https://doi.org/10.5281/zenodo.22825506

Праксиологическая модель «Сценарного контраста»: техническая записка к методологии автоматизированного извлечения жизненных сценариев из русской литературы

Техническая записка (Technical Note)
Версия: 3.1
Дата: 16 сентября 2026 г.
Статус: preprint / technical note
Лицензия: CC BY 4.0

А.Ю. Смирнов
АНО «Центр научных исследований в сфере профориентации и психологии труда», г. Москва, Российская федерация
smirnov@crcg.ru

Аннотация
В технической записке представлена **праксиологическая модель «Сценарного контраста»** — прикладной инструмент, разработанный на основе методологии проекта «Оцифровка культурного кода». Модель переводит оцифрованный корпус литературных персонажей (русскоязычная литература 1800–2025 гг., 10 психологических шкал) в **симулятор сценарного пространства**, который позволяет подростку исследовать многообразие жизненных сценариев через настройку абстрактного героя и наблюдение за тем, как похожие сценарии заканчиваются по-разному. Описаны теоретические основания, архитектура MVP, интерфейс, механика подбора «соседей», артефакт, кабинет психолога, этические ограничения и программа пилота. Ключевая особенность модели — разделение **настройки** (7 шкал) и **результата** (3 шкалы), что позволяет показать вариативность финалов и оценок при одинаковых настройках. Инструмент не является диагностическим и предназначен для использования в связке «подросток + педагог-психолог». Техническая записка депонируется на Zenodo; основная статья проекта ссылается на неё как на методологическое описание прикладной реализации.
Ключевые слова: праксиологическая модель, сценарный контраст, жизненные сценарии, симулятор сценариев, самоопределение подростков, сопровождение личностного самоопределения, профориентация, оцифровка культурного кода, цифровые гуманитарные науки.

The Praxeological Model of “Scenario Contrast”: A Technical Note on the Methodology for Automated Extraction of Life Scenarios from Russian Literature

Anton U. Smirnov

ANPO «Center for Scientific Research in Career Guidance and Occupational Psychology»
smirnov@crcg.ru

Annotation

This technical note presents the **praxeological model of "Scenario Contrast"** — an applied tool developed on the basis of the "Digitalization of the Cultural Code" project methodology. The model transforms a digitized corpus of literary characters (Russian-language literature of 1800–2025, 10 psychological scales) into a **simulator of scenario space**, allowing adolescents to explore the diversity of life scenarios by configuring an abstract hero and observing how similar scenarios end differently. The note describes theoretical foundations, MVP architecture, interface, neighbour-matching mechanics, artifact, psychologist's workspace, ethical constraints, and a pilot programme. The model's key feature is the separation of **configuration** (7 scales) and **outcome** (3 scales), which demonstrates the variability of endings and evaluations under identical settings. The tool is not diagnostic and is intended for use in a "adolescent + educational psychologist" pairing. The technical note is deposited on Zenodo; the project's main article refers to it as a methodological description of the applied implementation.
Keywords: praxeological model, scenario contrast, life scenarios, scenario simulator, adolescent self-determination, career self-determination support, career guidance, cultural code digitization, digital humanities.

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Проблема

Подростковый возраст — период, когда вопросы «кто я», «каким я хочу быть», «как устроена жизнь» перестают быть абстрактными и становятся практическими. Однако инструменты, которыми располагает школа для сопровождения личностного и профессионального самоопределения, решают узкие задачи: выявление склонностей (Климов, Голланд), диагностика интересов, информирование о профессиях. Они отвечают на вопрос «что я умею» и «что мне нравится», но почти не касаются вопроса «как устроена жизнь в целом» и «какие сценарии вообще возможны».

Между тем именно ценностно-смысловой каркас и представление о жизненном сценарии определяют, как подросток будет распоряжаться своими склонностями. Один и тот же набор способностей может привести к совершенно разным жизненным траекториям — в зависимости от того, как человек понимает, куда он идёт и ради чего.

Существующие методики этого не учитывают. Они фокусируются на функциональных аспектах личности (профессиональные склонности, интересы, способности), но оставляют в стороне сценарные аспекты (тип

субъектности, стратегии преодоления кризисов, радиус социальной ориентации, отношение к собственному пути). В результате подросток получает ответ на вопрос «кем я могу работать», но не получает инструмента для вопроса «как я хочу жить».

1.2. Почему литература

Художественная литература — это архив и симулятор культурных моделей жизни. Писатели не изобретают персонажей из ничего: они наблюдают поведенческие паттерны в реальности, редуцируют их до чистых семантических структур и возвращают обществу в виде гиперболизированных, очищенных от бытового шума моделей. Эти модели общество бессознательно использует как матрицы для самоопределения.

Литература, таким образом, представляет собой рекурсивное зеркало социокультурного пространства: она отражает то, как люди живут, и одновременно формирует представления о том, как жить. Персонажи — не «выдуманные люди», а сгустки культурных сценариев, которые можно описать, сравнить и систематизировать.

Это открывает возможность, которой не пользуются существующие инструменты самоопределения: использовать литературный корпус как источник сценариев, доступных для исследования. Подросток может не «примерить на себя» один сценарий (это рискованно и преждевременно), а увидеть многообразие сценариев и понять, что жизненный путь не является ни жёстко заданным, ни случайным — он складывается из выборов.

1.3. Лакуна

Несмотря на то что литература давно используется в педагогике и психологии (библиотерапия, нарративная практика, работа с метафорическими картами), систематического инструмента, который позволял бы подростку исследовать пространство жизненных сценариев через литературные модели, не существует. Причины:

- Литературные персонажи не были оцифрованы — не существовало способа описать их по формальным параметрам, которые можно сравнивать и сопоставлять.
- Не было методологии, которая позволяла бы извлекать психологические конструкты из текстов масштабируемо и воспроизводимо.
- Не было интерфейса, который переводил бы эти конструкты на язык, понятный подростку.

Проект «Оцифровка культурного кода» закрывает первые две лакуны. Настоящая техническая записка закрывает третью.

1.4. Цель документа

Цель настоящей технической записки — описать прикладной инструмент, разработанный на основе методологии «Оцифровки культурного кода»: праксиологическую модель «Сценарного контраста». Документ

фиксирует концепцию, архитектуру, механику и программу пилотной валидизации инструмента. Он предназначен для:

- исследователей в области Digital Humanities, психологии самоопределения и педагогики;
- практикующих психологов, профориентологов и педагогов;
- разработчиков, которые будут реализовывать продукт.

Записка является preprint и депонируется на Zenodo. Основная статья проекта ссылается на неё как на методологическое описание прикладной реализации.

1.5. Предлагаемое решение (кратко)

Предлагается **симулятор жизненных сценариев**, в котором подросток настраивает абстрактного персонажа по ряду шкал (цели, радиус социальной ориентации, тип субъектности, стратегии преодоления кризисов, сценарная автономия, локус контроля, когнитивная гибкость). После настройки система показывает:

- литературных соседей — персонажей с похожими настройками, но разными финалами;
- распределение финалов — как в культуре заканчиваются похожие сценарии;
- список литературы — произведения, в которых эти сценарии реализованы, разбитые по жанрам.

Ключевая механика — переключатель финалов и оценок: подросток может менять фильтры (крах / застой / победа; принятие / отвержение / игнорирование; сочувствие / нейтралитет / осуждение) и видеть, как меняется список. Это демонстрирует главную педагогическую идею: при одинаковых настройках сценарий может закончиться по-разному.

Инструмент не является диагностическим. Он не измеряет личность подростка, не ставит диагнозы и не даёт прогнозов. Его задача — активизировать самопознание через исследование пространства сценариев.

1.6. Новизна

Новизна предлагаемого решения состоит в трёх связанных элементах, которые ранее не существовали вместе:

1. **Оцифрованный корпус литературных персонажей.** Впервые персонажи русскоязычной литературы 1800–2025 годов описаны по формальным психологическим шкалам, извлечённым с помощью многоагентного LLM-пайплайна, с цитатной базой и индексами уверенности. Это делает возможным количественное сопоставление сценариев.
2. **Симулятор сценарного пространства.** Впервые предложен инструмент, в котором пользователь может конструировать сценарий и наблюдать, как при одинаковых настройках культура предлагает разные финалы. Это педагогически значимо: подросток видит, что сценарий не является жёстко заданным.

3. **Множественность культурных оценок.** Впервые в одном инструменте сведены три уровня оценки сценария: авторская (как автор относится к герою), социальная (как героя принимает общество) и фактическая (чем закончился путь). Это позволяет показать, что один и тот же сценарий может получать разные оценки в разных произведениях и традициях.

