

# Исследование Мир развития будущего



Дарья Дмитриева, Владимир Данкин



АКАДЕМИЯ  
СОЦИАЛЬНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ





### **Дарья Дмитриева**

Директор Фонда культурных проектов «Четверг». Кандидат культурологии. Автор программ и книг по управлению проектами в сфере культуры. Корпоративный антрополог. Номинант премий Инновация, Moscow Urban Forum Community Award



### **Владимир Данкин**

Тренер-консультант, ведущий и разработчик сессий, форумов, игр  
Куратор центра экспертизы «Корпоративная культура»  
Опыт тренерской работы с 2005 года

# Идея исследования

**Вопрос:** как люди развития (участники ПИРа) видят развитие в будущем?

**Метод:** игровое пространство “создай мир будущего развития”

**Кратко:** люди на столах создают свои миры будущего с разными существами из пластилина, бумаги и других материалов, задавая им условия жизни и развития.



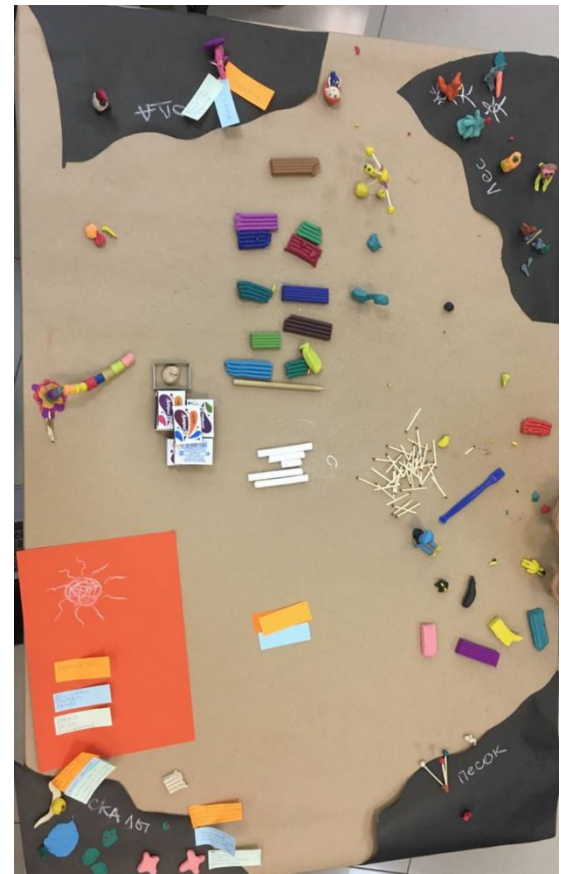
# Инструкция



Вы создаете мир будущего, который может быть каким угодно и населен кем или чем угодно. **Единственное условие - жители мира должны развиваться.** Каким должно быть это развитие - решать вам.

## Итак:

1. выберите одну из зон для создания своего мира: вода, скалы, песок, лес.
2. придумайте существ, которые населяют этот мир.
3. решите, в чем состоит развитие для этих существ.
4. создайте основные элементы этого мира при помощи пластилина, мела, бумаги и коробков.
5. напишите на стикерах до 5 условий существования этого мира:
  - a. оранжевый - **одна цель** развития существ.
  - b. синий - правила взаимодействия существ.
  - c. зеленый - социальные блага, которые доступны в этом мире.



**три стола, 52 мира; женщины / мужчины : 2/3**

# Поведение

1. Количество отказов примерно 2:1
2. Причина отказов в основном занятость, но и неуверенность в своих творческих силах
3. Людям приятно сопровождать свою творческую деятельность рассказом
4. Пластилин - великолепный материал для проективных методик



# Методика

1. Задана игровая ситуация (по Роже Кайуа, “фиктивная, то есть сопровождаемая специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью”)
2. Тип игры (Р.К.) - симуляция (маска).
3. Анализ культурных паттернов - повторяющихся элементов, анализ трендов.  
Важно - не анализируем индивидуальные проявления

A screenshot of a Microsoft Excel spreadsheet with multiple columns and rows of data, likely representing the analysis of cultural patterns mentioned in the text. The spreadsheet is filled with text and numbers, organized into a grid format. The columns are narrow and contain various labels and data points, while the rows are wider and contain more detailed information. The overall appearance is that of a complex data table used for analysis.

