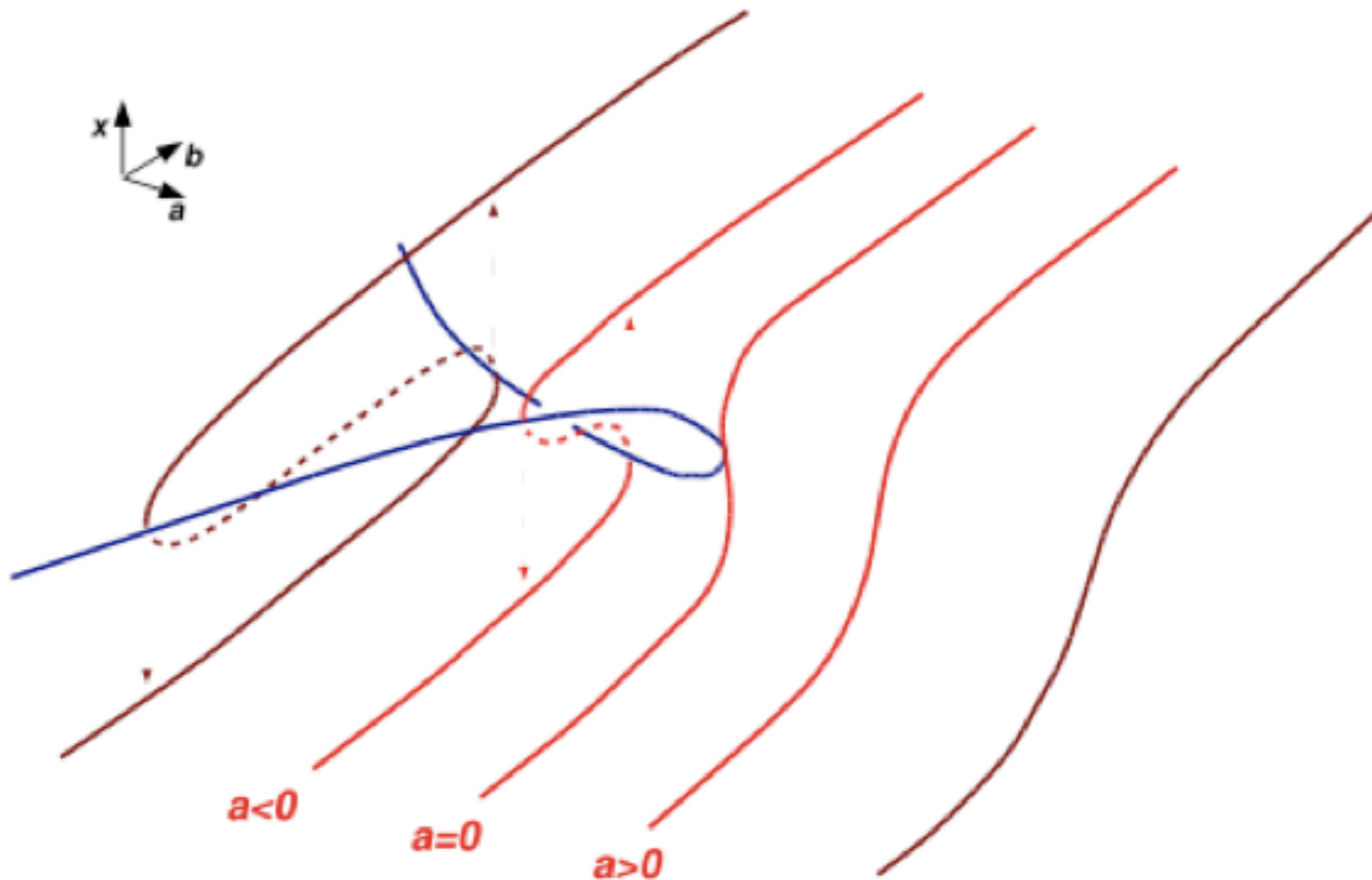
1960

1970

1980

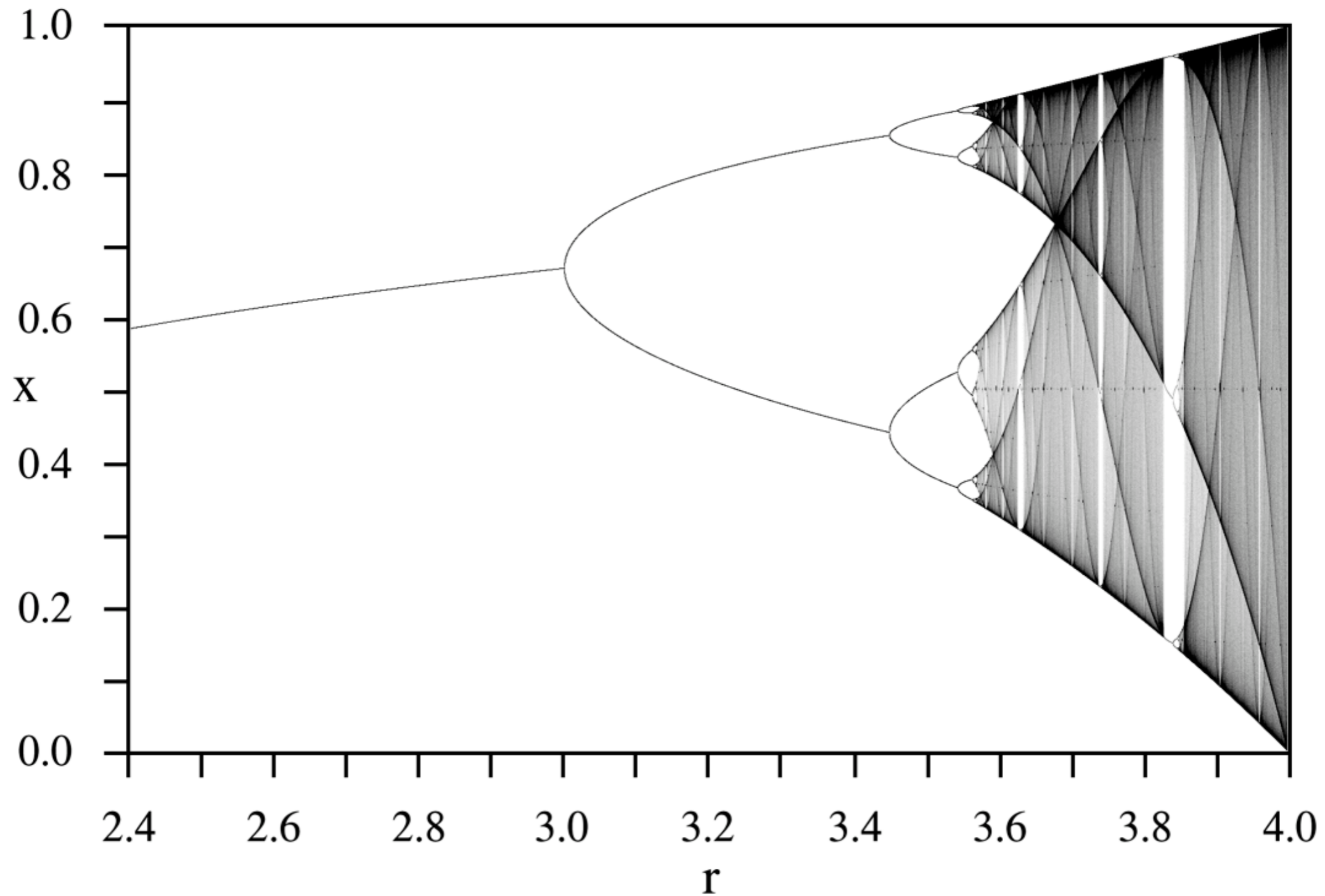
1990

Катастрофа точки пересечения



Бифуркации

Моно-стабильность Мульти-стабильность Адаптивность Хаос



Эффект домино

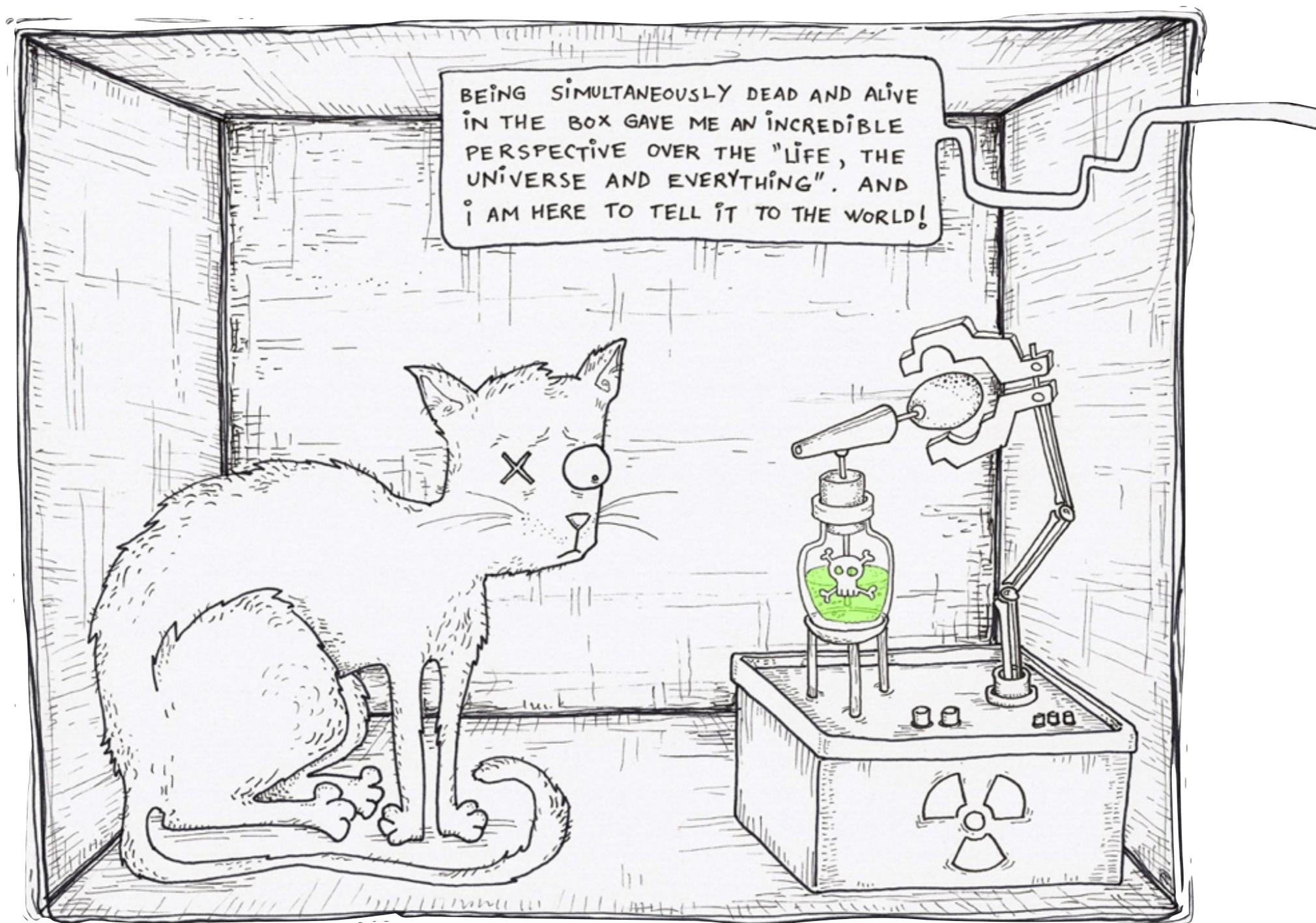


Принцип неопределенности

Чем точнее мы знаем координаты частицы, тем менее точно мы можем определить ее импульс и наоборот.

— Вернер Гейзенберг, 1927

Кот Шрёдингера



Теорема Белла

Поведение элементарных частиц случайно и непредсказуемо, но оно находится в тесной корреляции с окружающими их частицами.

– Джон Белл, 1975

(это **очень** приблизительный смысл)

Следствия

- Будущее *непредсказуемо*
- Но и *НЕ* произвольно
- *Наборы* ВОЗМОЖНЫХ СОСТОЯНИЙ
- *Паттерны* и *аттракторы*

Теория хаоса



Эдвард Лоренц:

- Хаотические системы
- Странные аттракторы
- Эффект бабочки

1940

1950

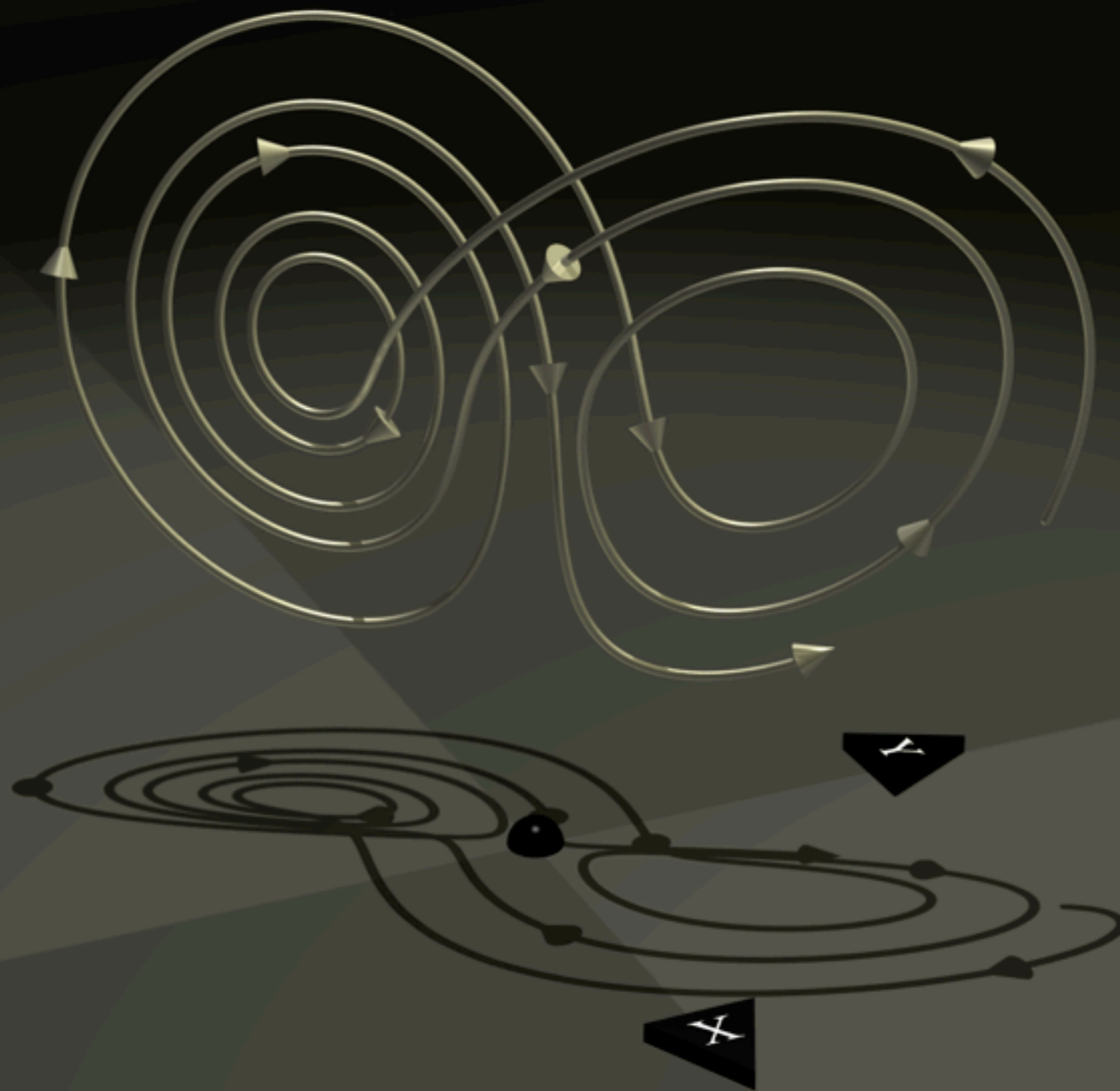
1960

1970

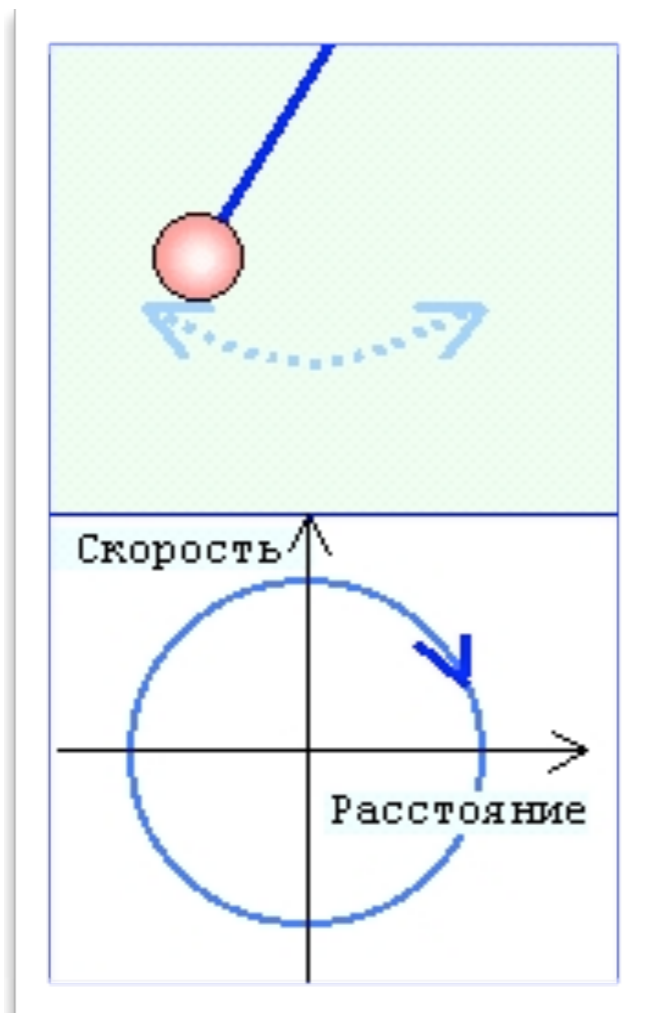
1980

1990

Аттрактор Лоренца



Простейшие аттракторы



Цикл



Точка

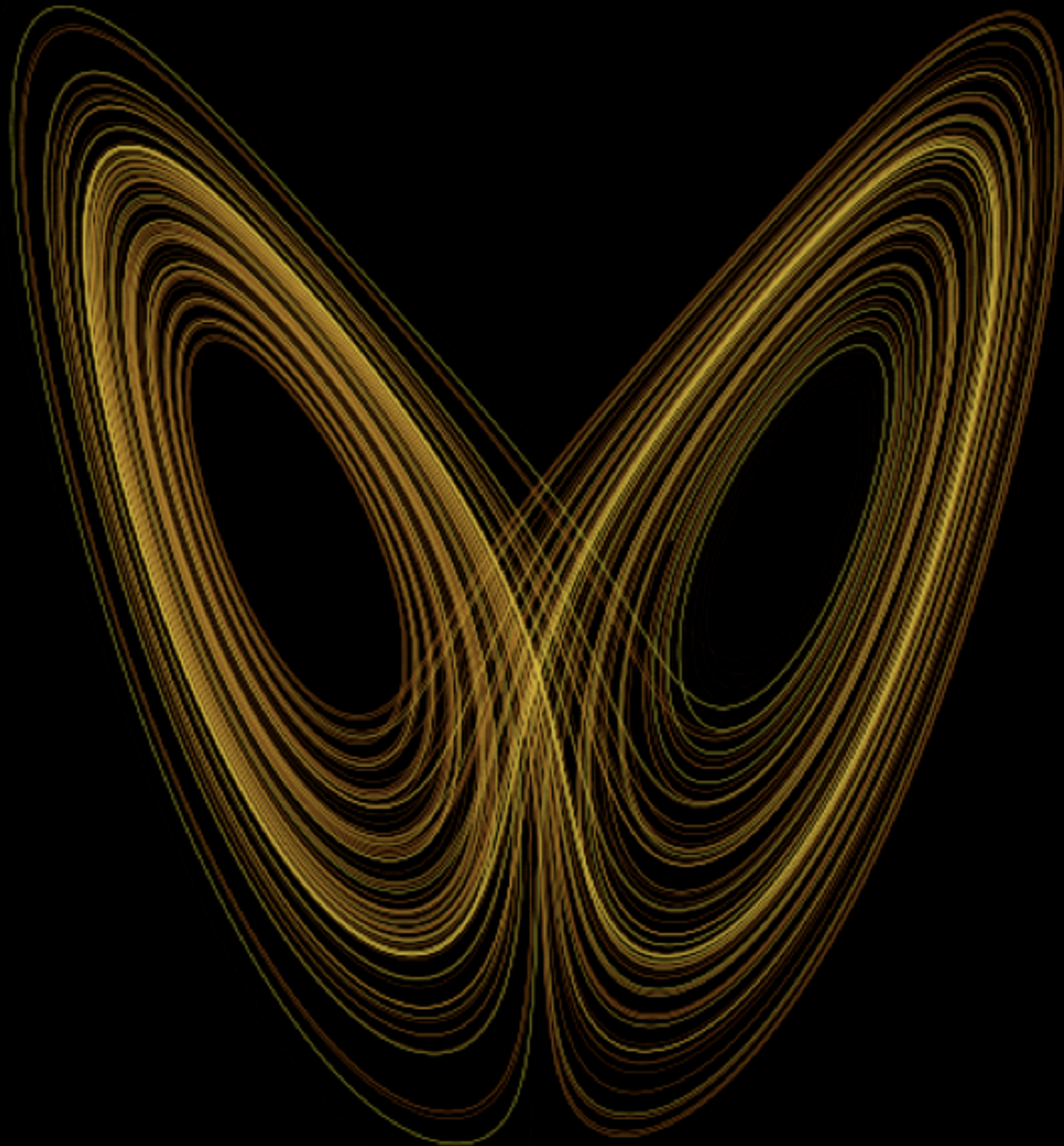