Существующие инструменты (библиотерапия, нарративная практика, game-based assessment) решают другие задачи: терапия, рефлексия, диагностика. Предлагаемый инструмент решает задачу картографии сценарного пространства — и в этом его специфика.

1.7. Значимость

Для практики. Инструмент даёт психологу и педагогу материал для разговора с подростком о жизненных сценариях — тему, которая обычно остаётся за пределами школьной профориентации. Он не требует специальной подготовки, но усиливает существующие практики сопровождения.

Для науки. Инструмент является прикладной реализацией методологии извлечения психологических конструктов из литературы. Его пилотная валидизация даст данные о том, работает ли эта методология в педагогическом контексте.

Для культуры. Инструмент возвращает подростку интерес к чтению — но не через рекомендации «что почитать», а через ценностно-смысловой мэтчинг: подросток видит книги, которые резонируют с его исследовательским интересом, а не с формальными тегами.

1.8. Структура документа

Документ организован следующим образом:

- **Раздел 2** описывает теоретические основания модели.
- **Раздел 3** описывает данные и шкалы, на которых построен инструмент.
- **Раздел 4** описывает архитектуру MVP.
- **Раздел 5** описывает шкалы и интерфейс.
- **Раздел 6** описывает механику симулятора.
- **Раздел 7** описывает артефакт и сохранение.
- **Раздел 8** описывает кабинет психолога и методичку.
- **Раздел 9** описывает этику и ограничения.
- **Раздел 10** описывает программу пилота.
- **Раздел 11** содержит заключение.
- **Приложения** содержат полный список шкал, пример JSON-кейса и методички.

РАЗДЕЛ 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ

2.1. Жизненный сценарий как психологический конструкт

Понятие «жизненный сценарий» имеет несколько традиций в психологии, и для целей настоящей работы важно разграничить их.

Психоаналитическая традиция (Э. Берн) понимает сценарий как бессознательный план жизни, сформированный в детстве и определяющий ключевые выборы человека. Сценарий в этом смысле — «приговор», который человек не осознаёт и которому следует[1].

Отечественная традиция профессионального самоопределения (Н. С. Пряжников и соавторы) развивает понимание сценария, опираясь на Берна, но добавляет к нему типологию моделей обоснования жизненной состоятельности. В недавней работе Пряжникова и соавторов (2026) предложены три группы сценариев по Берну («победители», «непобедители», «неудачники») и четыре отечественных стереотипа: «тыловик», «максималист», «придворный», «предприимчивый вкладчик». Жизненный сценарий здесь — неосознаваемая схема организации и обоснования жизненного успеха, которая типизируется и от которой человеку необходимо выйти для полноценного творческого самоопределения. Эта традиция важна для нас, потому что она связывает сценарий с профессиональным самоопределением — но её модели остаются нормативными (предполагают, что одни сценарии «лучше» других) и неоперационализированными (не позволяют сопоставлять сценарии количественно).

Нарративная традиция (Д. Макадамс) понимает сценарий как историю, которую человек рассказывает о себе. Идентичность здесь — не набор черт, а внутренний нарратив, который конструируется и переконструируется на протяжении жизни. Эта традиция важна для нас, потому что она не детерминистична: человек может пересмотреть свою историю.

Культурно-историческая традиция (Л. Выготский, А. Леонтьев) понимает сценарий как интериоризированную культурную модель. Человек осваивает доступные в культуре способы действия и мышления, а затем использует их как собственные. Эта традиция важна для нас, потому что она объясняет, почему литература может быть источником сценариев: она содержит культурные модели в концентрированном виде.

Праксиологическая традиция (Т. Котарбиньский, Л. фон Мизес) понимает сценарий как последовательность выборов и действий. Сценарий здесь — не «судьба» и не «история», а структура действия: что человек делает, в каком порядке, ради чего. Эта традиция важна для нас, потому что она лежит в основе предлагаемой модели.

Для целей настоящей работы мы определяем жизненный сценарий как устойчивую последовательность значимых выборов и действий, которая разворачивается на фоне картины мира (представлений о себе, других и реальности) и приводит к определённому жизненному исходу. Это определение:

- не детерминистично — сценарий может быть изменён;
- не атомистично — сценарий включает и действия, и представления;
- не оценочно — сценарий может быть любым, и ни один не является «лучшим»;

- операционализируемо — сценарий можно описать через параметры.

Сноска

[1] Здесь необходимо сделать важную оговорку. Мы не используем психоаналитическое понимание сценария в настоящей работе. Для нас сценарий — не бессознательный «приговор», а описываемая структура выборов и действий, которая может быть осознана и изменена. Психоаналитическая традиция упоминается здесь только для разграничения: мы признаём её вклад в постановку проблемы, но строим модель на других основаниях.

2.2. Литература как архив и симулятор сценариев

Если жизненный сценарий — это структура выборов и действий, то где её искать? Первый ответ — в реальной жизни. Но реальная жизнь неудобна для наблюдения: она размыта бытовым шумом, социальными масками, рутиной. Поведенческие паттерны в повседневности не видны отчётливо.

Литература решает эту проблему. Писатели очищают поведение от шума, гиперболизируют его, доводят до предела. Персонаж — это не «средний человек», а сгусток сценария, в котором выборы и их последствия видны отчётливо.

Это даёт три преимущества:

1. Концентрация. В одном персонаже собраны типичные черты, которые в реальности размыты.
2. Достроенность. Судьба персонажа завершена: мы знаем, чем закончился его путь. В реальности мы этого не знаем.
3. Множественность. Литература содержит тысячи сценариев, которые можно сравнить.

Но литература — не нейтральный архив. Она отфильтрована культурой: канон, издательские решения, школьная программа, коммерческий успех. Это значит, что сценарии в литературе смещены в сторону одних моделей и недопредставлены в сторону других. Это ограничение мы признаём (см. раздел 9) и компенсируем:

- широким жанровым охватом,
- включением массовой литературы,
- включением современной литературы,
- фиксацией метаданных (жанр, эпоха, автор).

2.3. Праксиологический подход: сценарий как выбор и действие

Почему мы называем модель праксиологической?

Праксиология — это учение о действии. В центре внимания — не черты личности, не мотивы, не эмоции, а действие: что человек делает, в какой последовательности, ради чего.

Такой подход даёт три преимущества для педагогического инструмента:

1. Операциональность. Действие можно описать. «Пассивный», «реактивный», «проактивный» — это характеристики действия, а не личности. Подростку понятнее «плывёт по течению», чем «внешний локус контроля».
2. Безоценочность. Действие не «хорошее» и не «плохое» — оно эффективное или неэффективное в конкретном контексте. Это снимает морализаторство и снижает сопротивление.
3. Изменяемость. Действие можно изменить. Если сценарий — это последовательность действий, то его можно пересобрать. Это ключевая идея для педагогики: сценарий не «дан», а конструируется.

Праксиологическая модель «Сценарного контраста» описывает сценарий через параметры действия:

- масштаб целей — насколько крупные задачи ставит субъект;
- радиус социальной ориентации — на кого направлены действия;
- тип субъектности — кто инициирует действия;
- стратегия преодоления кризисов — что делается при столкновении с препятствием;
- сценарная автономия — насколько субъект следует шаблону;
- локус контроля — где субъект размещает причину событий;
- когнитивная гибкость — способен ли субъект менять действия.

Эти параметры не являются чертами личности. Это характеристики действия, которые могут меняться от ситуации к ситуации и от этапа к этапу. Это важно для педагогической рамки: мы не говорим подростку «ты такой», мы говорим «сценарии бывают такими».

2.4. От функционального к смысловому: лакуна в существующих подходах

Классические методики профориентации (Е. Климов, Дж. Голланд) решают задачу соотнесения человека и профессии. Они отвечают на вопросы:

- Какие у человека склонности?
- Какие профессии соответствуют этим склонностям?
- Какая среда ему подходит?

Это функциональный подход: он работает с инструментальными характеристиками — способностями, интересами, навыками.

Но у этого подхода есть слепое пятно: он не отвечает на вопросы:

- Какие жизненные сценарии вообще возможны?
- Как выборы складываются в траекторию?
- Что определяет, куда человек придёт?
- Как соотносятся разные сценарии?

Эти вопросы — смысловые, а не функциональные. Они касаются не «что я могу», а «как я хочу жить» и «какие пути бывают».

Между тем именно смысловой каркас определяет, как человек распорядится своими способностями. Один и тот же набор навыков может

привести к совершенно разным траекториям — в зависимости от того, какие цели человек ставит, на кого ориентируется, как реагирует на кризисы.

Лакуна: существующие инструменты либо работают с функциональными характеристиками (профориентация), либо с клиническими (психодиагностика), либо с терапевтическими (консультирование). Инструмента, который работал бы со смысловыми характеристиками в педагогическом формате, нет.