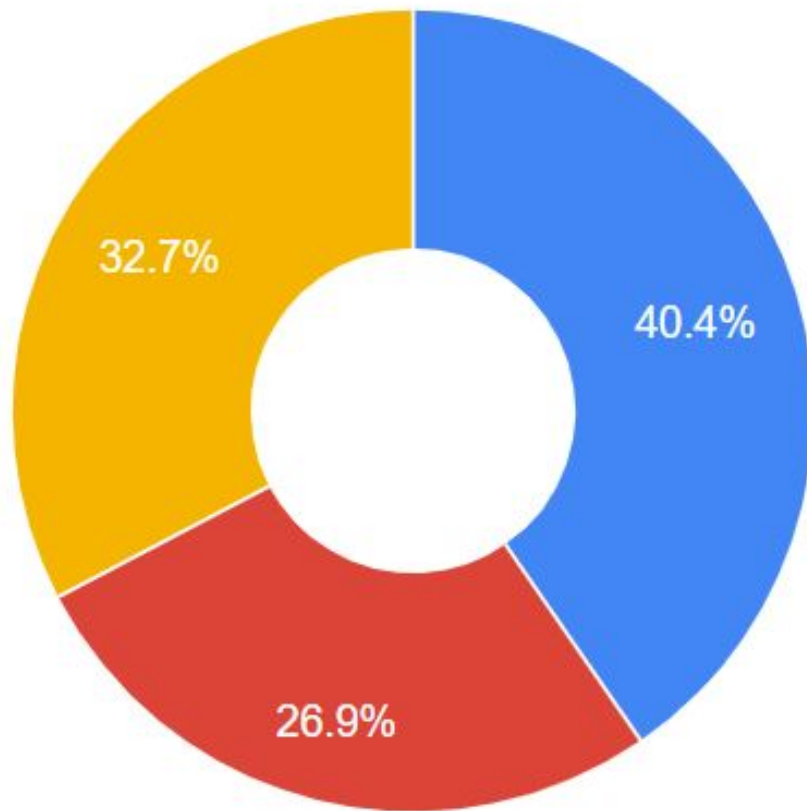
# Количественные результаты

1. Целостное видение
2. С чем в общем связана цель развития
3. Абстрактная или конкретная цель
4. Важность коммуникации
5. Дальность коммуникации





