

жизненнополезно

органически



GFK-плюс

Операционная система с открытым исходным кодом для успешной совместной работы

сообщества

пары

всё

команды

семьи

группы

кооперативно

самоконтроль



Kommunikations*Ent*wicklung
Gabriel Fritsch
Мангейм 2018 год



free to use

Базовая плата GFK-плюс

Карта синергетического процесса

1

Индивидуум

Найдите своё
самоощущение,
целостность и утопию.

2

Структура системы

Открой одну систему или
выбери одну систему.

3

интерактивная чувствительность

Испытайте единство,
целостность и синергию.

4

синергетический дизайн

Используйте интерактивный
интеллект и силу
для создания
чего-то нового.



1 источник жизни и силы

Ты абсолютно в порядке и прав.

Ваш вклад всегда может улучшиться.

Что в тебе живое: какая утопия,
какая драма, какой потенциал,
какая нужда?

2 Структурирование

Создайте систему или выберите ее.

Поставьте его в рамку в смысле
вашей живости.

Займи подходящую позицию.

Не просто реагируй и работай.

Действуйте и обращайтесь
внимание на функциональность
каждой системы.

Диагностика системы / прогноз
или управление системой?

4 Работа

Работай в интерактивных
знаниях и потенциале поля,
который возникает в мирном
сообществе.

Обратите внимание на момент,
когда нужно остановиться и начать
следующий шаг.

3 преданность делу

Изведай опыт других по
отношению к вам.

Изведай себя в отношении
ко совокупности и к
синергетическому полю.



Карты ПОДГОТОВКИ

Будьте готовы к
самоуправляемой общности!

Каково ваше самосознание и самоощущение за пределами сопротивления.



Проблемы всегда находятся снаружи и переносятся внутрь через чувства и потребности.

Проблемы могут быть решены только там, где они находятся (снаружи).

Проблема

Жить - значит переживать.

Внутри - чувства и потребности (внутренняя динамика), но без проблем.



Изображение проблем

Мы переживаем через чувства.

Если верить, что проблема находится внутри, то чувства, очевидно, подтверждают эту ошибку.

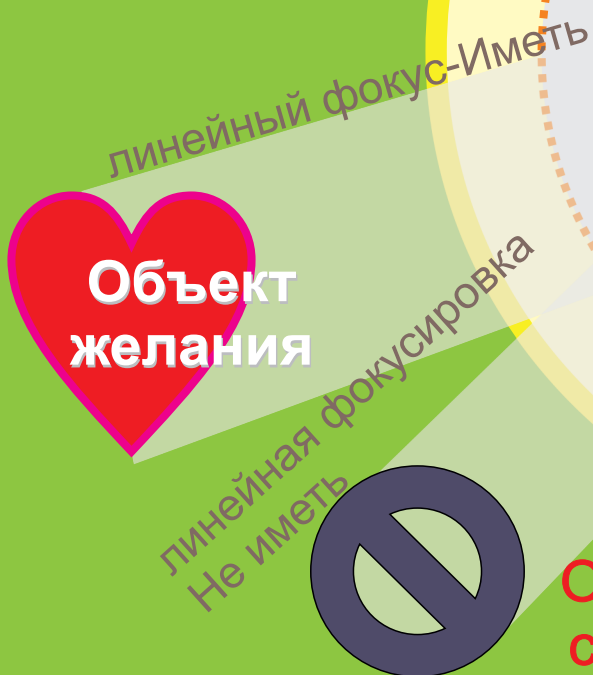
ИНДИВИДУУМ

Быть или иметь

Сколько сообществ и сколько людей может жить в тебе.

Иметь - это линейно
(я хочу что-то иметь),
а Быть – это колебательно

Твоя игра или наша игра



Карты системного ПОЯСНЕНИЯ

для гибкого и текущего/непрерывного
понимания системы.

1

функциональная система

Программа и план

линейный

- источник всего
- всеильна
- законодательна
- контролирующая
- карательная

результат

- нуждающийся
- недостаточный
- проблематичный
- зависимый
- виновный
- должен адаптироваться.