Предлагаемая модель закрывает эту лакуну.

2.5. Концепция «Сценарного контраста»

Название модели — «Сценарный контраст» — отражает её ключевую идею: контраст между сценариями.

В чём суть?

Если мы оцифровали персонажей по параметрам действия, то мы можем сравнивать сценарии. И тогда обнаруживается важная вещь: при одинаковых настройках сценарии могут заканчиваться по-разному.

Это неочевидно. Интуитивно кажется, что если два человека действуют одинаково, то и результат будет одинаковым. Но литература показывает обратное:

- Одинаковые настройки → разные финалы (крах, застой, победа).
- Одинаковые настройки → разная социальная оценка (принятие, отвержение, игнорирование).
- Одинаковые настройки → разный авторский вердикт (сочувствие, нейтралитет, осуждение).

Это ***главный педагогический ход модели***: показать, что сценарий не является жёстко заданным. Одинаковые выборы не гарантируют одинаковый результат. Жизнь вариативна.

«Сценарный контраст» — это сопоставление сценариев, которые выглядят похоже, но приводят к разным исходам. Через это сопоставление подросток видит:

- многообразие сценариев;
- вариативность исходов;
- сложность связи между выбором и результатом.

Это не урок морали («делай так — будет хорошо»). Это урок сложности («делай так — может быть по-разному»).

2.6. Симулятор как педагогический формат

Почему мы говорим о симуляторе, а не о тесте или опроснике?

Симулятор — это среда, в которой можно экспериментировать. В симуляторе нет «правильных» и «неправильных» ответов, есть исследование: что будет, если изменить параметр? Как изменится результат?

Педагогическая ценность симулятора:

1. Безопасность. Можно пробовать разные варианты без последствий. Это особенно важно для подростков, которые боятся «ошибиться».

2. Активность. Подросток не «отвечает на вопросы», а действует: крутит, переключает, сравнивает.
3. Наглядность. Связь между выбором и результатом видна: изменил параметр — изменился список.
4. Множественность. Можно пройти много раз и получить разные результаты. Это разрушает представление о «единственно правильном пути».

Симулятор не является игрой в строгом смысле: здесь нет победы, нет проигрыша, нет соревнования. Но он игровой по форме: интерактивный, исследовательский, безопасный.

Мы называем это «симулятором сценарного пространства»: подросток исследует пространство возможных сценариев, настраивая параметры и наблюдая, как меняется результат.

2.7. Почему это работает: механизм педагогического эффекта

Как именно симулятор активизирует самопознание?

Мы опираемся на три механизма:

Механизм 1: **дистанция**. Подросток не «примеряет» сценарий на себя, а конструирует абстрактного персонажа. Это создаёт безопасную дистанцию: он может исследовать сложные темы (смерть, крах, одиночество, успех), не чувствуя угрозы для себя. Дистанция — не баг, а условие безопасной рефлексии.

Механизм 2: **проекция**. Даже конструируя абстрактного персонажа, подросток вкладывает в него свои представления, ценности, страхи. Он не осознаёт этого, но его выборы отражают его собственные представления о жизни. Психолог, работающий с подростком после прохождения, может использовать эти выборы как материал для разговора — но не как диагноз.

Механизм 3: **многообразие**. Подросток видит, что существует много сценариев и что его собственный путь — не единственный и не предопределённый. Это расширяет картину мира и снижает тревогу: «если я не знаю, куда иду, это нормально — есть много путей».

Эти три механизма работают вместе: дистанция делает исследование безопасным, проекция делает его личностно значимым, многообразие делает его развивающим.

РАЗДЕЛ 3. ДАННЫЕ И ШКАЛЫ

3.1. Источник данных: проект «Оцифровка культурного кода»

Настоящая техническая записка опирается на данные, полученные в рамках исследовательского проекта «Оцифровка культурного кода» — междисциплинарного проекта на стыке цифровой гуманитаристики, психологии самоопределения и литературоведения.

Что делает проект. Разрабатывается и валидируется методология автоматизированного извлечения психологических конструктов из

русскоязычной литературы 1800–2025 годов с помощью многоагентного LLM-пайплайна. Извлекаются три конструкта:

1. Жизненный сценарий — устойчивая последовательность значимых событий и выборов персонажа.
2. Картина мира — система представлений персонажа о себе, других и мире.
3. Оценка прожитой жизни — суждения о состоятельности или несостоятельности жизни (самооценка и социальная оценка).

Как это делается. Пять независимых ИИ-агентов (проходов) анализируют полный текст произведения в едином контекстном окне. Четыре агента работают по двухэтапной схеме: сначала формируют журнал наблюдений с цитатами, затем проводят дискретную оцифровку по закреплённым шкалам. Пятый агент выполняет верификацию и контроль надёжности.

Что получается на выходе. Датасет JSON-файлов, где каждый персонаж представлен оцифрованным вектором по 10 шкалам, с цитатной базой, индексами уверенности и флагами дефицита данных. Этот датасет является **источником** для практического инструмента, описываемого в настоящей записке.

Стадия проекта. Завершена пилотная валидация методологии (v1.0 промптов), разработана калибровка v2.0, начинается основное исследование. Пилотная валидация показала работоспособность метода: среднее совпадение с экспертной разметкой — 73,3%, каппа Флейса 0,61–0,83. Краш-тесты подтвердили устойчивость к галлюцинациям и «памяти модели».

Важно: методология оцифровки, пайплайн и результаты пилотной валидации подробно описаны в основной статье проекта (Смирнов, 2026). Настоящая записка не дублирует эту методологию, а описывает её прикладное применение.

Полное описание методологии, шкал и промптов доступно в ***Online Appendix*** проекта: https://crcg.ru/ls-appendix/. Читателям, которым нужны технические детали, рекомендуется обратиться к этому ресурсу и к основной статье (Смирнов, 2026).

3.2. Структура датасета и логика шкал

Каждый персонаж в датасете описан по 10 шкалам, которые разделены на четыре смысловых блока. Такое разделение отражает логику сценария: сначала то, куда движется персонаж (блок I), затем — как он действует (блок II), затем — на каких внутренних основаниях (блок III), и наконец — как это оценивается извне (блок IV).

Блок I. Динамика и вектор судьбы

1. Масштаб жизненных задач
2. Радиус социальной ориентации
3. Сценарный финал

Блок II. Кинематика действий

4. Тип субъектности

5. Стратегия преодоления кризисов
6. Сценарная автономия

Блок III. Операционная система личности

7. Локус контроля
8. Когнитивная гибкость

Блок IV. Культурное эхо

9. Социальная валидация
10. Авторский вердикт

Первые восемь шкал описывают сам сценарий: что персонаж делает, как и почему. Последние две описывают отношение к сценарию: как его оценивают другие и как его оценивает автор. Это разделение принципиально для практического инструмента: подросток настраивает сценарий (шкалы 1–8), а затем видит оценки (шкалы 9–10). Одинаковый сценарий может получать разные оценки — и это главный педагогический ход модели.

3.3. Человекочитаемое описание шкал

Ниже — описание шкал для психологов и педагогов. Оно не является технической спецификацией (она в основной статье), а даёт понимание, что именно фиксируется и чем это не является.

Блок I. Динамика и вектор судьбы

1. Масштаб жизненных задач. Насколько крупные задачи ставит персонаж. Варианты: локальный/бытовой, социально-статусный, глобальный/исторический. Это не про амбициозность как черту, а про фактический размах целей.

2. Радиус социальной ориентации. На кого направлены действия. Варианты: эго, микро-круг (близкие), мезо-круг (сообщество), макро-круг (человечество). В версии 2.0 расщеплён на декларируемый, поведенческий и воспринимаемый радиус. Расхождение между ними фиксируется как отдельный параметр.

3. Сценарный финал. Чем заканчивается путь. Варианты: крах, стагнация, триумф. Дополнительно фиксируется закрытость финала (закрытый, открытый, амбивалентный). Это не оценка «хорошо/плохо», а описание траектории.

Блок II. Кинематика действий

4. Тип субъектности. Насколько персонаж является автором своих действий. Варианты: пассивный, реактивный, проактивный. Дополнительно фиксируется, адаптирован ли тип для нечеловеческих персонажей (животные, роботы, боги).

5. Стратегия преодоления кризисов. Как персонаж ведёт себя при столкновении с препятствием. Варианты: избегание, конформизм, борьба. В версии 2.0 оценивается отдельно по пяти доменам: идеологический, любовный, экзистенциальный, социальный, профессиональный. Фиксируется доминирующая стратегия и расхождение между внешним и внутренним.