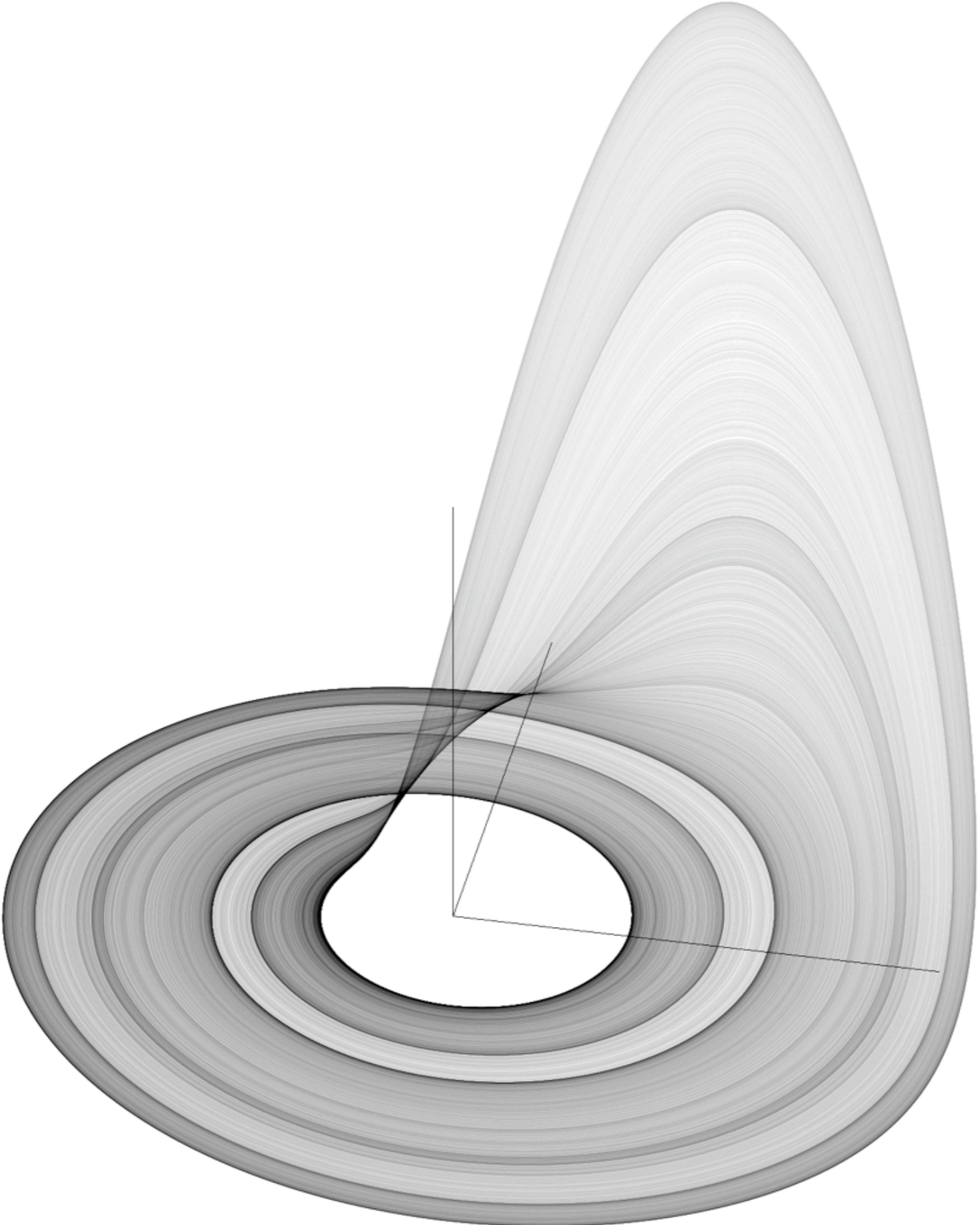






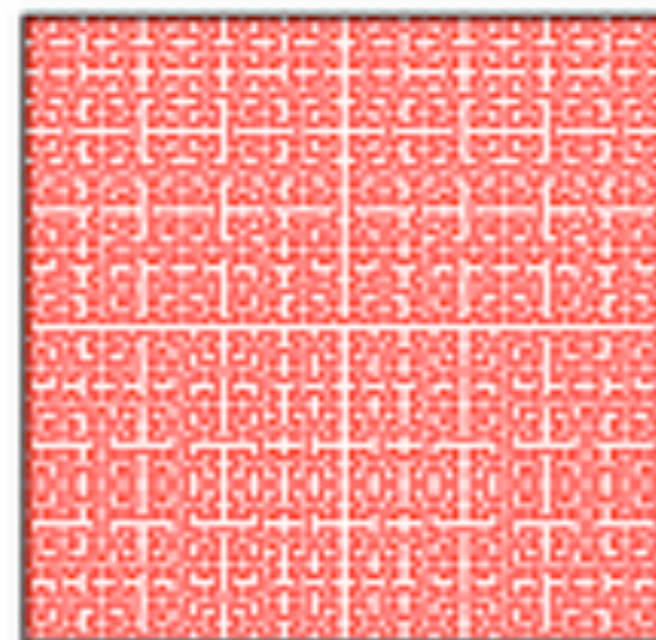
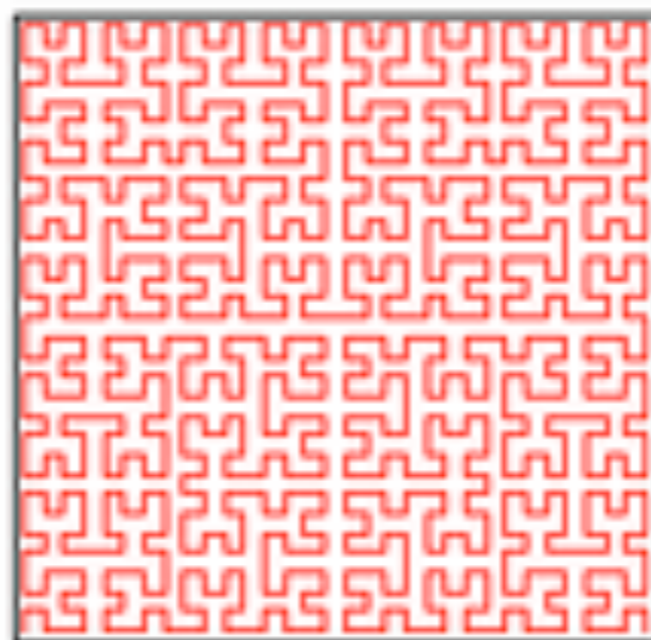
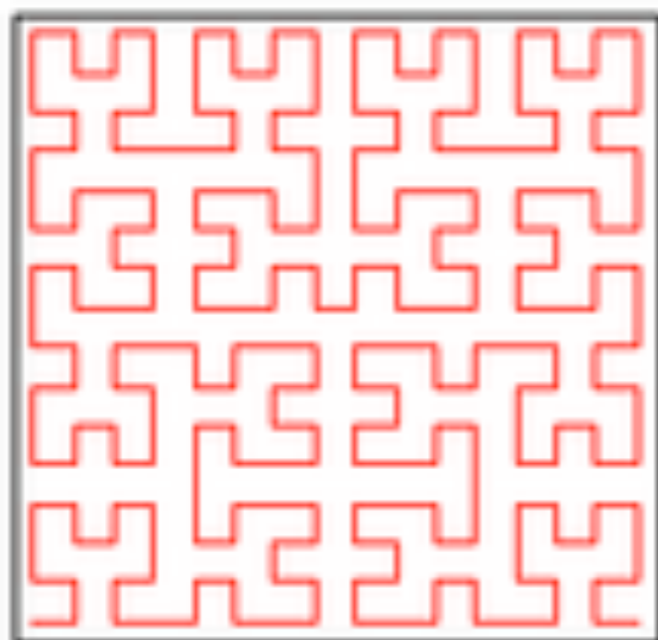
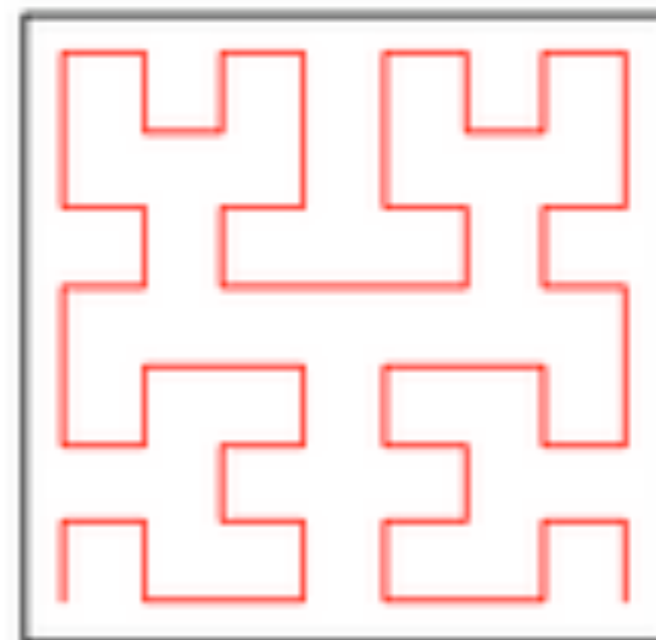
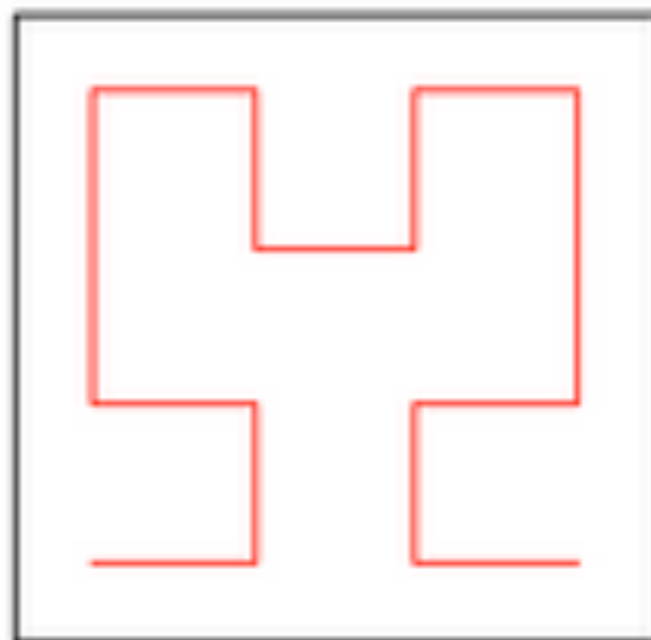
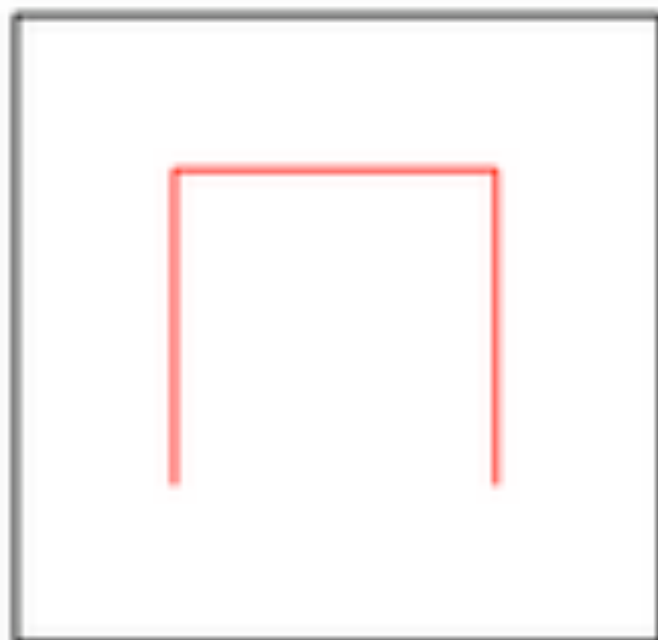