- попросить
- инсценировать
- заманивать
- обман
- просить
- обещать

2

Индивидуум

рюкзак

Действительно так правильно?

4

Выполнение функций

- Мучения
- давление
- принуждение
- вымогательство
- похвала-оплата-
- мотивация
- = выгорание.

3

коллективный опыт

- Веселье
- болезненная страсть
- потеря границ
- истерика
- слияние масс
- разложение
- = самопотери

1 человек

источник:

- энергии
- вдохновения
- творчества
- жизненной силы
- осознания важности
- смысла

2 Структура системы

- служащая
- требует человека
- всегда несовершенна, зависима
- адаптируется
- изменяется с изменениями

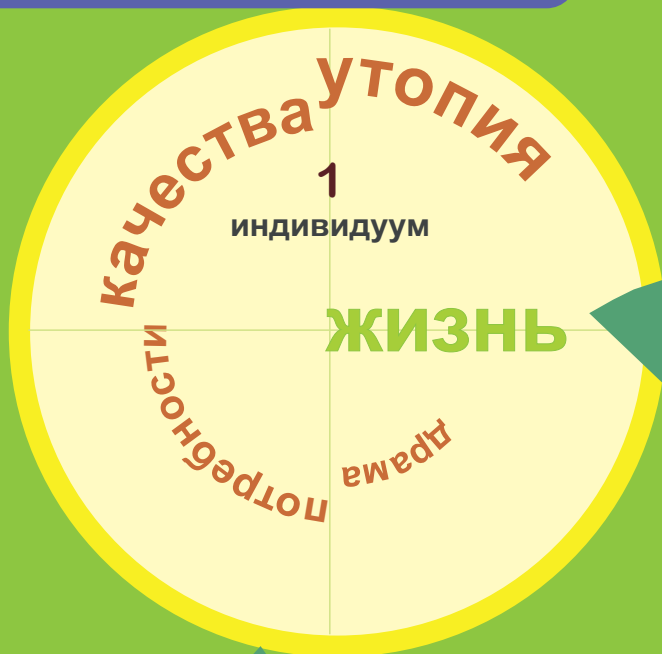
4 синергетический дизайн

- Избыточная мощность за счет полевого эффекта
- интерактивный интеллект вместо коллективной глупости
- способной к комплексности
- самоорганизующейся
- дружелюбной к ошибкам
- невозмутимой
- ориентированной на будущее

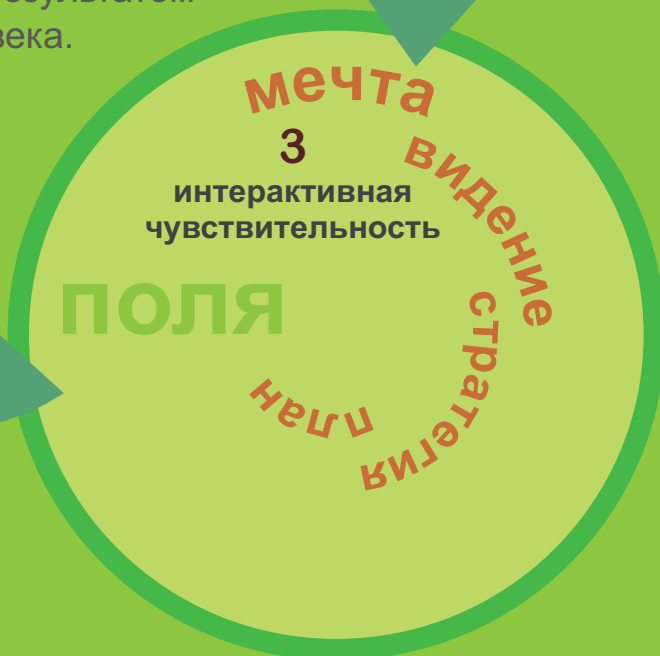
3 интерактивная чувствительность

- Полевой эффект вместо линейности
- поля власти вместо простого доминирования
- Радость вместо веселья
- смысл вместо функции
- Цветочная жизнь вместо истерии. Сеть вместо масс.
- Свобода вместо аутизма.