6. Сценарная автономия. Насколько персонаж следует культурным шаблонам. Варианты: колея, контр-сценарий, альтернатива. Дополнительно фиксируется степень отклонения (0–1).

Блок III. Операционная система личности

7. Локус контроля. Где персонаж размещает причину событий. Варианты: внутренний, внешний, защитный. В версии 2.0 расщеплён на декларируемый и поведенческий. Расхождение фиксируется отдельно.

8. Когнитивная гибкость. Способен ли персонаж менять представления. Варианты: ригидность, вынужденная лабильность, осознанная эволюция. Дополнительно фиксируется оцениваемость (высокая, низкая, недостаточно данных).

Блок IV. Культурное эхо

9. Социальная валидация. Как общество внутри произведения оценивает путь персонажа. Варианты: признание, отторжение, игнорирование. Разбито по группам: семья, сословие/группа, общество. Фиксируется доминирующая оценка и её значимость.

10. Авторский вердикт. Как автор относится к персонажу и его стратегии. Варианты: сочувствие/оправдание, нейтральное наблюдение, ирония/осуждение. В версии 2.0 разделено на отношение к персонажу и к его программе, фиксируется контр-вердикт и уровень амбивалентности.

3.4. Многомерность шкал в версии 2.0

В первой версии шкалы были одномерными: одна шкала — одно значение. Это упрощало реальность. В версии 2.0 шкалы стали многомерными:

- Декларация / поведение / внутренняя позиция — три слоя, которые могут не совпадать.
- Доменизация — кризисные стратегии оцениваются отдельно по пяти сферам жизни.
- Расхождения — фиксируются как отдельный параметр, а не как «ошибка».
- Амбивалентность — авторская позиция может быть неоднозначной, и это сохраняется.
- Локальная уверенность — по каждой шкале фиксируется, насколько надёжна оценка.

Для практического инструмента это означает: мы не упрощаем персонажа до одной черты. Мы показываем его как систему, в которой могут быть внутренние противоречия. Ровно так же устроены и реальные люди.

3.5. Что извлекается, а что нет

Этот подраздел — ключевой для психологов. Мы фиксируем только то, что описано выше. Мы не извлекаем:

- Клинические характеристики. Мы не диагностируем психические расстройства, не оцениваем уровень тревожности, депрессии, травмы.

- Биографические факты. Мы не восстанавливаем биографию персонажа, а описываем параметры сценария.
- Моральные оценки. Мы не говорим, что персонаж «хороший» или «плохой». Мы описываем структуру сценария.
- Прогнозы. Финал персонажа — это авторская конструкция, а не статистический прогноз для реальных людей.
- Универсальные истины. Мы описываем русскоязычную литературу 1800–2025, а не «человеческую природу вообще».

Мы извлекаем:

- Параметры действия — что персонаж делает, как, ради чего.
- Параметры картины мира — как он объясняет происходящее.
- Параметры оценки — как его путь оценивается извне.

3.6. Ограничения данных

Данные, на которых построен инструмент, имеют следующие ограничения.

Ограничение 1: смещение канона. Русская классика — малый, но весомый массив. Влияние канона непропорционально его объёму. Это может создавать иллюзию, что «вся литература осуждает» те или иные сценарии. Компенсация: широкий жанровый охват, включение массовой и современной литературы.

Ограничение 2: неполнота данных и отсев карточек. Не по каждому персонажу есть данные по всем шкалам. Каждый кейс в датасете содержит флаги дефицита данных — список шкал, по которым уверенность модели ниже порога.

Пример флага в JSON-кейсе:

```
"Data_Deficit_Flags": ["Social_Radius", "Cognitive_Flexibility"]
```

Это означает: по шкалам «радиус социальной ориентации» и «когнитивная гибкость» данных недостаточно для надёжного использования.

Правило для практического инструмента: если у персонажа есть флаги дефицита данных, карточка этого персонажа не попадает в выборку инструмента. Она остаётся в исследовательском датасете, но не используется для подбора «соседей» подростку.

Это правило решает две задачи:

1. Защита от ложных рекомендаций. Подросток не получит карточку с частичными или ненадёжными данными.
2. Честность выборки. Если в каком-то жанре или настройке соседей нет — это значит, что надёжных данных нет, а не что сценарий не существует.

Отсев выполняется автоматически на этапе формирования выборки инструмента. Порог уверенности и точное правило отсева описаны в разделе 6.

Ограничение 3: статус валидации. Пилотная валидация (6 кейсов, 3 эксперта) показала работоспособность, но не является доказательством

истинности. Основное исследование (10 000 текстов) только начинается. Инструмент находится на стадии разработки.

Ограничение 4: культурная специфика. Данные — русскоязычная литература. Мы не утверждаем, что модель работает для других культур без адаптации.

Ограничение 5: интерпретация. LLM-агенты могут ошибаться. Расхождения с экспертами — диагностический сигнал: мы фиксируем уверенность и требуем верификации для критических применений.

3.7. Как данные превращаются в инструмент

Для практического инструмента из 10 шкал выбраны 7 шкал для настройки (1, 2, 4, 5, 6, 7, 8) и 3 шкалы для результата (3, 9, 10).

Почему именно так:

- Шкалы 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 описывают сценарий — то, что можно «настроить».
- Шкала 3 (финал), 9 (социальная валидация) и 10 (авторский вердикт) описывают оценку — то, что подросток видит после настройки.

Это разделение соответствует логике симулятора: сначала пользователь конструирует сценарий, затем наблюдает его возможные исходы и оценки. Одинаковый сценарий может получить разные оценки — и это главный педагогический ход.

Что показывается подростку: после настройки 7 шкал система находит литературных соседей — персонажей с похожими настройками, но разными финалами и оценками. Подросток видит:

- 3–5 соседей с разными финалами (крах, застой, победа).
- Распределение финалов и оценок (числа и проценты).
- Список литературы по жанрам.

Подробная механика описана в разделах 4–6.

Как именно система находит «соседей» — нормализация шкал, метрика расстояния, пороги близости, отсев по уверенности и дефициту данных — подробно описано в разделе 6 («Механика симулятора»).

РАЗДЕЛ 4. АРХИТЕКТУРА MVP

4.1. MVP как пульт управления

MVP (minimum viable product) предлагаемого инструмента — это пульт управления сценарным пространством. Подросток настраивает параметры абстрактного персонажа, а система показывает, что происходит с этим сценарием в культуре: каких персонажей он напоминает, чем заканчиваются похожие сценарии, как их оценивают общество и автор, какие книги их описывают.

Такая формулировка принципиальна. Инструмент не является:

- диагностическим тестом (не измеряет личность подростка),
- рекомендательным сервисом (не советует «что почитать»),
- игрой в строгом смысле (нет победы, проигрыша, соревнования),

- уроком литературы (литература — материал, а не цель).

Инструмент является:

- симулятором сценарного пространства — средой для исследования сценариев,
- активизирующей методикой — запускает процесс самопознания,
- материалом для разговора — даёт психологу и подростку общий предмет обсуждения.

Формат «пульт управления» выбран потому, что он:

1. Минимален по контенту. Не требует сценариев кейсов, нарративных текстов, ветвлений. Только шкалы и данные.
2. Максимален по гибкости. Один и тот же пульт работает в индивидуальной встрече, в групповом занятии, в ролевой игре, в самостоятельном прохождении.
3. Открыт для надстройки. Кейсы, легенды, ролевые сценарии могут быть добавлены психологом или в следующих версиях — без переделки ядра.

Это делает MVP реалистичным для быстрого запуска и одновременно создаёт основу для развития.

4.2. Три слоя архитектуры

MVP состоит из трёх слоёв, которые последовательно разворачиваются перед подростком.

Слой 1. Настройка (STEP ONE)

Подросток настраивает абстрактного персонажа по 7 шкалам:

1. Масштаб жизненных задач
2. Радиус социальной ориентации
3. Тип субъектности
4. Стратегия преодоления кризисов
5. Сценарная автономия
6. Локус контроля
7. Когнитивная гибкость

Каждая шкала представлена экраном с кнопками (3–4 варианта в зависимости от шкалы). Формулировки — на подростковом языке, без психологических терминов.

Дополнительные элементы на этом слое:

- Плашки расхождения на шкалах 2 и 7 — «что говорит / что делает». Если выборы не совпадают, появляется значок «Расхождение. Это нормально».
- Многомерность шкалы 5 (стратегия преодоления кризисов) — опционально в дополнительных настройках (5 доменов: взгляды, любовь, смысл/страхи, общение/статус, учёба/работа).
- Дополнительный параметр шкалы 4 — «герой человек?» (для роботов, богов, животных).

Результат слоя: вектор настроек по 7 шкалам.