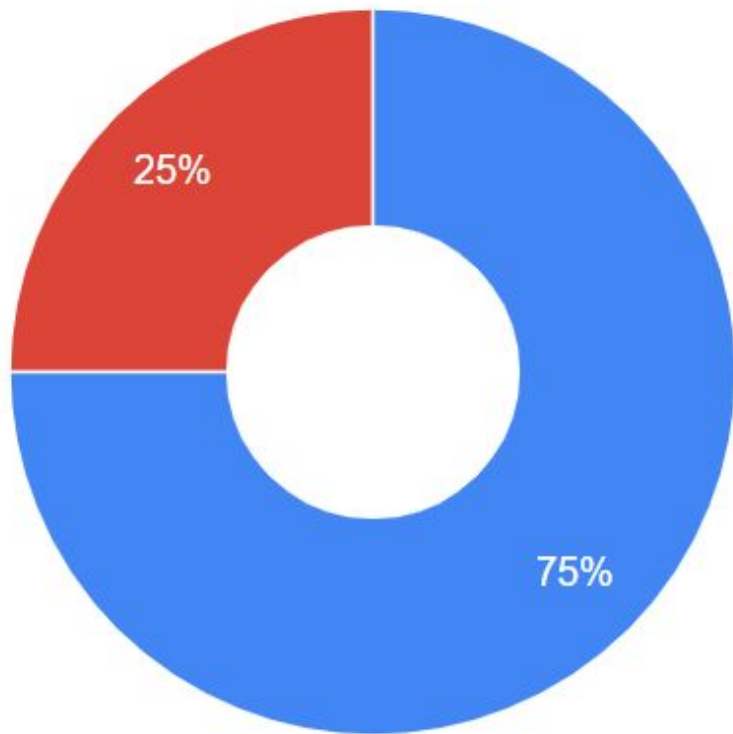
# Целостность видения



- Весь мир
- Я и соседи
- Только я



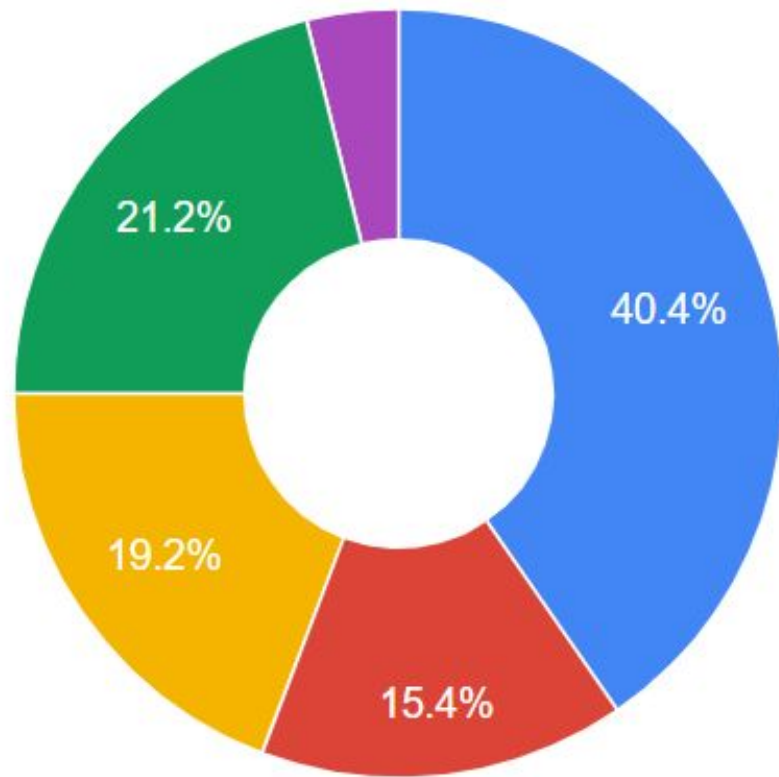
# Цель развития



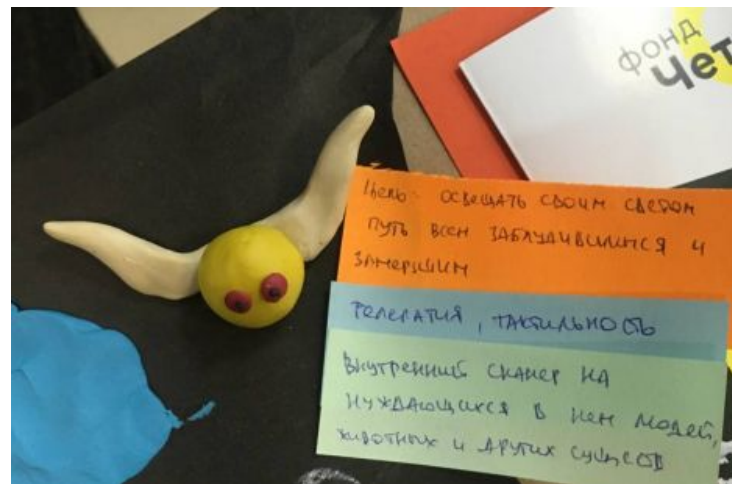
- Конкретная
- Абстрактная



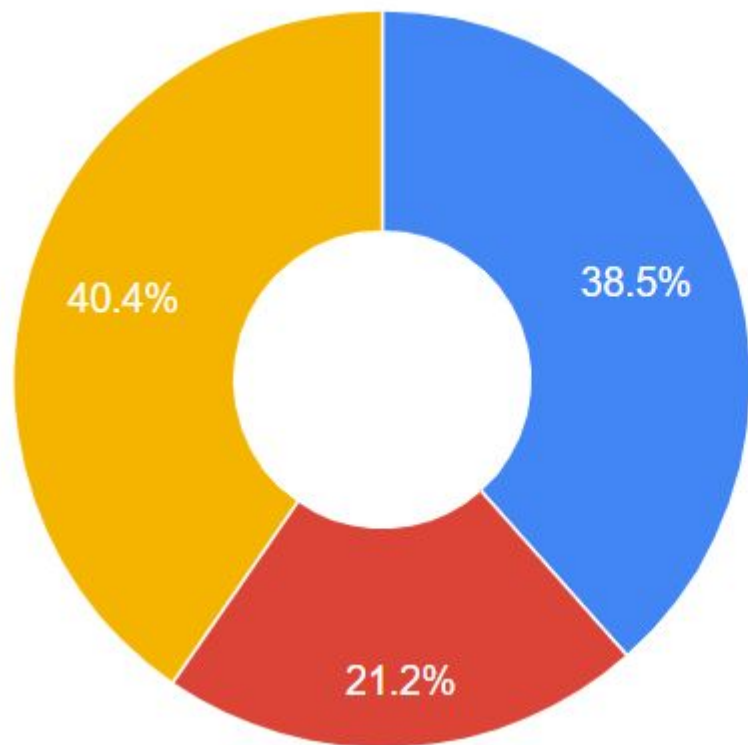
# С чем связана цель



- Развитие себя
- Развитие вида
- Развитие других
- Развитие среды
- Захват других