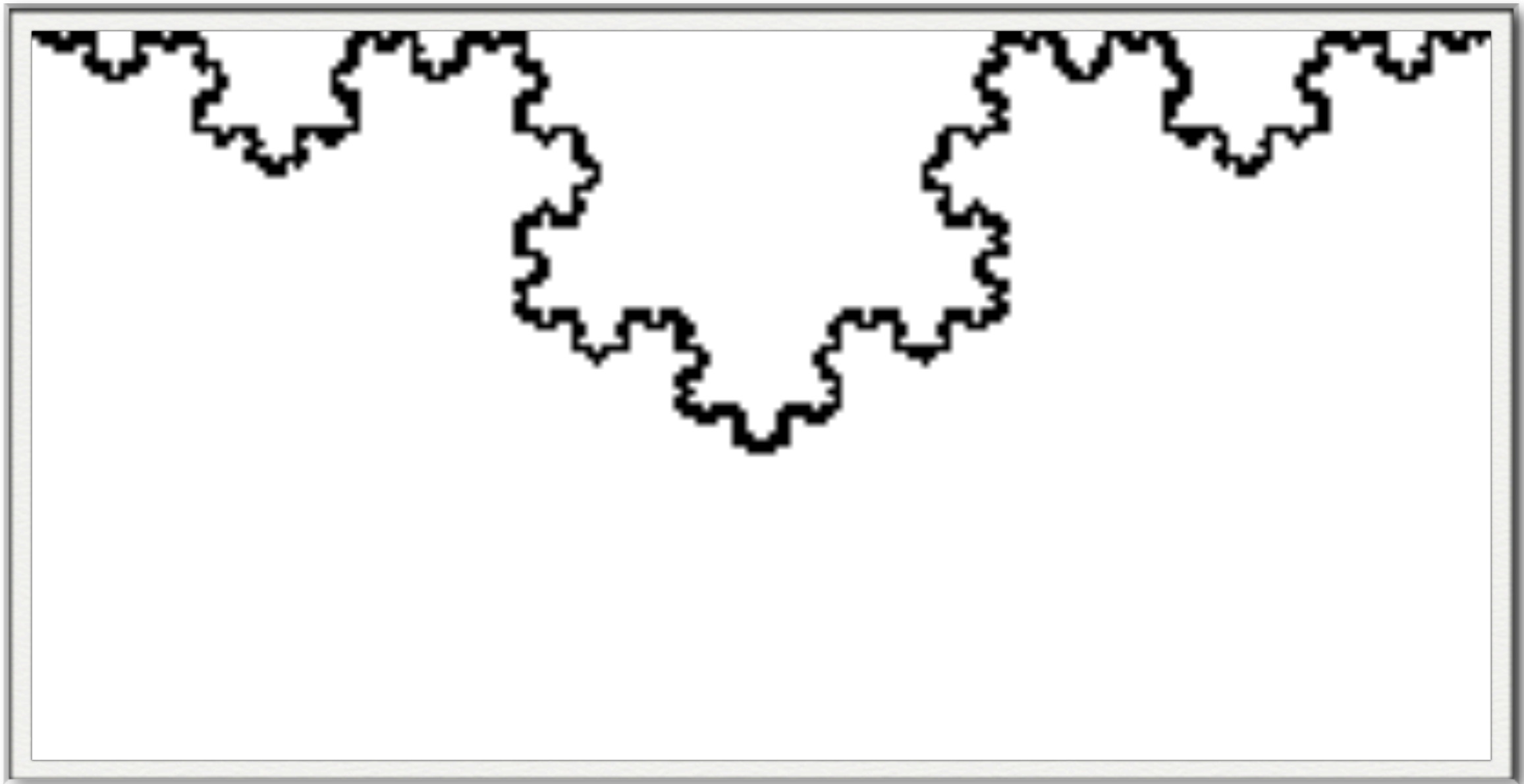




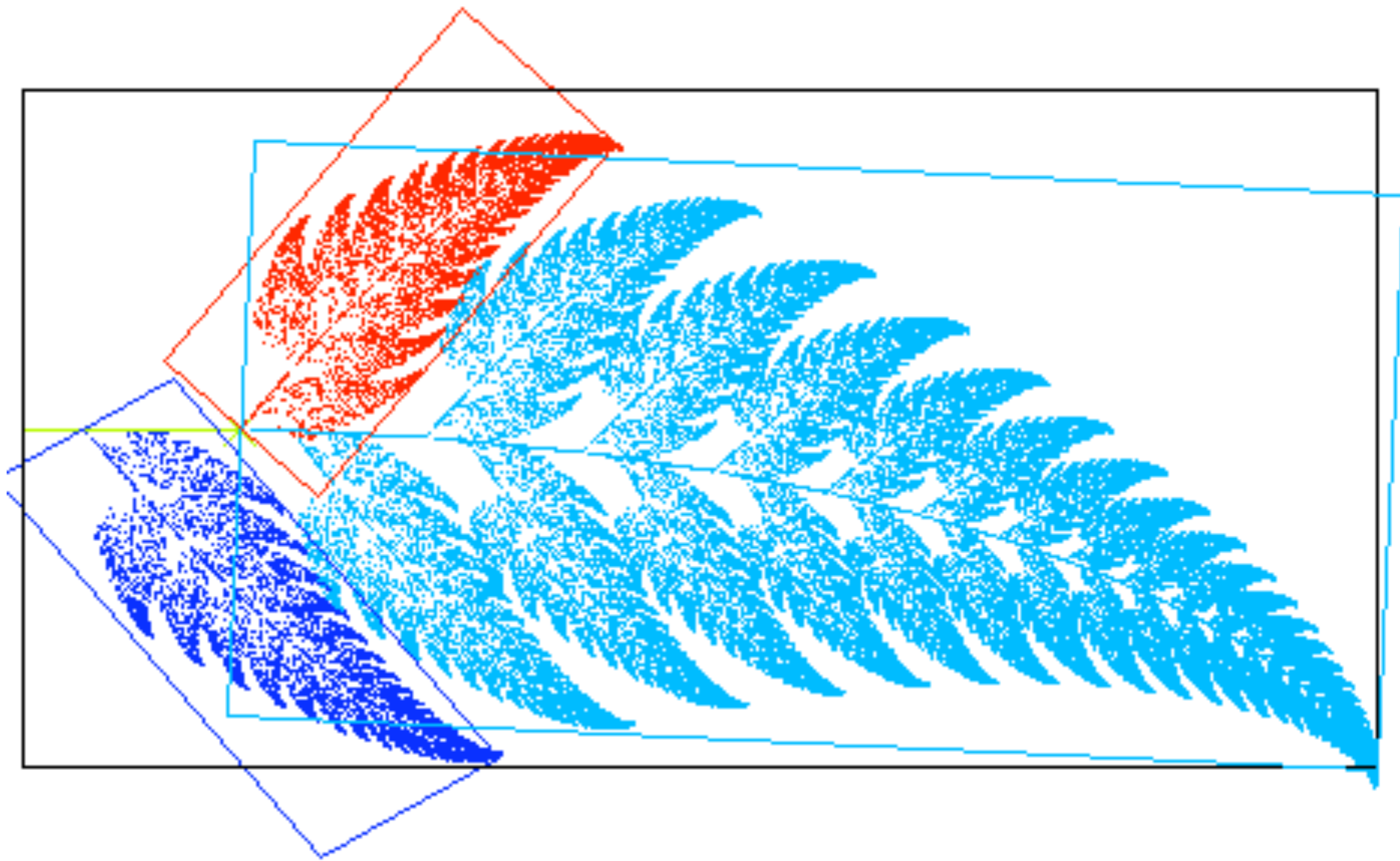
Кривая Хуберта



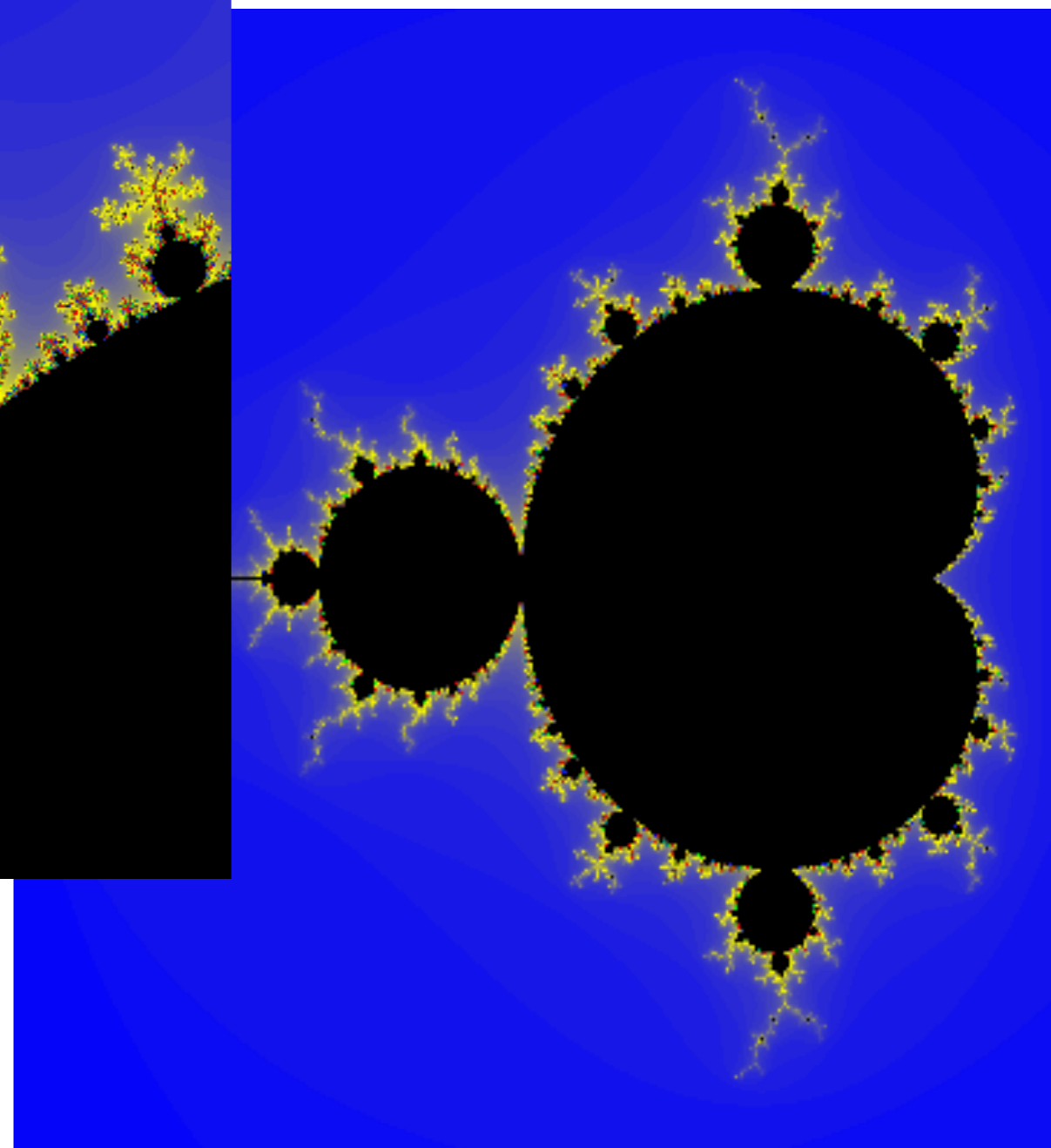
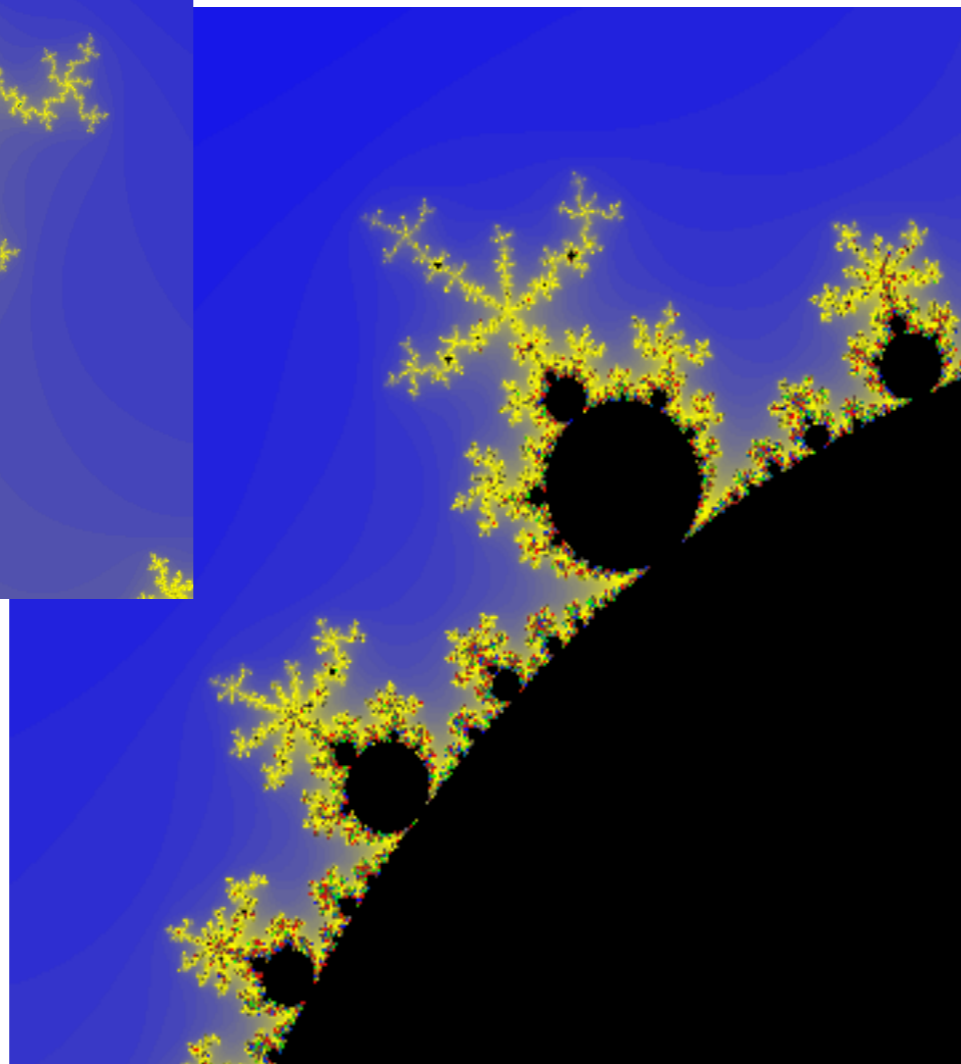
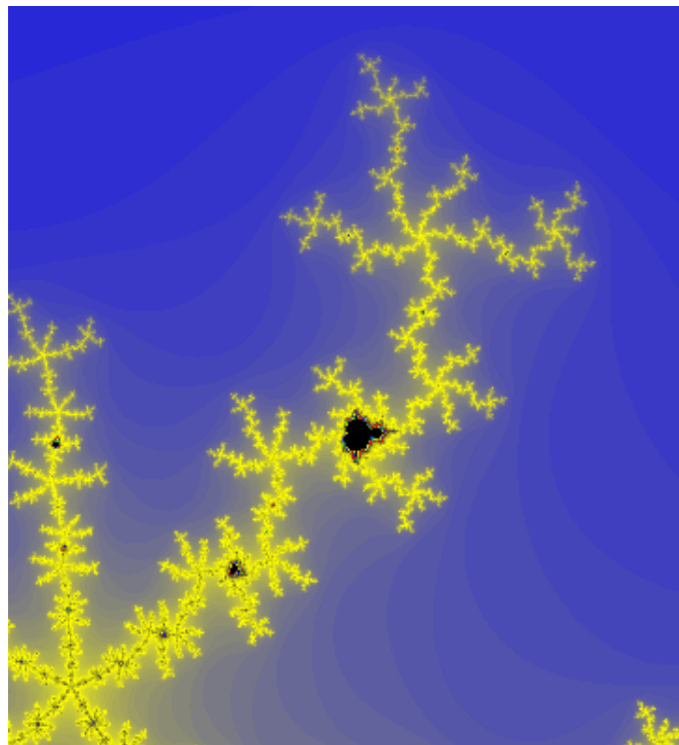
Кривая Коха



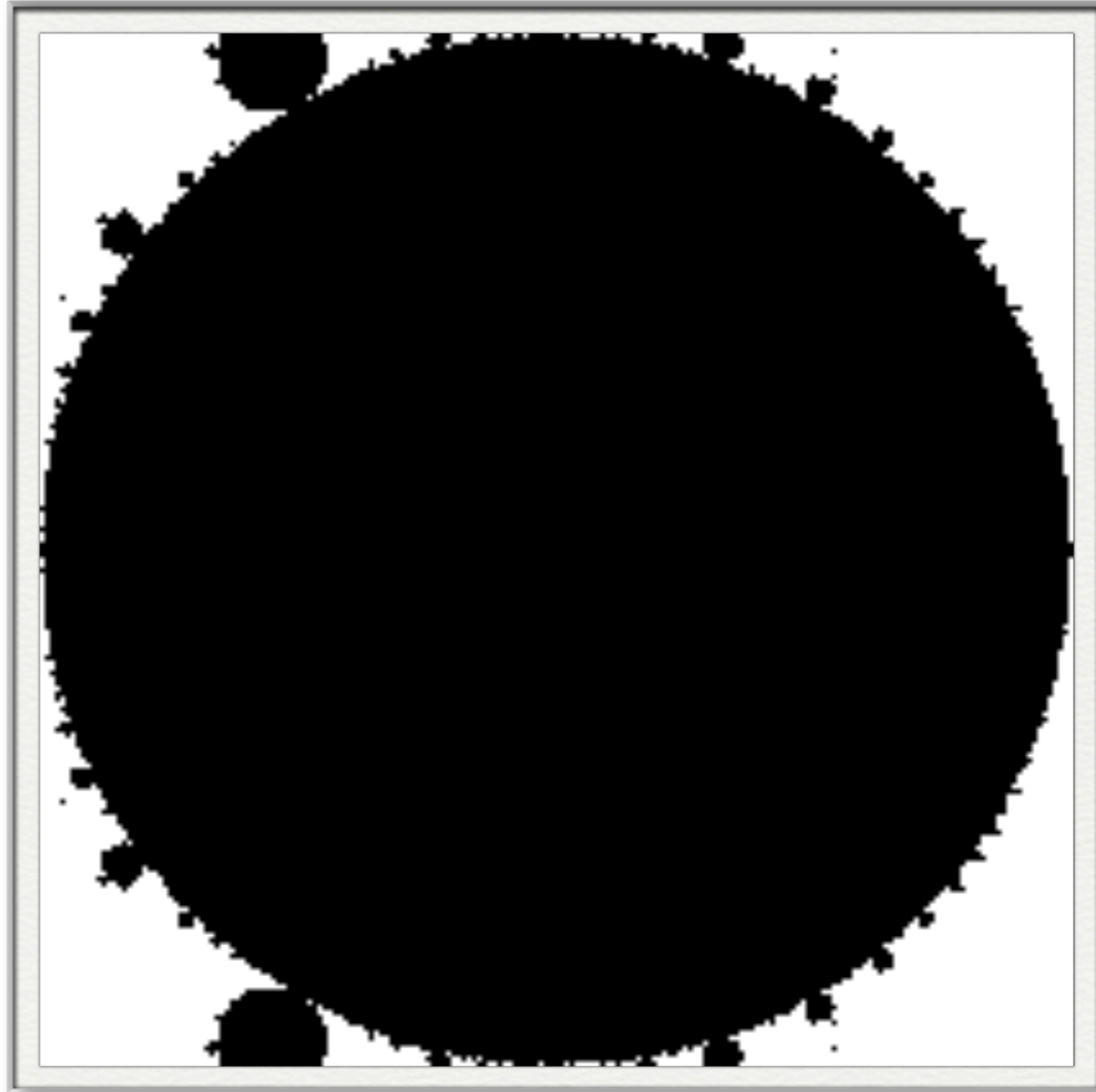
Папоротник



Фрактал Мандельброта



Фрактал Мандельброта



Теория САС (CAS)



Джон Холланд:

- Гомеостаз
- Эволюция
- Агенты

1940

1950

1960

1970

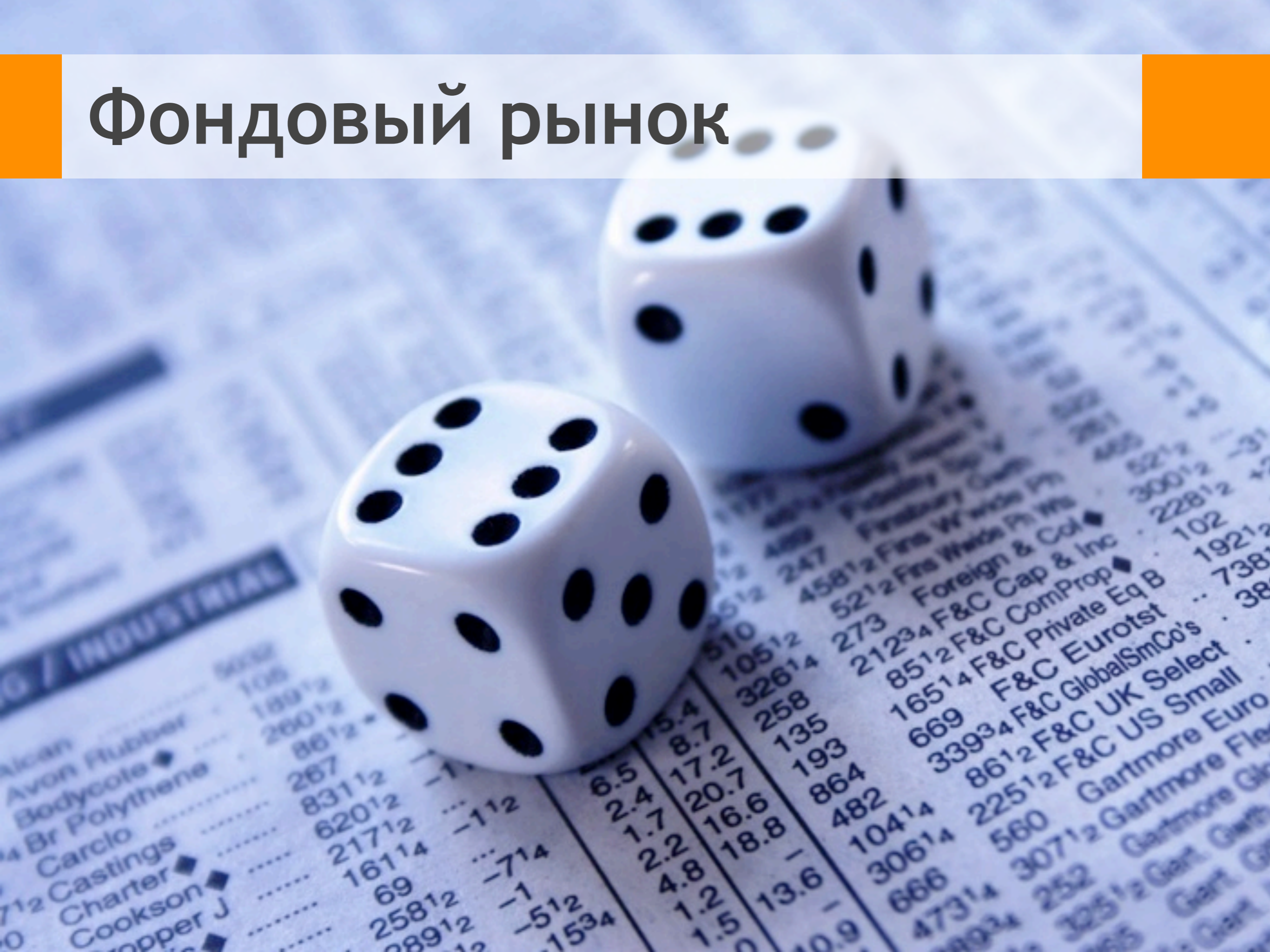
1980

1990

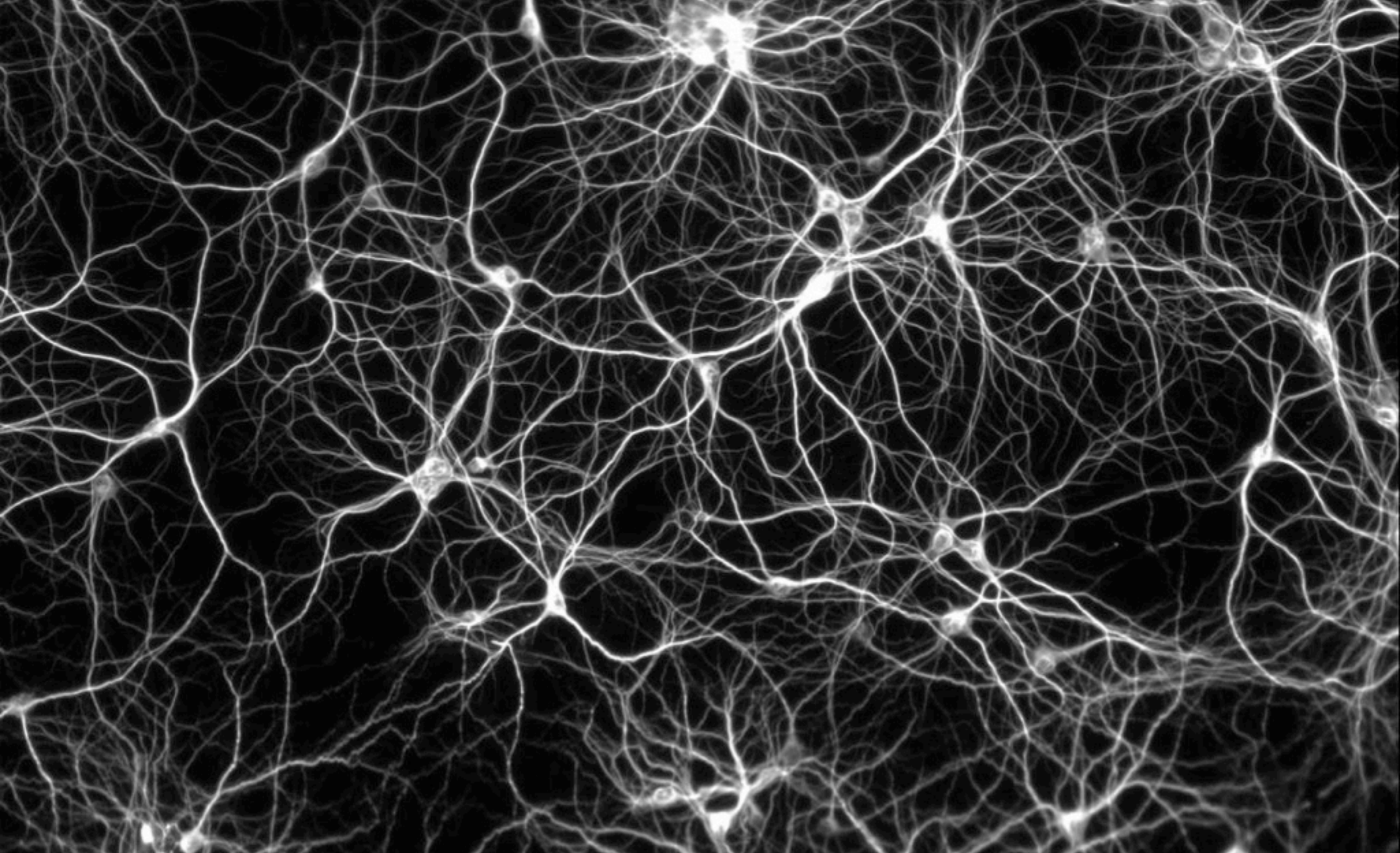
Колонии насекомых



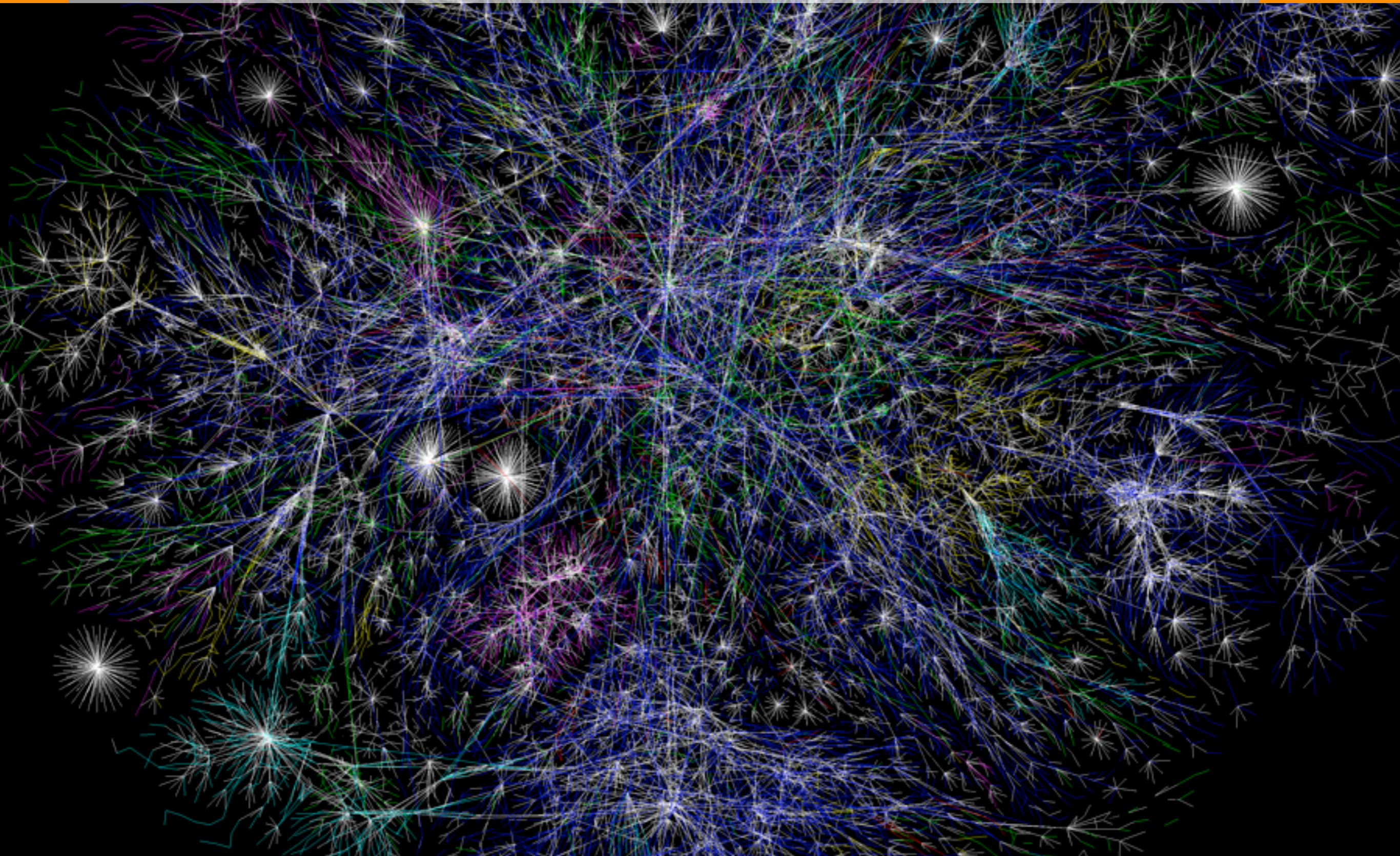
Фондовый рынок



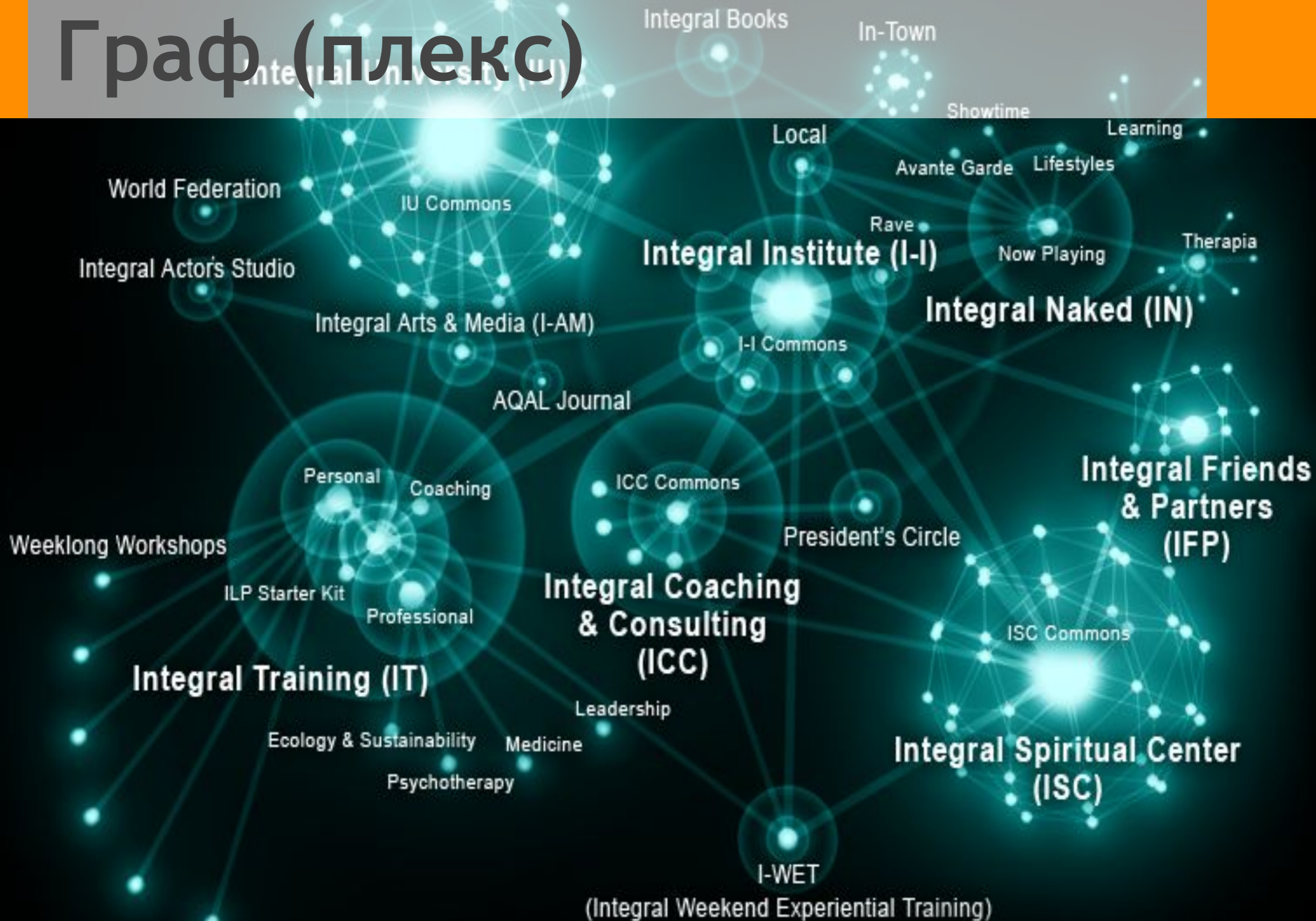
Нейронные сети



Карта интернета



Граф (плекс)



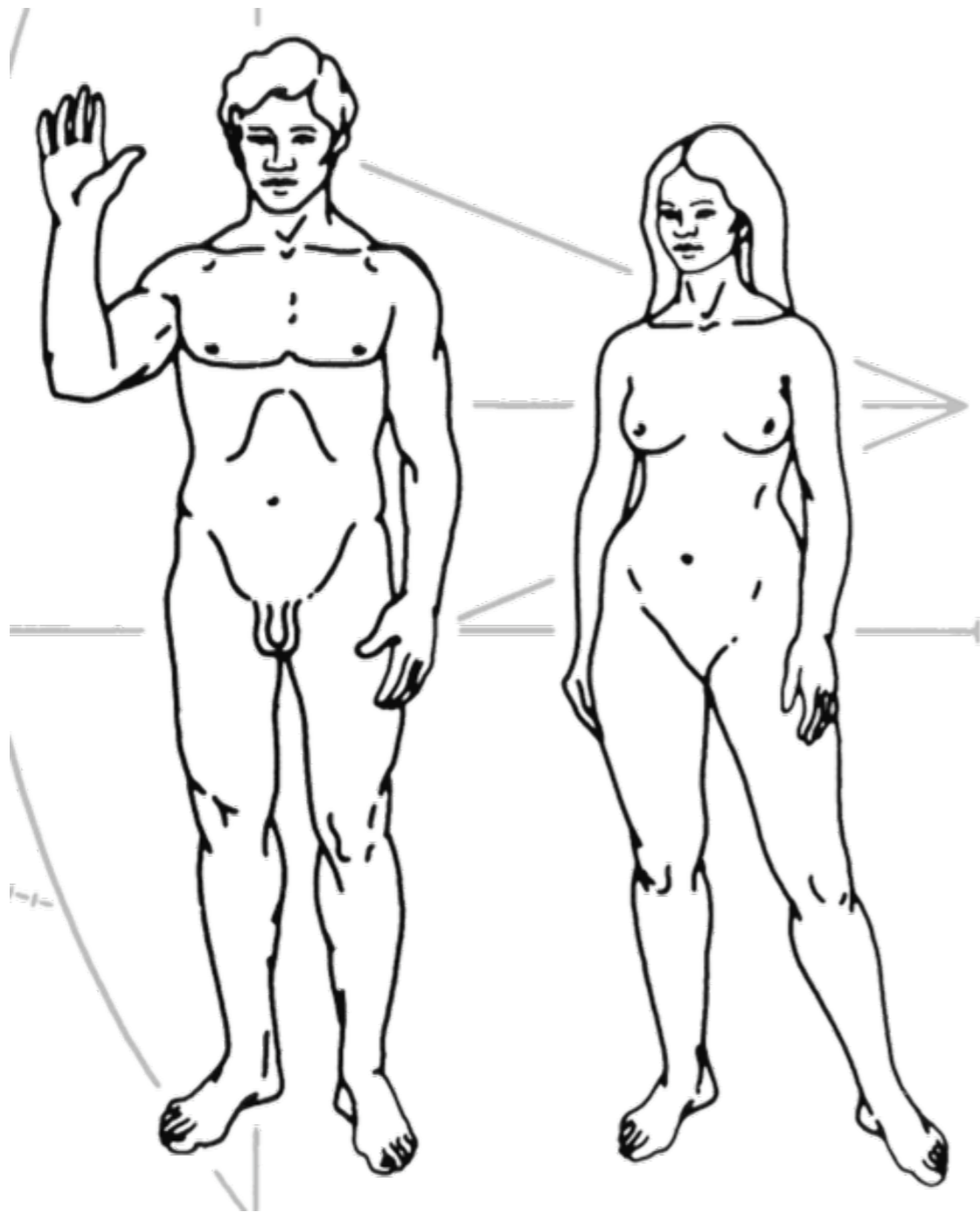
Задание:

- В группах по 4
- Создать карту теории систем
- Презентовать ее
- Время: 20 мин.