Сноска. Порядок шкал в интерфейсе может отличаться от порядка в датасете. Это связано с педагогической логикой подачи: сначала шкалы, которые легче представить («цели», «радиус»), затем — более абстрактные («автономия», «локус контроля»). Точный порядок экранов определяется на этапе дизайна интерфейса.

Слой 2. Результат (STEP TWO)

После настройки открывается слой результата. Здесь появляются шкалы, которые не были доступны для настройки:

1. Сценарный финал
2. Социальная валидация
3. Авторский вердикт

Что видит подросток:

- 3–5 литературных соседей — персонажей с похожими настройками по шкалам 1–8, но с разными финалами и оценками.
- Распределение финалов и оценок: сколько персонажей в выборке заканчивают крахом, застоем, победой; сколько получают признание, отвержение, игнорирование; сколько осуждаются, оправдываются, наблюдаются нейтрально. Показываются абсолютные числа и проценты.
- Список литературы — произведения, в которых реализованы эти сценарии, разбитые по жанрам.

Ключевая механика — переключатель. Подросток может менять фильтры по шкалам 3, 9, 10 и видеть, как перестраивается список литературы. Список не «сужается» до одного варианта, а меняется: показывает другие произведения, другие судьбы, другие оценки.

Это демонстрирует главную педагогическую идею модели: при одинаковых настройках сценарий может закончиться по-разному. Один и тот же герой в разных произведениях получает разные оценки. Сценарий не является жёстко заданным.

Слой 3. Артефакт

Подросток может сохранить результат. Артефакт включает:

- Профиль — выбранные настройки по 7 шкалам.
- Список литературы по жанрам, с отметками (галочками) на тех произведениях, которые заинтересовали.
- Один вопрос — «что тебя удивило?» или «что хочется запомнить?». Опционально, не анализируется.
- Сохранение — скачивание, печать, отправка себе (email/мессенджер).

Артефакт — это якорь, который подросток уносит с собой. Он не является рефлексией в строгом смысле, но создаёт материал для последующего разговора с психологом.

4.3. Обоснование архитектурных решений

Каждое архитектурное решение имеет педагогическое или техническое обоснование.

Почему 7 шкал для настройки, а 3 — для результата?

Шкалы 1–8 (кроме 3) описывают сценарий — то, что подросток может сконструировать. Шкалы 3, 9, 10 описывают оценку — то, что происходит с этим сценарием в культуре. Разделение отражает логику симулятора: сначала конструируем, потом наблюдаем. Это также снимает риск self-fulfilling prophecy: подросток не «выбирает» финал, а видит, как финалы варьируются.

Почему шкала 3 вынесена в результат?

Сценарный финал — не то, что подросток может «выбрать» для своего героя. Это то, что происходит с похожими героями. Вынесение шкалы 3 в результат делает её частью наблюдения, а не прогноза. Подросток не «обрекает» героя на крах — он видит, что крах и триумф бывают у похожих героев.

Почему переключатель, а не фильтр?

Фильтр «сужает» список до одного варианта — это создаёт иллюзию «правильного» ответа. Переключатель перестраивает список — это создаёт иллюзию многообразия. Подросток видит не «вот правильный сценарий», а «вот разные сценарии».

Почему артефакт, а не рефлексия?

Рефлексия в процессе игры размывает опыт. Подросток не должен «анализировать, что он понял» сразу после прохождения. Артефакт — это якорь, который сохраняет результат и создаёт материал для последующего разговора с психологом. Рефлексия переносится в беседу — где она уместна и безопасна.

Почему MVP — только пульт, без кейсов?

Кейсы — это смысловая надстройка, которая требует сценаристов, контента, нарративной логики. Включение кейсов в MVP удвоит работу без гарантии, что основная механика (пульт) работает. Поэтому кейсы выносятся в v2 и в методичку психолога: психолог может сам озвучить кейсы, превратив работу с пультом в ролевую игру.

4.4. Что не входит в MVP

В минимально рабочую версию не входит:

- Кейсы. Легенды, суб-легенды, нарративные сценарии. Выносятся в v2 и в методичку.
- Многомерность шкал. Расщепление «декларация / поведение / ощущение», пятидоменная кризисная стратегия — оставлены в дополнительных настройках или в v2.
- Жанровые профили. Возможность выбрать жанр на старте и получить соответствующую легенду.
- Интерактивная мультижанровая полка. Полноценный интерфейс с фильтрами по всем жанрам, рейтингам, тегам.
- Автоматические выводы для психолога. «Диагностика зазора», «индикатор рисков», «генератор отчётов». В MVP психолог получает

сырые данные — маршрут, конфигурацию, артефакт. Интерпретация — его задача.

- Клинические функции. Стоп-словарь, детекция суицидальных маркеров, автоматическая маршрутизация. В MVP эти функции отсутствуют, потому что инструмент не является клиническим.
- Мультимедийное расширение. Кино, сериалы, компьютерные игры. Концептуальная перспектива, не MVP.

4.5. Два сценария использования

Один и тот же продукт (пульт) может использоваться в двух сценариях, которые различаются педагогической рамкой, а не интерфейсом.

Сценарий 1. Индивидуальное прохождение

Подросток проходит пульт самостоятельно или в кабинете психолога. Затем — разговор с психологом: обсуждение маршрута, выборов, артефакта.

Роль психолога: фасилитатор разговора. Он не интерпретирует, а задаёт вопросы (из методички), помогает подростку заметить свои выборы и их вариативность.

Сценарий 2. Групповое занятие

Сценарий 2А. Групповое занятие с совместной настройкой

Группа подростков проходит пульт **вместе**, под руководством педагога-психолога. Педагог проходит с группой каждую шкалу, обсуждает формулировки, а группа совместно договаривается, какие настройки выбрать. Затем группа наблюдает результат и обсуждает его.

Роль психолога: ведущий дискуссии. Он не «правильно отвечает», а фасилитирует обсуждение: помогает группе услышать разные мнения, заметить, что разные люди выбирают по-разному, и увидеть, как из этого складывается общий результат.

Педагогическая ценность: подростки видят, что разные люди настраивают по-разному, и это тоже часть картины многообразия. Совместная настройка требует договорённости — это отдельный навык, который активизируется в процессе.

Ограничение: при совместной настройке трек отражает групповой результат, а не индивидуальные выборы. Это важно для психолога: он работает не с личными сценариями, а с групповой динамикой.

Сценарий 2Б. Групповое занятие с индивидуальным прохождением

Каждый подросток проходит пульт самостоятельно — на своём устройстве (телефон, планшет, компьютер). Затем педагог-психолог организует общее обсуждение: подростки показывают свои варианты, сравнивают, обсуждают, что получилось.

Роль психолога: модератор. Он помогает подросткам презентовать свои результаты, задаёт вопросы из методички, направляет обсуждение к общим

темам (что такое сценарий, почему одинаковые настройки дают разные финалы, что это значит для них).

Педагогическая ценность: каждый подросток проходит свой путь, а затем видит чужие пути. Это даёт двойной эффект: индивидуальная рефлексия + расширение картины через опыт других.

Ограничение: технически сложнее — требует устройств у каждого подростка и стабильного соединения. Если устройств нет — используется Сценарий 2А.

Что важно: оба групповых сценария используют один и тот же интерфейс. Меняется только педагогическая рамка. Это принципиально: продукт не нужно переделывать под групповой формат.

Сценарий 3. Ролевая игра (надстройка психолога)

Психолог может превратить работу с пультом в ролевую игру: озвучить легенду, предложить подростку «сыграть за героя», а затем обсудить результаты. Это не функция продукта, а творческое использование продукта психологом.

Для этого в методичке даются рекомендации, как строить такую игру, но MVP не содержит встроенных кейсов и легенд.

4.6. Роль психолога в архитектуре

Психолог в MVP — не пользователь продукта, а контекст использования. Его роль:

1. До занятия. Знакомство с методичкой, выбор сценария использования (индивидуальный, групповой, ролевой).
2. Во время занятия. Фасилитация или ведение. Помощь в навигации по интерфейсу, если необходимо.
3. После занятия. Работа с артефактом: обсуждение маршрута, выборов, литературы. Использование вопросов из методички.

Что психолог получает от системы:

- Маршрут подростка — как он двигался по шкалам (тайминг, изменения, паузы).
- Финальную конфигурацию — какие настройки он выбрал.
- Артефакт — что сохранил, что отметил, что написал.
- Методичку — с вопросами для разговора и сценариями использования.

Психолог не получает:

- интерпретаций,
- диагнозов,
- автоматических выводов,
- рекомендаций.

Это принципиально: инструмент даёт материал, а не заключение.