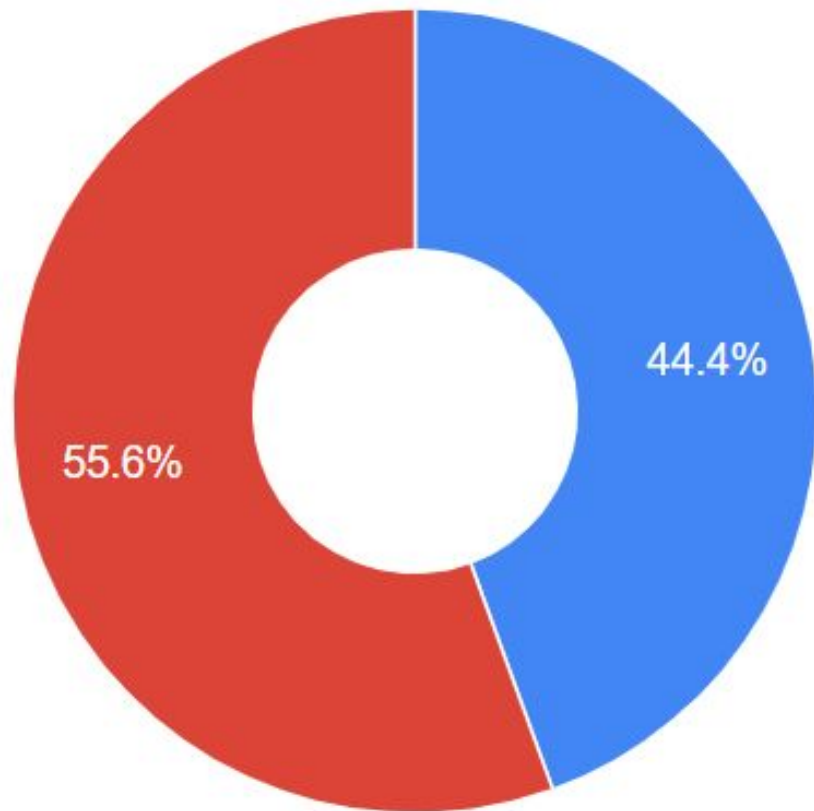
# Коммуникация



- Очень важна
- Умеренно
- Не важна



# Дальность коммуникации



- Межвидовая
- Внутривидовая



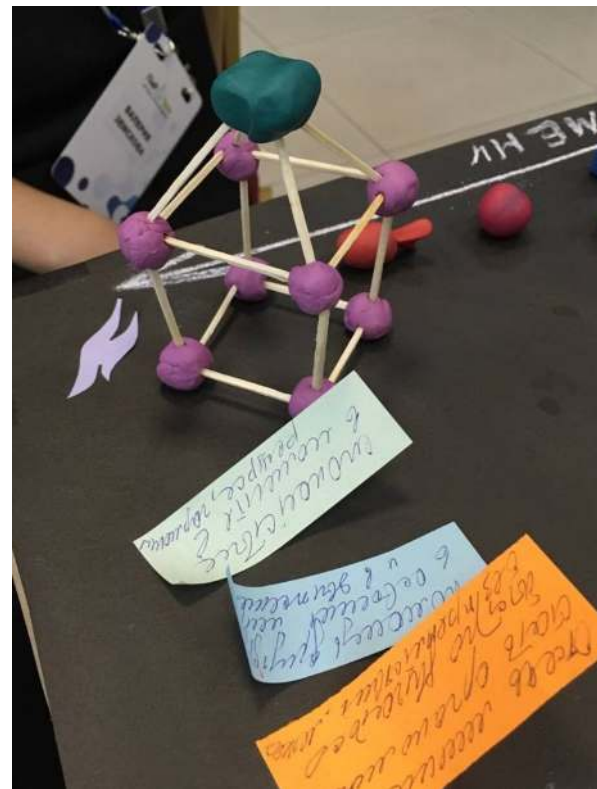
# Качественные результаты

## Тренды:

основные цели развития

какие правила и условия для этого нужны

магические способности (технологии)



# Цели развития

**1 место:** влияние на других существ (оказывать помощь, дарить радость, развивать, давать тепло, учить и т.д.)

**2 место:** развитие собственных способностей (стать быстрым, сильным, умным, научиться и т.д.)

**3 место:** познание и счастливая жизнь (отсутствие развитие)



# Качества и условия

Правила:

1. Запрет на насилие
2. Взаимоуважение
3. Любовь
4. Доверие

Соц. блага:

1. доверие
2. доброта
3. безопасность





# Магия

1. Трансформация (умение менять форму)
2. Встроенные антенны умение передавать волны энергии



# Выводы

1. Равновеликая триада **Я - Ближний круг - Мир** . Не наблюдается явного усиления какой-либо из позиций
2. Основная цель коммуникации - помощь другим в развитии
3. Запрос на ненасилие
4. Ценность адаптивности
5. Реактивность:
  - а. “Я в домике”
  - б. Людям практически невозможно представить целостную картину, в которой а) есть живые существа б) есть благоприятные условия для жизни. То есть мир может быть приведён в порядок только нечеловеческими силами
6. Правила взаимодействия также очень слабо представимы, основное - не разрушать и не мешать, позитивных программ очень мало

зайцев никто не ест  
все дружны  
нужен постоянный запас  
морковки