Или вот так!
с GFK-плюс



Продукт образуется из интерактивной поле
Поле образуется из системного определения.
Система является результатом
утопии человека.



Карты инструментов

Возможные инструменты для четырех
технологических областей GFK-плюс









Ничто не должно
быть идеальным,
только адекватным
и достаточным.

Я могу

Нет-нет-нет-нет

обязательно иметь

обязательно иметь

Какая система мне
больше подходит?

Нет-нет-нет-нет

Нет-нет-нет-нет

Я хочу

обязательно иметь

Мне
нравится

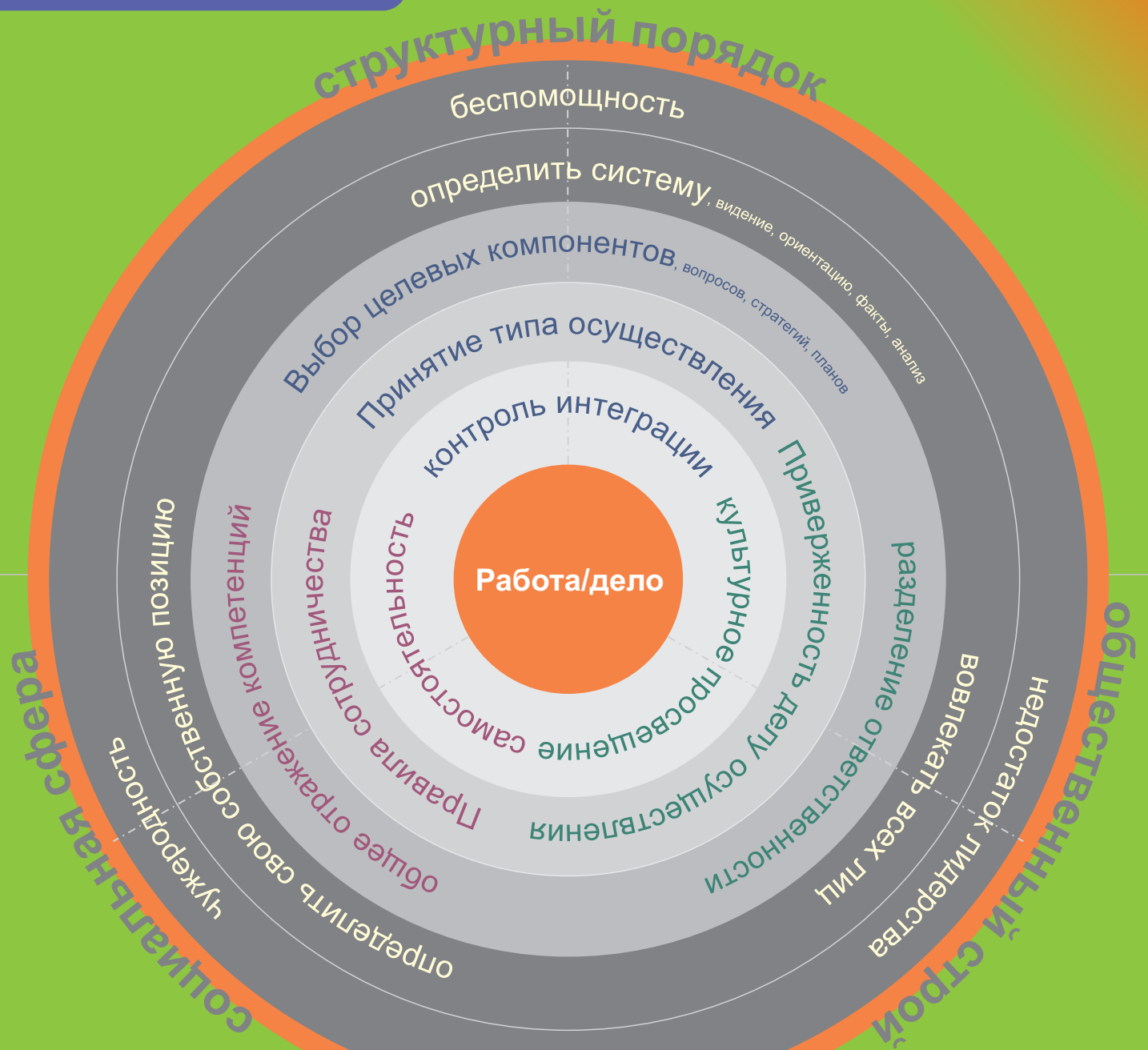
предпосылки

Чем меньше
предварительных
условий, тем
легче начинать.









В хаосе возникает система.
В системе создается
жизненноцелесообразный порядок.

Порядок служит
совместно созданному делу

индивидуальные
потенциалы генерируют
системные поля вместе.

Форма сосуществования
возникает сам по себе
при совместной игре



Личность развивается в
процессе сосуществования
индивидуумов.

Единство развивается в
игре личностей.

Лучше быть пойманным
или понятым, лучше
качаться или вибрировать?

Одни качаются
больше внутрь,
другие - наружу.