О самостоятельном прохождении. Инструмент технически работает и без психолога: подросток может пройти пульт самостоятельно, получить результат, сохранить артефакт. Это допустимо, но не является решением педагогической задачи сопровождения личностного самоопределения. Без

рефлексии эффект остаётся на уровне знакомства с многообразием сценариев — это полезно, но недостаточно.

Именно поэтому продукт изначально проектируется в связке «*подросток + педагог-психолог*». Самостоятельный режим существует как возможность, но не как целевой сценарий. Мы не блокируем его, но не оптимизируем под него MVP.

4.7. Технические принципы

Три технических принципа MVP:

1. Разделение данных и интерфейса. Данные (датасет персонажей) обновляются независимо от интерфейса. Это позволяет расширять базу без переделки продукта.
2. Отсев ненадёжных карточек на входе. Персонажи с флагами дефицита данных не попадают в выборку инструмента. Это защищает от ложных рекомендаций (подробнее в разделе 6).
3. Минимум хранения. MVP хранит только артефакт (профиль + галочки + вопрос) — и только если подросток его сохранил. Маршрут для психолога доступен в течение сессии и не сохраняется централизованно.

РАЗДЕЛ 5. ШКАЛЫ И ИНТЕРФЕЙС

5.1. Принципы перевода шкал на подростковый язык

Шкалы датасета сформулированы на языке психологии: «локус контроля», «тип субъектности», «когнитивная гибкость». Эти термины не работают для подростка 14–16 лет: они непонятны, вызывают отторжение или, хуже того, создают ложное ощущение «диагностики».

Поэтому в интерфейсе шкалы переформулированы по пяти принципам:

1. Язык действия, а не ярлыков. Не «пассивный», а «плывёт по течению». Не «конформизм», а «соглашается». Не «ригидность», а «стоит на своём».
2. Короткие формулировки. 2–4 слова. Кнопка читается за секунду. Никаких длинных описаний.
3. Конкретные образы. «Когда всё идёт не по плану» вместо «стратегия преодоления кризисов». «Кто рулит» вместо «тип субъектности».
4. Без морализаторства. Ни один вариант не является «правильным» или «неправильным». «Убегает» — не значит «плохой». «Соглашается» — не значит «слабый».
5. Игровая логика. Шкалы 1–8 — это «настройка персонажа», как в RPG. Шкалы 3, 9, 10 — «как его видят другие» и «что о нём думает автор». Это похоже на экран результата в игре.

Перевод шкал на подростковый язык — это смена регистра: психологическая точность сохраняется, но подаётся в другой форме.

5.2. Семь шкал настройки

Ниже — финальные формулировки шкал для MVP. Формулировки прошли обсуждение с педагогической и психологической точек зрения и зафиксированы для реализации.

Шкала 1. Насколько большие у героя цели?

Соответствие в датасете: Scale_of_Goals.

Кнопки:

- Для себя и дома
- Карьера и уважение
- Изменить мир

Логика: три уровня масштаба задач. От локального/бытового через социально-статусный к глобальному/историческому. Формулировки дают конкретный образ, но не навязывают оценку.

Шкала 2. На кого герой реально тратит силы?

Соответствие в датасете: Social_Radius.

Кнопки:

- Только на себя
- На близких
- На свою команду/сообщество
- На всех/мир

Дополнительные плашки:

- Что говорит
- Что делает
- Кем себя чувствует

Если не совпало — значок: «Расхождение. Это нормально».

Логика: четыре уровня радиуса социальной ориентации. Дополнительные плашки позволяют показать многомерность шкалы (декларация / поведение / ощущение), не усложняя основную настройку. Расхождение — не ошибка, а норма.

Шкала 4. Кто рулит жизнью героя?

Соответствие в датасете: Type_of_Agency.

Кнопки:

- Плывёт по течению
- Реагирует на события
- Сам создаёт события

Дополнительный параметр:

- Герой человек? — Да | Нет (для роботов, богов, животных)

Логика: три уровня субъектности. Дополнительный параметр фиксирует, что нечеловеческие персонажи могут иметь другую логику субъектности, и это важно для корректного сопоставления.

Шкала 5. Что герой делает, когда всё идёт не по плану?

Соответствие в датасете: Crisis_Strategy.

Кнопки:

- Убегает
- Соглашается
- Борется

Мини-экраны (опционально, в дополнительных настройках):

- Взгляды
- Любовь
- Смысл/страхи
- Общение/статус
- Учёба/работа

В каждом мини-экране — те же три кнопки.

Итог: показывается доминирующая стратегия + отметка «внутри одно, снаружи другое», если есть расхождение.

Логика: три стратегии преодоления кризисов. Пять доменов позволяют увидеть, что персонаж может бороться в профессии и избегать в любви. В MVP домены опциональны — это дополнительная настройка, не обязательная для прохождения.

Шкала 6. Герой идёт по шаблону или своим путём?

Соответствие в датасете: Scenario_Autonomy.

Кнопки:

- Как принято
- Назло/против всех
- Свой вариант

Ползунок: «Насколько сильно отклоняется?» — 0–1.

Логика: три уровня автономии. Ползунок показывает степень отклонения: «назло» с малой силой и «назло» с большой силой — разные сценарии.

Шкала 7. Кто решает, что происходит?

Соответствие в датасете: Locus_of_Control.

Кнопки:

- Сам герой
- Другие/обстоятельства

Дополнительные плашки:

- Что говорит — Я | Другие
- Как делает — Я | Другие

Если не совпало — значок расхождения.

Логика: два полюса локуса контроля (без третьего «защитного» — он фиксируется как расхождение). Дополнительные плашки показывают расхождение между декларацией и поведением. Расхождение — не ошибка, а норма.

Шкала 8. Герой меняет своё мнение?

Соответствие в датасете: Cognitive_Flexibility.

Кнопки:

- Стоит на своём
- Меняется, потому что заставили
- Меняется сам

Дополнительный параметр:

- Можно ли понять по тексту? — Да | Нет | Мало данных

Логика: три уровня гибкости. Дополнительный параметр фиксирует, что не по каждому персонажу можно судить об этой шкале — и это нормально.

5.3. Три шкалы результата

Шкалы 3, 9, 10 не доступны для настройки. Они открываются на STEP TWO, после того как подросток настроил героя.

Шкала 3. Чем закончится путь героя?

Соответствие в датасете: Scenario_Final.

Кнопки (переключатель):

- Крах
- Застой
- Победа

Логика: подросток не выбирает финал для героя. Он переключает фильтр и смотрит, какие персонажи с похожими настройками закончили так, а какие — иначе. Это демонстрирует главный педагогический ход: одинаковые настройки → разные финалы.

Шкала 9. Как героя принимают?

Соответствие в датасете: Social_Validation.

Кнопки (переключатель):

- Свои приняли
- Общество отвергло
- Никому нет дела

Группы (отдельные переключатели):

- Семья
- Своя группа
- Общество

Дополнительно:

- Доминирующая оценка
- Значимость: Важно | Средне | Пофиг

Логика: подросток видит, что путь персонажа может оцениваться по-разному в разных группах. Семья приняла, общество отвергло — и наоборот. Это расширяет картину.

Шкала 10. Что о герое думает автор?

Соответствие в датасете: Author_Verdict.

Кнопки (переключатель):

- На твоей стороне
- Просто смотрит
- Смеётся/осуждает

Подпункты:

- К герою
- К его стратегии
- Есть ли другая оценка?
- Насколько однозначно? — 1–3

Логика: авторская позиция может быть неоднозначной. Автор может симпатизировать герою, но осуждать его стратегию — и наоборот. Это ещё один уровень многообразия.

Важно: переключатели шкал 3, 9, 10 работают независимо. Подросток может включить «Крах» и «Признание» — увидеть персонажей, чей путь закончился крахом, но был признан. Или включить «Крах» и «Отвержение» — увидеть тех, кто и погиб, и был отвергнут. Комбинации дают разные выборки и разные картины. Именно это демонстрирует многообразие: один и тот же финал может сочетаться с разными оценками.

5.4. Дополнительные элементы интерфейса

Плашки расхождения

На шкалах 2 и 7 есть дополнительные плашки, позволяющие подростку зафиксировать расхождение между декларацией, поведением и ощущением. Если выборы не совпадают, интерфейс показывает значок: «Расхождение. Это нормально».

Это снимает тревогу «ты должен быть последовательным» и делает расхождение частью картины мира.

Мини-экраны шкалы 5

Пять доменов кризисной стратегии оформлены как вкладки или мини-экраны. Подросток может:

- Пройти их все — увидеть расхождения между доменами.
- Пропустить — если не хочет углубляться.

Мини-экраны — опция, не обязательный шаг.

Ползунок шкалы 6

Шкала 6 имеет не только кнопки, но и ползунок степени отклонения (0–1). Это позволяет показать, что «свой вариант» может быть разной силы — от лёгкого отклонения до тотального.