Имидж-стриминг

- ① выбирает задачу или проблему
- ① из состояния незнания начинает генерировать поток образов и описывать их (5-7мин.)
- ② ведет запись, ③ и ④ слушают
- Совместный анализ полученного
- Приложение анализа к проблеме
- Время: 15 минут в одну сторону

Человек как CAS



- Само-похожесть
- Сложность
- Эмерджентность
- Само-организация
- Гомеостаз



***Лучшая модель кошки – другая кошка
(а еще лучшая – та же самая кошка).***

– Норберт Винер, 1945

Модель НЛП

Что выделяем?

Сознательное

Знания (напр. ТОТЕ)

Паттерны языка

Бессознательное

Ценности

Убеждения

Метапрограммы

Тело

Паттерны

Микростратегии

Мета-система и ее элементы

Как определяем?

Калибровка

Как записываем?

Текст

Диаграммы

Спиральная Динамика





**Клер Грэйвс
1914—1986**

Основные положения

- ❶ Не важно что, важно почему
- ❷ Эволюция окружения **И** сознания
- ❸ Уровни — **волны**, а **НЕ** типы людей

Кто такой

“психологически зрелый человек”?

– Клер Грэйвс

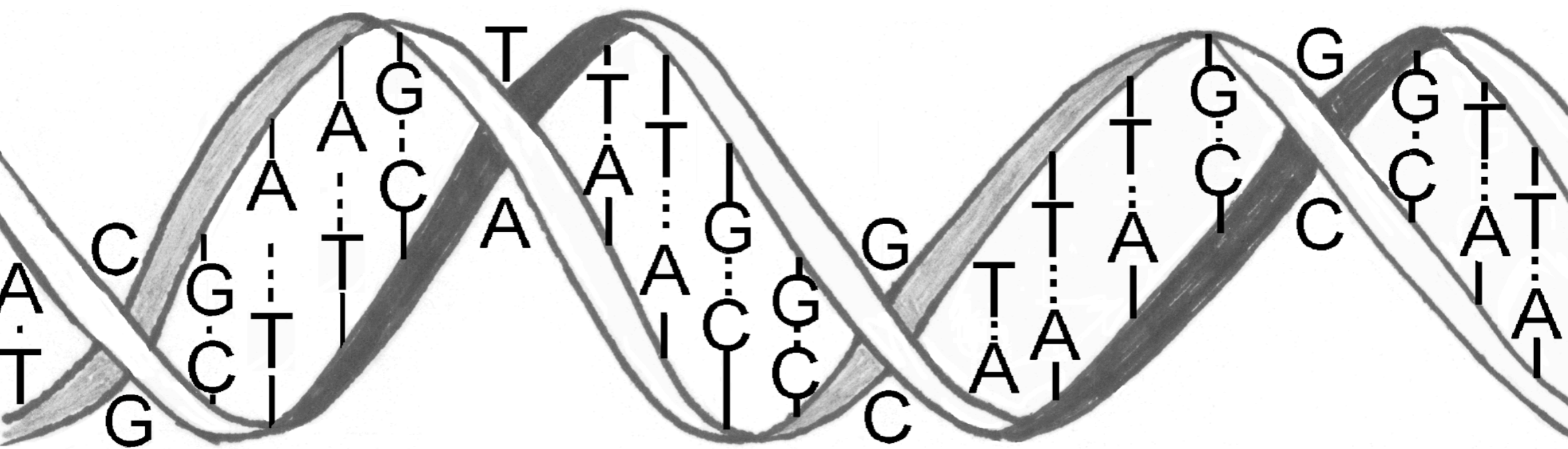
Теория развития

био-социо-психологических

систем...

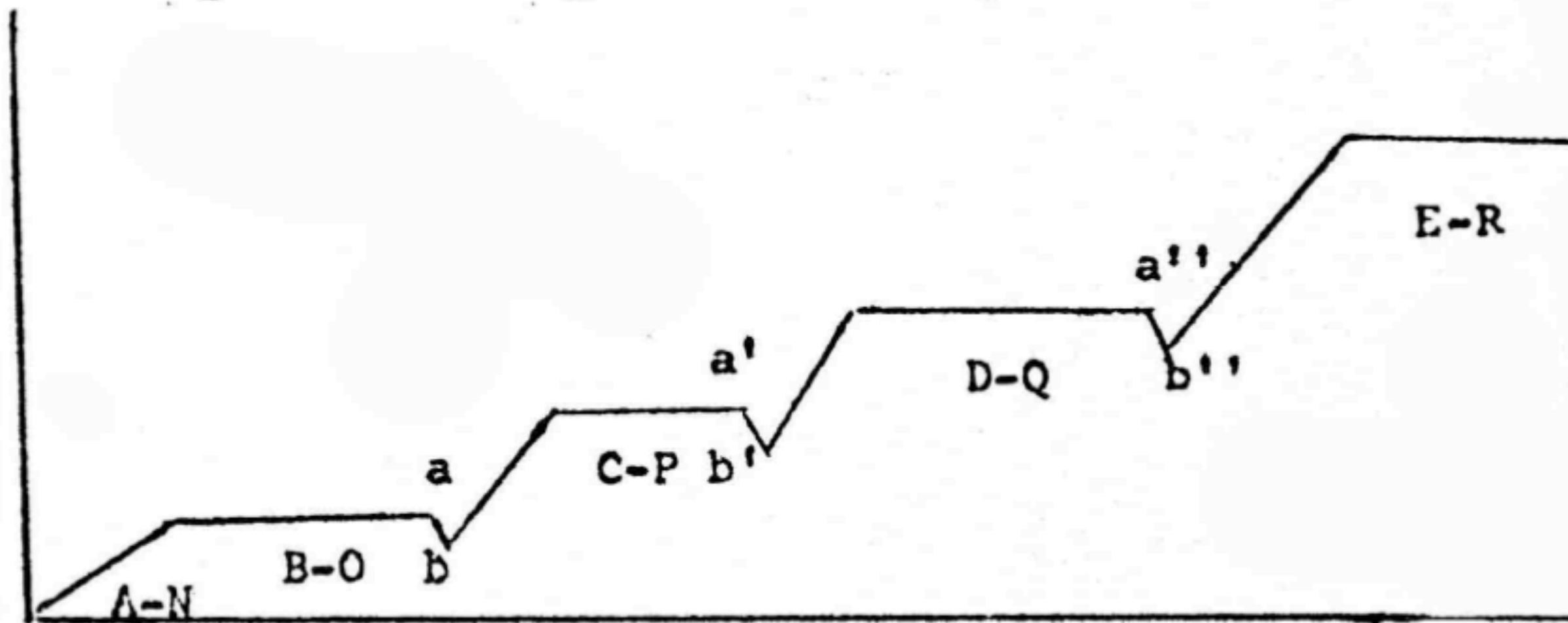
– Клер Грэйвс

Двойная спираль ДНК



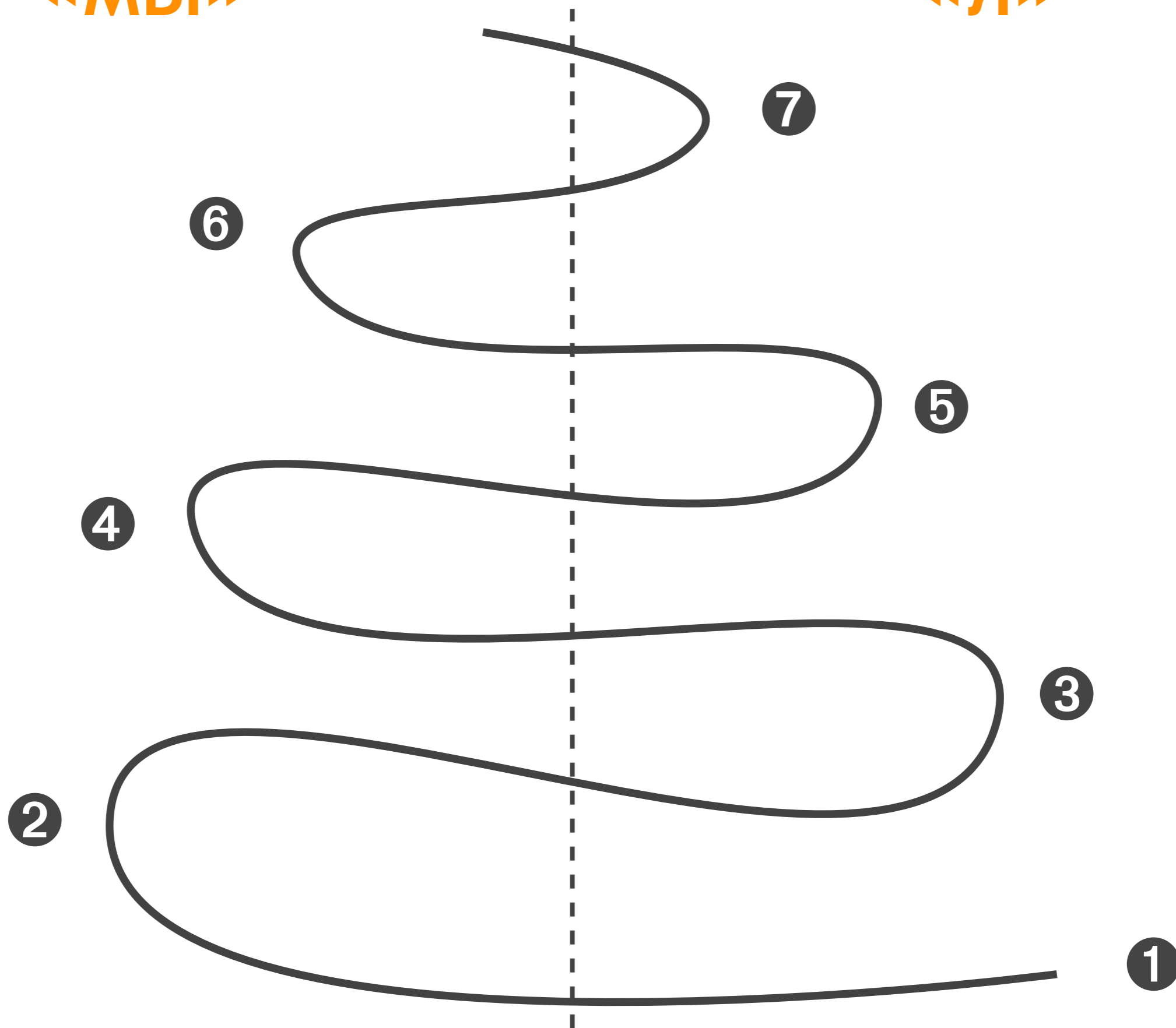
Это рисовал лично он

Progressive - regressive development of systems



«Мы!»

«Я»»



Уровни развития

Грэйвс	СД	Значение
A-N	Бежевый	Выживание
B-O	Фиолетовый	Анимизм
C-P	Красный	Импульсивность
D-Q	Синий	Абсолютизм
E-R	Оранжевый	Достижения
F-S	Зеленый	Социальность
G-T	Желтый	Целостность

О чем важно помнить:

Уровни не дискретны

Уровни - это НЕ типы людей

Это модель, а не правда

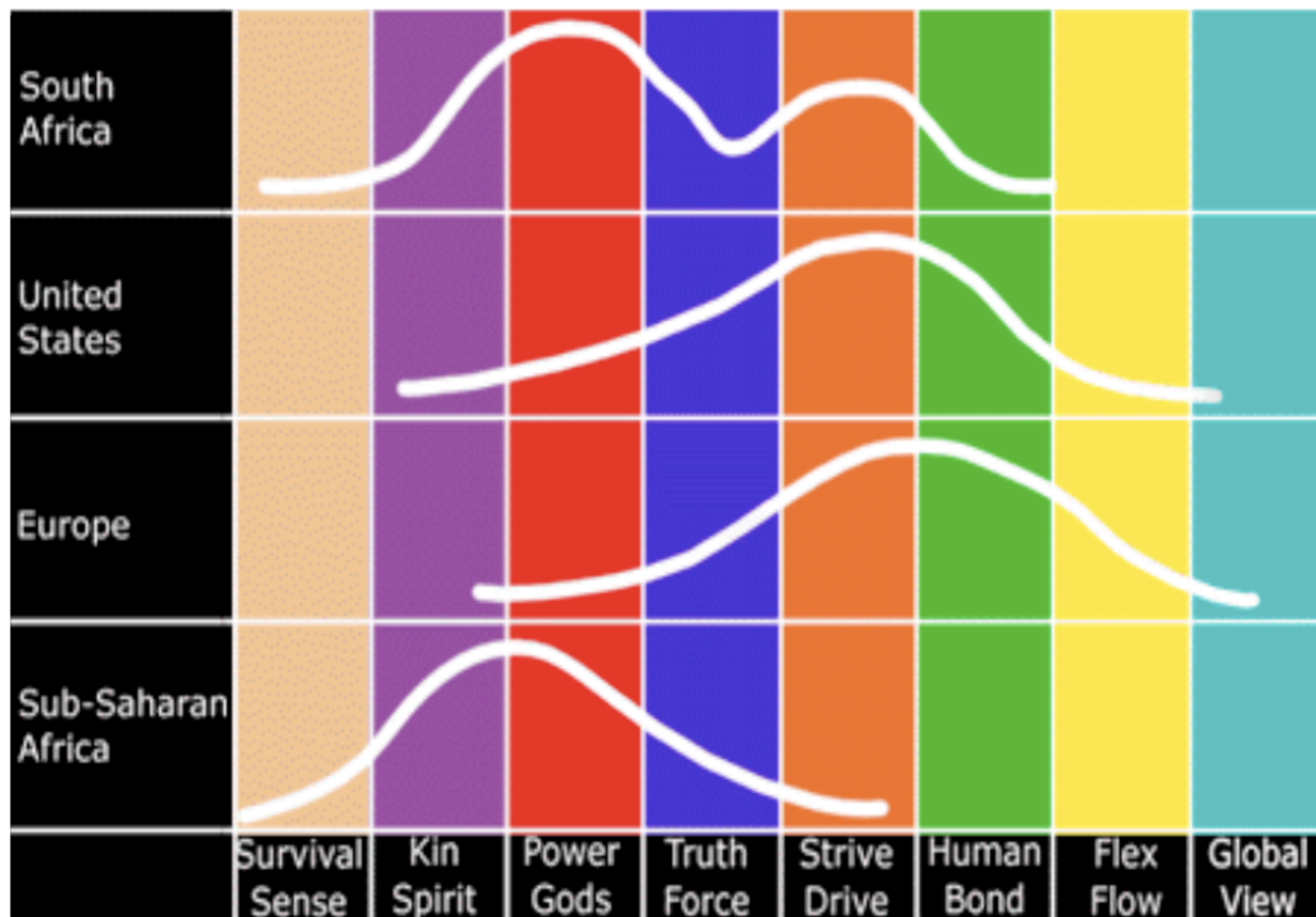
Жизнь богаче

Это способ смотреть на жизнь

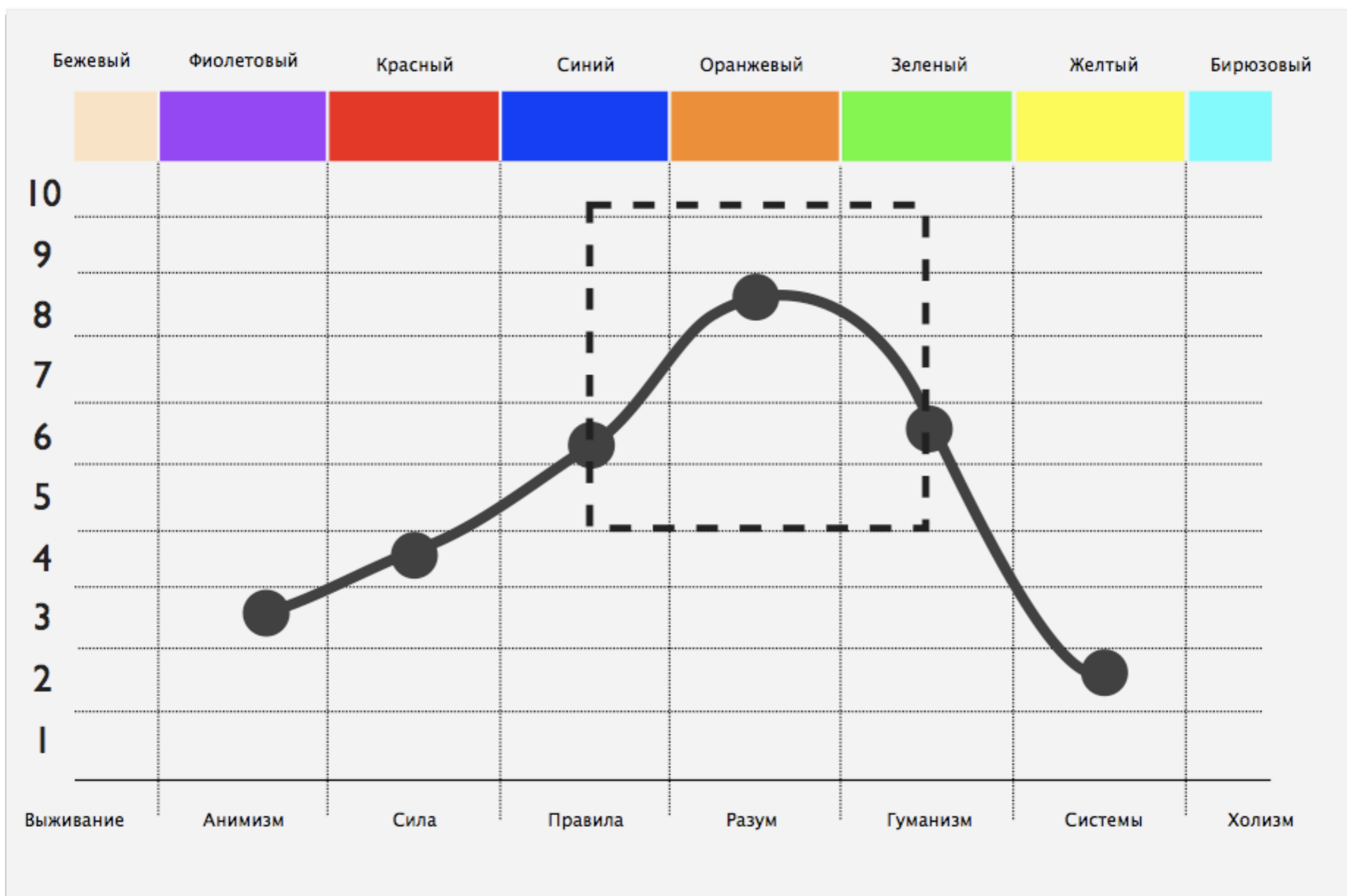
Один из многих

(Полезный)

Ценности мира (1996)



Централизация



Бежевый

*«Приобретать
инстинктивно»*



Бежевий

Отдельное “я” не сформировано

Автоматическое, рефлекторное

Физиологические потребности

Выживание на базовом уровне

День простоять / ночь продержаться

Где встречается



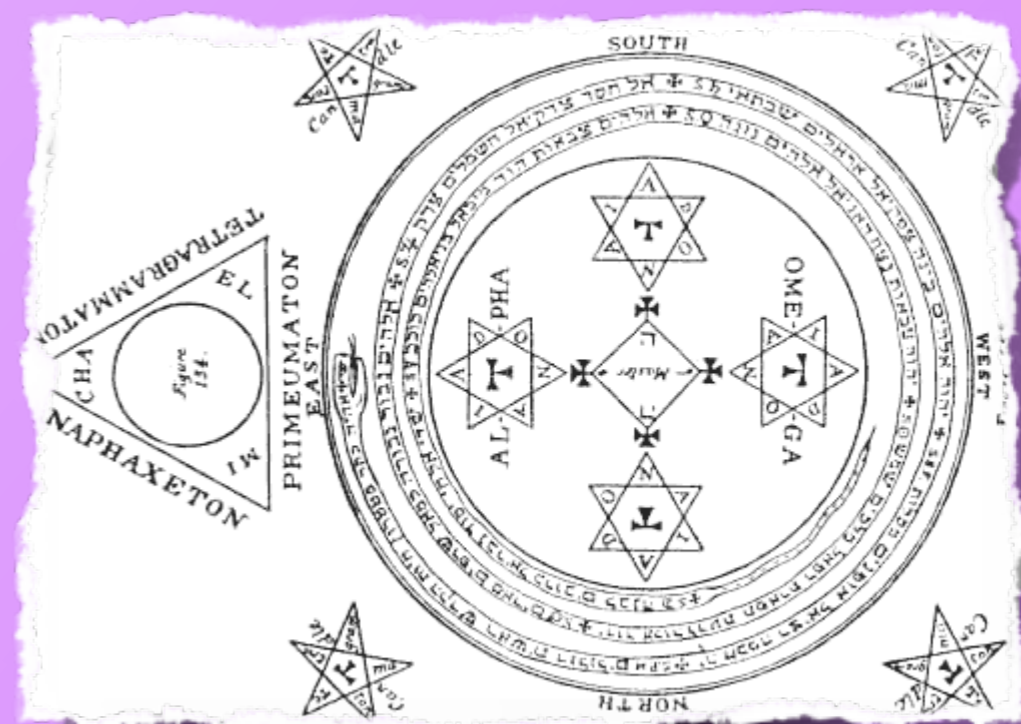
0.1% населения
0% влияния

Фиолетовый

«Жертвовать ради племени»



Где встречается:



Фиолетовый

Предки, старейшины

Магия, духи, боги

Анимизм

Карта = территория

Один за всех, все за одного

10% населения
1% влияния

Красный

**«Взять себе, и к
черту остальных»**



Красный

Немедленный гедонизм

Сильный прав

Боятся - значит уважают

Демонстрация власти

Чувства вины не существует

Последствий не существует

Где встречается:



**20% населения
5% влияния**

Синий

*«Жертвовать
сейчас ради
награды потом»*



Синий

Смысл жизни (но не счастье)

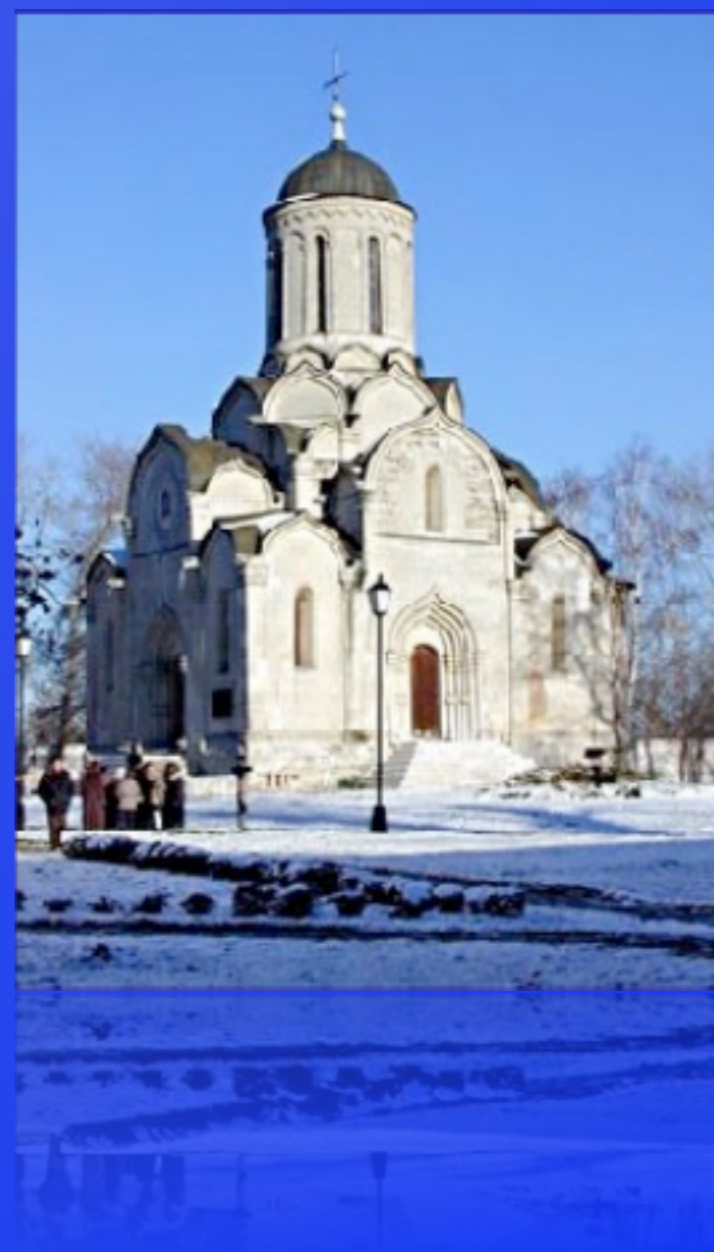
Самопожертвование

Послушание

Порядок и стабильность

Честный труд

Где встречается:



40% населения
30% влияния

О чем важно помнить:

Уровни не дискретны

Уровни - это НЕ типы людей

Это модель, а не правда

Жизнь богаче

Это способ смотреть на жизнь

Один из многих

(Полезный)

Оранжевый



**«Приобретать,
расчетливо»**

SAUERSTOFF

NAHRUNG

Оранжевый

Здравый смысл

Благополучие

Исследование

Конкуренция «по правилам»

Объективное, практика

Где встречается:



30% населения
50% влияния

Зеленый



*«Жертвовать сейчас ради
немедленной награды»*

Зеленый

Релятивизм

Гуманизм

Чувства

Социальность

Гармония, консенсус

Экология

Где встречается:



**1% населения
5% влияния**

Желтый



**«Приобретать без ущерба
другим»**

Желтый

Принятие неизбежностей

Признание ранних уровней

Интеграция

Гибкость

Открытость

Безопасная свобода

Выигрыш-выигрыш-выигрыш

О чем важно помнить:

Уровни не дискретны

Уровни - это НЕ типы людей

Это модель, а не правда

Жизнь богаче

Это способ посмотреть на жизнь

Один из многих

(Полезный)