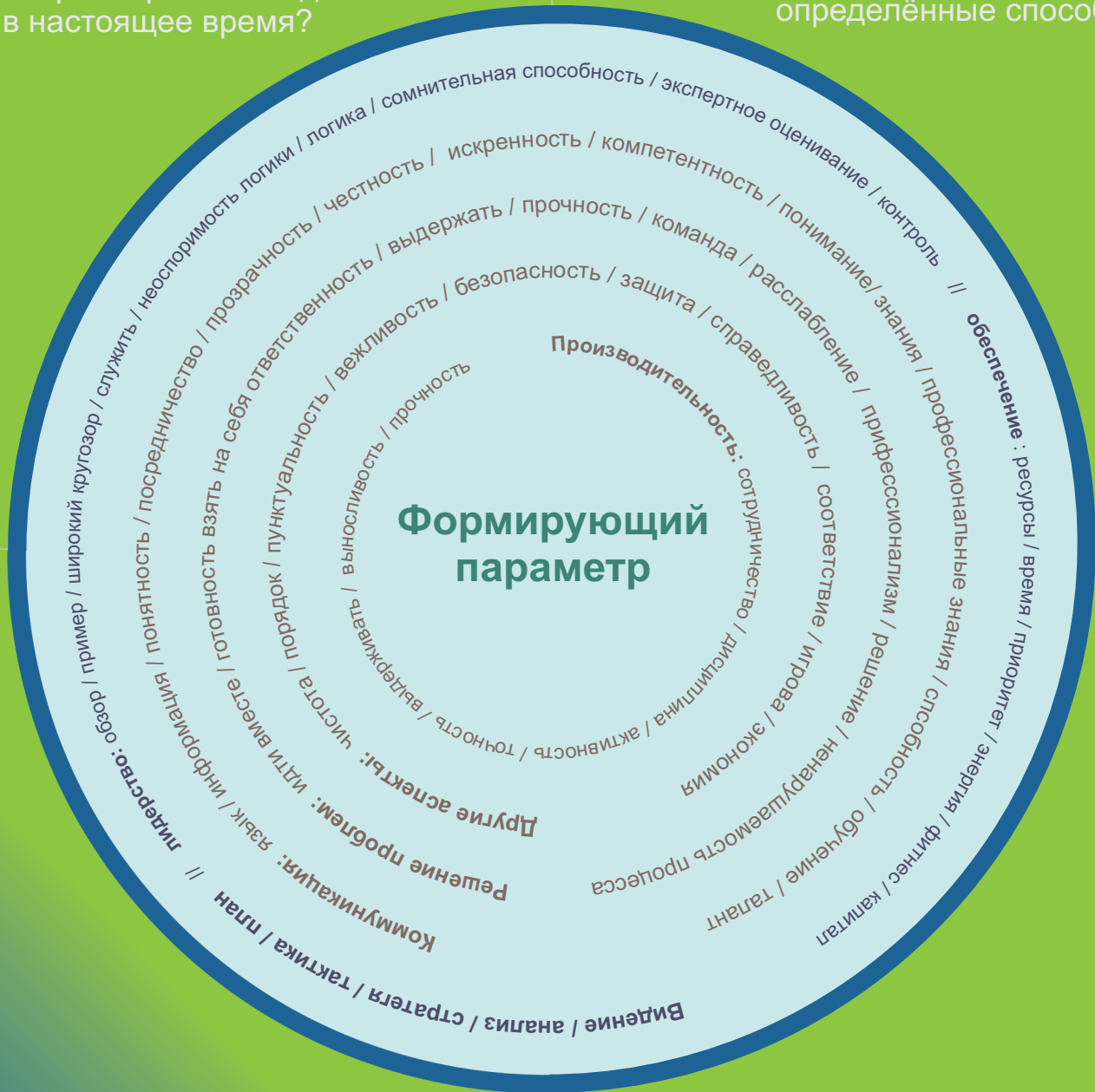


Синергия многообразна.
Испытайте себя
во всем многообразии.

Контролируем мы нас?

Какие параметры необходимы
в настоящее время?

Для каких параметров
нужны нам сейчас
определённые способности?

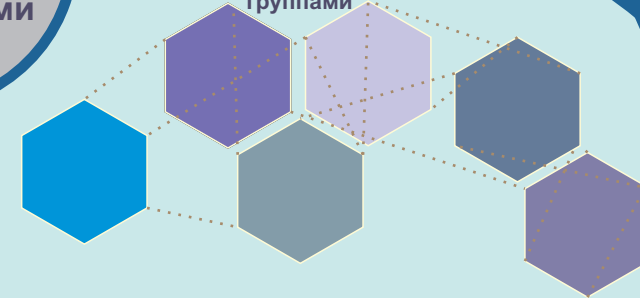


Комплексные задачи
решаются не линейно, а через
потенциальные поля

Сосредото-
ченность
и управление
результатами

Обзор и
мета-сервис

взаимодействие
с инициативными
группами



Деятельность в области коммуникации

Метагестальт (живое сообщество)
более умен, чем индивидуум.

В резонансных потенциальных
полях появляются результаты,
которые приносят пользу жизни,
конструктивны и гармонично
вписываются друг в друга.



замочная
скважина

Управление
информацией и
администрация

Потенциальные
поля дают причинные и
феноменальные результаты

Дополнительные карты для GFK-плюс

Полезные соображения



Назвать болевые точки

В сотрудничестве всегда есть большие и меньшие болевые точки. Чтобы иметь возможность рассматривать их в общем поступательном движении, они должны быть названы.

Время от времени, например, все участники раунда называют свои болевые точки. Они не обсуждаются и не рассматриваются. Они доступны только в качестве контрольных данных. Пояснительные вопросы конечно, полезны, и на них можно ответить, или нет (нет, "почему вопросов". Переформулируйте их). (Конфликты однако например с помощью классических ГФК по другому разьяснить)

Теперь мы можем вместе решить, хотим ли мы скорректировать структуру усилить поле или изменить синергетический дизайн таким образом, чтобы "обувь больше не давила так сильно".

Только практика приносит успех

понимать, практиковать, применять, передавать дальше.



Функции можно обучать, лучше всего учиться в игровой форме, со свободой и юмором.

Тот, кто знает, как это делается, перестал учиться.

GFK-ПЛЮС

**активное
сосуществование**

пассивное сосуществование

сопоставление

сопоставление	пассивное сосуществование	активное сосуществование
Нет-нет-нет-нет + болевые точки болевые точки "Правила Дома"	Нет-нет-нет-нет + болевые точки болевые точки "Правила Дома"	GFK-плюс