Дополнительный параметр шкалы 4

Шкала 4 имеет параметр «Герой человек?». Это нужно для корректного сопоставления с нечеловеческими персонажами. Если подросток настраивает робота или бога, система учитывает это при подборе соседей.

5.5. Порядок экранов

Порядок шкал в интерфейсе отличается от порядка в датасете. Это связано с педагогической логикой: сначала более конкретные и легко представимые шкалы, затем — более абстрактные.

Порядок в интерфейсе:

1. Шкала 1 (цели) — простой вход.
2. Шкала 2 (радиус) — конкретный образ.
3. Шкала 4 (субъектность) — конкретное действие.
4. Шкала 5 (кризисы) — конкретная ситуация.
5. Шкала 6 (автономия) — абстрактнее.
6. Шкала 7 (локус) — ещё абстрактнее.
7. Шкала 8 (гибкость) — завершение.

Логика: подросток начинает с простых шкал и постепенно переходит к сложным. Это снижает риск отторжения в начале и позволяет накопить вовлечённость к моменту, когда появляются абстрактные вопросы.

5.6. Что видит подросток на каждом шаге

На каждом экране настройки подросток видит:

- Вопрос (формулировка шкалы).
- Кнопки (варианты).
- Дополнительные элементы (плашки, ползунки, параметры) — если есть.
- Прогресс — где он находится в прохождении.
- Кнопку «Дальше» — переход к следующей шкале.
- Кнопку «Пропустить» — если не хочет отвечать.

Что подросток НЕ видит на этом этапе:

- Результатов (они на STEP TWO).
- Соседей.
- Списка литературы.
- Распределения.

Это сделано сознательно: настройка и результат разделены во времени. Сначала подросток конструирует, потом наблюдает.

5.7. Формулировки: принципы и примеры

Принципы формулировок можно проиллюстрировать несколькими примерами.

Там, где датасет говорит «пассивный / реактивный / проактивный», интерфейс говорит «плывёт по течению / реагирует на события / сам создаёт события». Это язык действия, а не ярлык.

Там, где датасет говорит «внешний / внутренний локус контроля», интерфейс говорит «сам герой / другие/обстоятельства». Термин «локус» не используется вовсе.

Там, где датасет говорит «конформизм / борьба / избегание», интерфейс говорит «соглашается / борется / убегает». Это конкретные действия, которые можно представить.

Там, где датасет говорит «социальная валидация», интерфейс говорит «как героя принимают». Там, где датасет говорит «авторский вердикт», интерфейс говорит «что о герое думает автор». Разговорный язык вместо терминологии.

Формулировки прошли проверку на читаемость (короткие), понятность (бытовые слова), неоценочность (нет «правильных» ответов) и игровую логику (как настройка персонажа).

РАЗДЕЛ 6. МЕХАНИКА СИМУЛЯТОРА

6.1. Как формируется вектор подростка

Подросток настраивает героя по 7 шкалам. Каждая шкала — это дискретный выбор из 2–4 вариантов (см. раздел 5). Дополнительно на некоторых шкалах есть уточняющие параметры: плашки расхождения, ползунок степени, дополнительный параметр «герой человек?».

Шаг 1. Приведение к единому диапазону. Все шкалы приводятся к диапазону [0, 1] через линейную нормализацию:

- Шкала 1 (3 варианта): 0; 0,5; 1.
- Шкала 2 (4 варианта): 0; 0,33; 0,66; 1.
- Шкала 4 (3 варианта): 0; 0,5; 1.
- Шкала 5 (3 варианта): 0; 0,5; 1.
- Шкала 6 (3 варианта): 0; 0,5; 1, плюс ползунок степени (0–1) умножается на 0,5 и прибавляется к базовому значению. Итог — от 0 до 1 с шагом 0,5.
- Шкала 7 (2 варианта): 0; 1.
- Шкала 8 (3 варианта): 0; 0,5; 1.

Шаг 2. Учёт пропусков. Если подросток пропустил шкалу, она не исключается из вектора, но помечается как «не задана». При расчёте близости пропущенные шкалы не учитываются — расстояние считается по оставшимся. Это позволяет подростку пройти часть шкал и всё равно получить результат.

Шаг 3. Учёт дополнительных параметров.

- Плашки расхождения (шкалы 2 и 7) не влияют на вектор, но фиксируются как отдельный флаг — «есть расхождение». Он может быть использован при подборе соседей (см. 6.5).
- Параметр «герой человек?» (шкала 4) фиксируется как отдельный флаг. Если подросток выбрал «Нет», при подборе соседей нечеловеческие персонажи получают приоритет (или наоборот, в зависимости от задачи).

Результат: вектор подростка — это набор нормализованных значений по 7 шкалам + два флага.

6.2. Как формируется вектор персонажа

Каждый персонаж в датасете имеет готовый вектор по 10 шкалам, извлечённый в ходе исследования. Для использования в инструменте вектор проходит предобработку.

Шаг 1. **Приведение к единому диапазону.** Шкалы персонажа нормализуются так же, как шкалы подростка — к диапазону [0, 1]. Это обеспечивает сопоставимость.

Шаг 2. **Отсев по надёжности.** Персонажи с флагами дефицита данных (Data_Deficit_Flags) исключаются из выборки инструмента. Если по какой-то шкале уверенность модели ниже порога, карточка не используется.

Шаг 3. **Отсев по общей уверенности.** Персонажи с Total_Confidence_Score ниже 2,8 (из 5,0) исключаются из выборки. Порог 2,8 — предварительный, будет уточнён по результатам пилота.

Шаг 4. **Учёт многомерности.** Там, где шкалы в датасете расщеплены (декларация / поведение / ощущение), для MVP используется поведенческий слой. Он наиболее близок к тому, что подросток настраивает в интерфейсе. Остальные слои сохраняются в данных, но не участвуют в расчёте близости в MVP.

Шаг 5. **Учёт доменов.** Для шкалы 5 (кризисная стратегия) в датасете есть оценки по пяти доменам. Для MVP используется доминирующая стратегия — то, что преобладает. Домены сохраняются, но не участвуют в расчёте.

Результат: вектор персонажа — это набор нормализованных значений по 7 шкалам (те же, что у подростка) + значения по шкалам 3, 9, 10 (для результата).

6.3. Как считается близость

Метрика. Используется взвешенное евклидово расстояние между вектором подростка и вектором персонажа:

$$d = \mathrm{sqrt}\left(\Sigma\ w_i \times (u_i - c_i)^2 \right),$$

где u_i — значение подростка по i-й шкале, c_i — значение персонажа, w_i — вес шкалы.

Веса. В MVP все шкалы имеют равный вес ($w_i = 1$). Это сделано сознательно: мы не хотим априори утверждать, что одна шкала важнее другой. Веса могут быть уточнены по результатам пилота.

Пропуски. Если подросток пропустил шкалу, она исключается из суммы. Расстояние нормируется на количество учтённых шкал, чтобы избежать смещения.

Дополнительные флаги. Флаги расхождения и «герой человек?» не участвуют в расчёте расстояния. Они используются на этапе сортировки (см. 6.5): если у подростка есть флаг расхождения, персонажи с таким же флагом получают приоритет.

Пример расчёта. Предположим, подросток выбрал по шкале 1 значение 0,5, а персонаж — 1,0. Вклад этой шкалы в квадрат расстояния: $(0{,}5 - 1{,}0)^2 \times 1 = 0{,}25$. Если по остальным шести шкалам значения совпадают, итоговое расстояние: $\mathrm{sqrt}(0{,}25) = 0{,}5$.

Порог близости. Персонаж считается «соседом», если расстояние d не превышает порогового значения d_{max}. Для MVP $d_{max} = 0{,}5$ (при максимально возможном расстоянии $\mathrm{sqrt}(7) \approx 2{,}65$). Это означает, что соседями считаются персонажи, чей вектор отличается от вектора подростка не более чем на 0,5 по нормированной шкале. Порог предварительный, будет уточнён по результатам пилота.

6.4. Как отсеиваются ненадёжные карточки

Отсев выполняется **до** расчёта близости. Это значит, что ненадёжные карточки вообще не попадают в выборку.

Шаг 1. Флаги дефицита. Если у персонажа есть хотя бы один Data_Deficit_Flag — карточка исключается.

Шаг 2. Общая уверенность. Если Total_Confidence_Score < 3,0 — карточка исключается.

Шаг 3. Неполнота по ключевым шкалам. Если по какой-то из 7 шкал настройки у персонажа нет данных (пропуск в датасете) — карточка исключается. Это гарантирует, что все соседи имеют полный вектор по 7 шкалам.