Проблемы восприятия

Придание
чрезмерной
важности

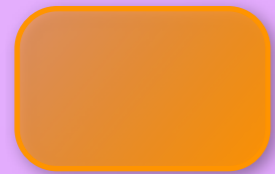
Проблемы восприятия



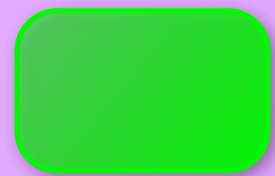
Добыча



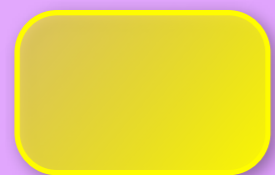
Дикари, язычники



Необразованные дикари



Благородные дикари



Источник креативности

Проблемы восприятия



Варвары



Беспредельщики



Бандиты



Приколисты

Проблемы восприятия



Странные люди



Упертые догматики



Фундаменталисты



Обладающие Смыслом

Проблемы восприятия



Завоеватели



Культурные агрессоры



Загрязнители среды

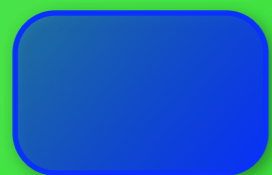


Люди, которые Делают

Проблемы восприятия



Добыча



Сатанисты



Болтуны



Заигравшиеся

Проблемы восприятия



Странные, но прикольные



Неуважительные



Несфокусированные



Холодные

Запись моделей

Схема Дэвида Гордона

Убеждения

Стратегии

Внешнее
поведение

Спосо-
бность

Эмоции

Запись микростратегий

R

O

L

E

Rep.system
Репсистема

Orientation
Ориентация

Link
Связь

Effect
Эффект

В

Н — наружу

$A \rightarrow B$ — смена

$A_{(д)}$

В — внутрь

A/B — сравнение

$K^{(+/-)}$

П — память

--- — синестезия

О

К — конструктор

$A \rightarrow_m B$ — мета

Г

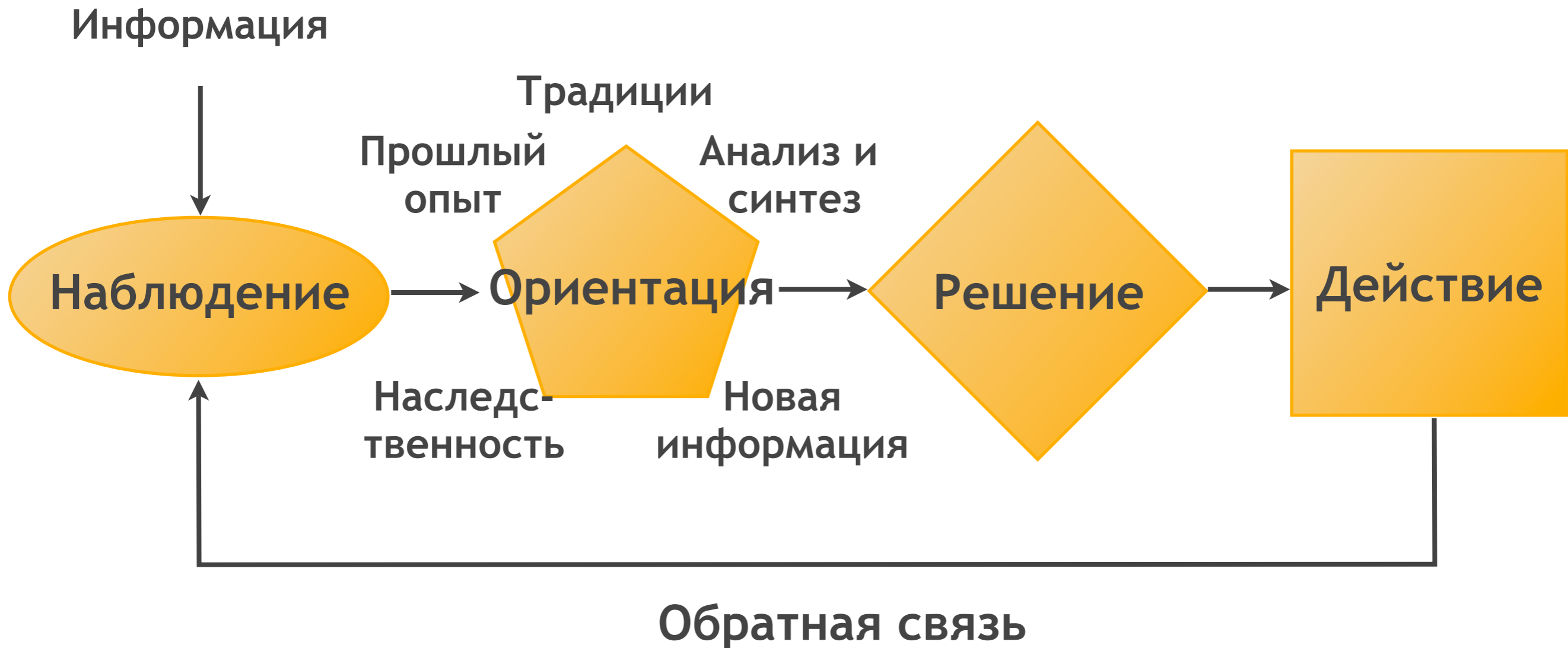
$A \rightarrow_n B$ — полярная

$A \pm B$ — выбор

Пример

$B^{\Pi} - B^{\kappa} - K^{+} - A_{\text{д}} - B/K - A^{\kappa} - A^{\Pi}$

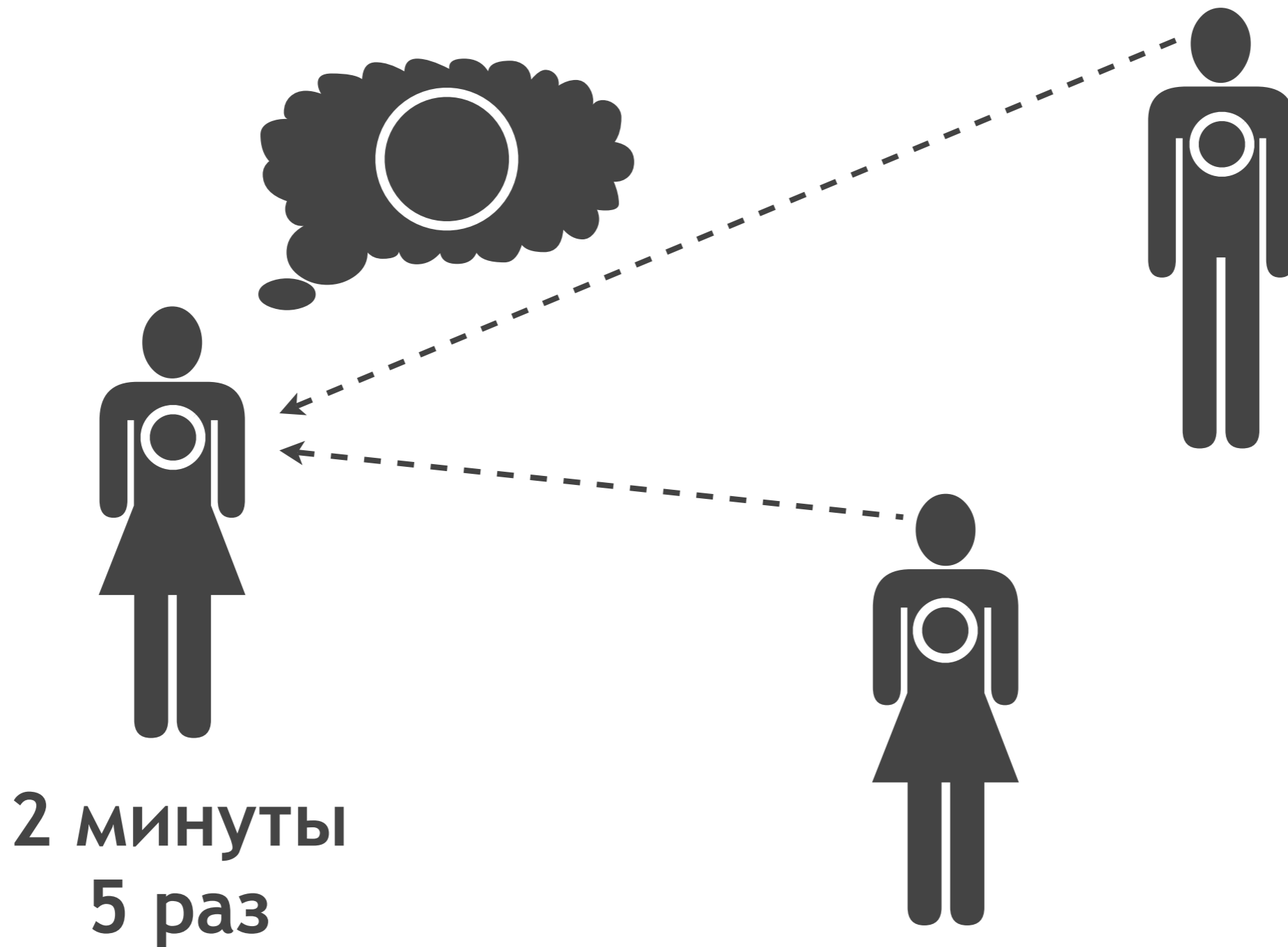
OODA Loop – Цикл НОРД



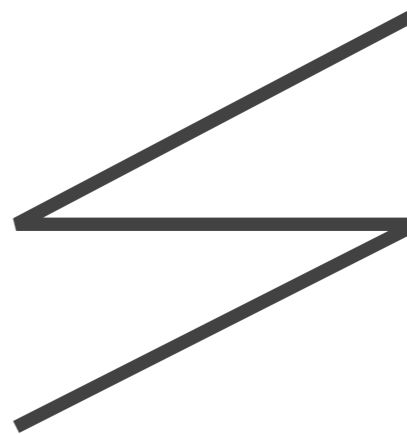
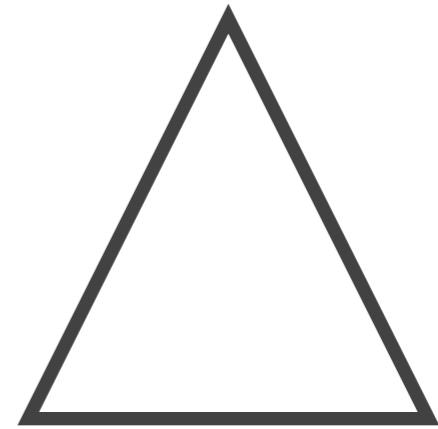
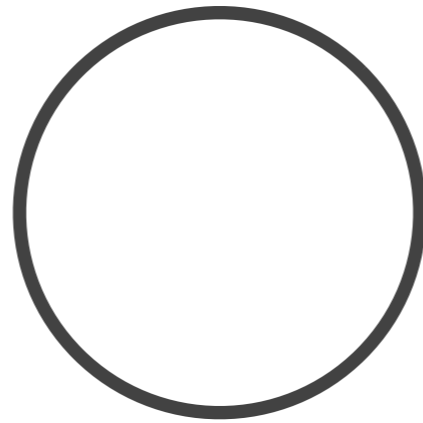
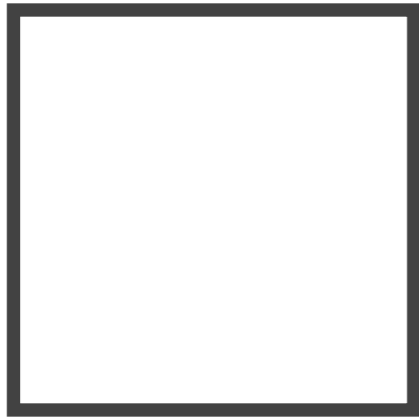
ТОТЕ и НЛУ

	Т	О	Т	Е
Окружение				
Поведение				
Способности				
Убеждения				
Идентичность				
Миссия				

Игра «Угадай фигуру»

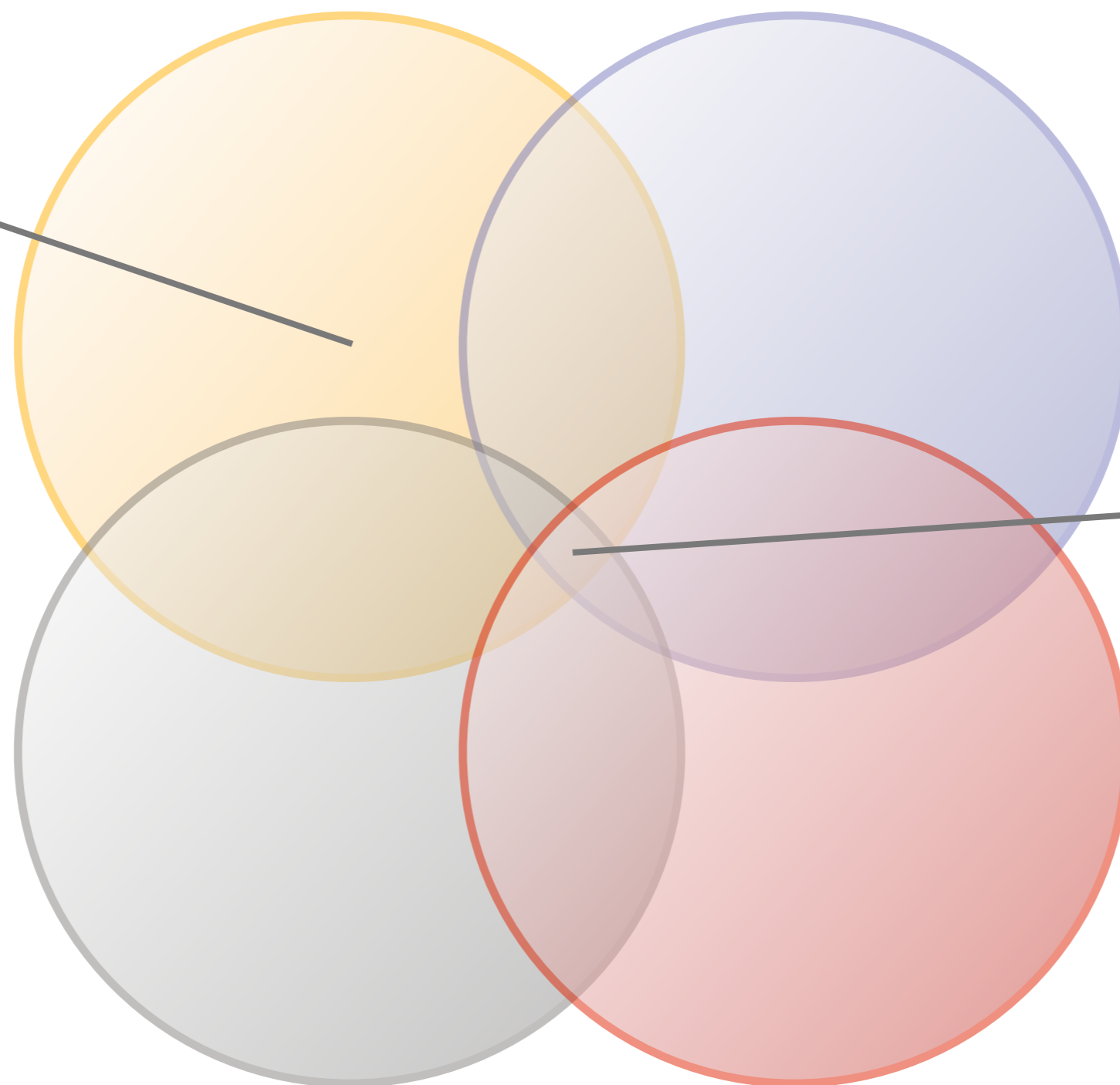


Варианты фигур



Больше моделей – меньше выбора


Одна
модель



Четыре
модели

Привезти с собой

- Описание модели
- Демонстрацию модели
- Ноутбук (у кого есть)



**До встречи
21 июня!**