Шаг 4. Верификация метаданных**.** Если Metadata_Unverified = true — карточка исключается. Это касается персонажей с неподтверждёнными метаданными (автор, год, название).

Результат: в выборке инструмента остаются только персонажи с полными, надёжными, верифицированными данными.

6.5. Как формируется выборка соседей

После отсева и расчёта близости формируется выборка соседе**й** — те персонажи, которые будут показаны подростку.

Шаг 1. Отбор по порогу. Берутся все персонажи с $d \leq d_max$.

Шаг 2. Сортировка. Персонажи сортируются по возрастанию расстояния d (от самого близкого к самому далёкому).

Шаг 3. Обеспечение разнообразия финалов. Из отсортированного списка выбираются 3–5 персонажей с разными финалами (шкала 3). Если в списке есть персонажи с крахом, застоем и победой — показываются все три. Если только с крахом и застоем — показываются оба. Если какого-то финала в выборке нет, он просто не показывается. Подросток видит только те финалы, которые есть у его соседей. Это ключевой шаг: подросток должен увидеть, что при похожих настройках финалы бывают разными.

Шаг 4. Учёт флагов. Если у подростка есть флаг расхождения (шкалы 2 или 7), приоритет отдаётся персонажам с таким же флагом. Если флага нет — приоритет отдаётся персонажам без флага.

Шаг 5. Учёт нечеловеческих персонажей. Если подросток выбрал «Нет» на параметре «герой человек?», приоритет отдаётся нечеловеческим персонажам. Если «Да» — человеческим.

Результат: выборка из 3–5 персонажей, разнообразных по финалу, близких по настройкам, учитывающих флаги подростка.

6.6. Как работают переключатели 3, 9, 10

После формирования выборки подросток видит переключатели по шкалам 3, 9, 10. Это не фильтры, которые сужают выборку до одного варианта, а переключатели, которые перестраивают список литературы.

Шкала 3 (финал). Кнопки: Крах | Застой | Победа. При выборе одной из них список литературы перестраивается: показываются произведения, где персонажи с похожими настройками закончили именно так. При этом выборка соседей не меняется — она всегда показывает разные финалы. Меняется только список книг.

Шкала 9 (социальная валидация). Кнопки: Свои приняли | Общество отвергло | Никому нет дела. Плюс группы: Семья | Своя группа | Общество.

При выборе перестраивается список литературы: показываются произведения, где персонажей с похожими настройками оценили именно так.

Шкала 10 (авторский вердикт). Кнопки: На твоей стороне | Просто смотрит | Смеётся/осуждает. Плюс подпункты: к герою | к его стратегии. При выборе перестраивается список литературы.

Независимость переключателей. Переключатели работают независимо: можно включить «Крах» и «Признание», а можно — «Крах» и «Отвержение». Комбинации дают разные выборки.

Что видит подросток. При каждом переключении список литературы перестраивается: одни книги исчезают, другие появляются. Подросток видит, что один и тот же сценарий может быть описан в разных произведениях с разными оценками.

6.7. Что происходит при пустой выборке

Если после отсева и порога близости **не нашлось ни одного соседа** — выборка пуста. Это возможно, если комбинация настроек редкая или данных по ней нет.

Что показывается подростку:

«*Пока в нашей базе таких совпадений нет. Возможно — ты открыл новый сценарий жизни?*»

Это — важный педагогический момент. Подросток видит, что его комбинация не встречается в культуре — и это тоже часть картины мира.

Что предлагается дальше:

- Расширить порог — показать ближайших соседей с пометкой «точных совпадений нет, но есть похожие».
- Изменить настройки — вернуться к шкалам и попробовать другую комбинацию.
- Сохранить как есть — зафиксировать свой «новый сценарий» как артефакт.

Техническая реализация. Если выборка пуста, система автоматически расширяет порог d_max до тех пор, пока не найдётся хотя бы 1 персонаж. Если и это не помогает — показывает сообщение.

6.8. Что показывается подростку и в каком порядке

После настройки всех 7 шкал подросток переходит на STEP TWO. Порядок показа:

Шаг 1. **Карточки соседей.** Показываются 3–5 карточек персонажей с похожими настройками и разными финалами. Каждая карточка содержит:

- Имя персонажа.
- Название произведения, автор, год.
- Краткое описание (2–3 предложения) без спойлеров.
- Финал (крах / застой / победа) — опционально, можно скрыть.
- Социальная валидация и авторский вердикт.

Шаг 2. **Распределение.** Показывается распределение финалов и оценок по всей выборке:

- Сколько персонажей с крахом, застоем, победой.
- Сколько с признанием, отвержением, игнорированием.
- Сколько с сочувствием, нейтралитетом, осуждением.

Числа показываются абсолютные и в процентах.

Шаг 3. **Переключатели.** Подросток может переключать 3, 9, 10 и видеть, как перестраивается список литературы.

Шаг 4. **Список литературы.** Показывается список произведений, разбитый по жанрам (аккордеон). В каждом жанре — 5–10 позиций. Подросток может:

- Отметить галочками интересные книги.
- Раскрыть жанр и посмотреть, что там.
- Скрыть жанр, если не интересно.

Шаг 5. **Артефакт.** Подросток может сохранить:

- Профиль (выбранные настройки).
- Список литературы (с галочками).
- Один вопрос — «что тебя удивило?» или «что хочется запомнить?».
- Скачать, распечатать, отправить себе.

Порядок показа выбран так, чтобы сначала подросток увидел конкретных персонажей (эмоциональное вовлечение), потом — распределение (аналитическое осмысление), потом — список литературы (расширение кругозора), наконец — артефакт (сохранение результата).

РАЗДЕЛ 7. АРТЕФАКТ И СОХРАНЕНИЕ

7.1. Что такое артефакт и зачем он нужен

Артефакт — это результат прохождения, который подросток может сохранить, унести с собой и использовать после завершения сессии. Это не «отчёт» и не «диагноз», а якорь, который фиксирует опыт и создаёт материал для последующего разговора с психологом.

Зачем артефакт нужен:

1. Сохранение результата. Подросток может вернуться к нему позже, вспомнить, что он настраивал и что увидел.
2. Материал для разговора. Психолог получает конкретный предмет для обсуждения: «Ты выбрал такие настройки, и вот какие книги тебя заинтересовали. Расскажи, почему?»
3. Связь с реальностью. Список литературы с галочками — это действие, которое может выйти за пределы сессии: подросток может взять книгу и прочитать.
4. Маркер вовлечённости. Сохранение (или несохранение) артефакта — это поведенческий сигнал: зацепило или нет.

Артефакт не является:

- диагностическим заключением,
- рекомендацией «что делать»,
- оценкой подростка,
- обязательным элементом (можно пройти и не сохранять).

7.2. Состав артефакта

Артефакт включает четыре элемента.

Элемент 1. Профиль настроек. Это выбранные подростком значения по 7 шкалам настройки. Отображается в человекочитаемом виде: не «Type_of_Agency = 3», а «Кто рулит жизнью героя: Сам создаёт события». Профиль фиксирует исходную конфигурацию и финальную конфигурацию, если подросток менял настройки на STEP TWO.

Элемент 2. Список литературы. Произведения, которые система показала как «соседей» по сценарию. Список разбит по жанрам (аккордеон). В каждом жанре — 5–10 позиций. Подросток может отметить галочками те книги, которые его заинтересовали. Отмеченные книги попадают в артефакт отдельным блоком «Хочу прочитать».

Элемент 3. Один вопрос. Подростку предлагается опциональный вопрос: «Что тебя удивило?» или «Что хочется запомнить?». Ответ — короткий, в свободной форме. Это не анализ и не рефлексия в строгом смысле, а якорь для памяти и точка входа для разговора с психологом.

Элемент 4. Метаданные. Дата прохождения, версия инструмента, идентификатор сессии (анонимный). Это техническая информация, которая не показывается подростку, но используется для аналитики и воспроизводимости.

7.3. Форматы сохранения

Подросток может сохранить артефакт тремя способами.

Способ 1. Скачать файл. Артефакт формируется в виде PDF или изображения (карточка). Подросток может сохранить файл на устройство.

Способ 2. Распечатать. Если сессия проходит в кабинете психолога или в классе, артефакт можно распечатать на принтере. Это удобно для групповых занятий.

Способ 3. Отправить себе. Подросток может отправить артефакт на свою электронную почту или в мессенджер (Telegram, WhatsApp, Макс). Ссылка на артефакт генерируется автоматически, хранится ограниченное время (например, 24 часа), затем удаляется.

Что важно: сохранение не является обязательным. Подросток может пройти сессию и выйти без сохранения. В этом случае артефакт не формируется, а маршрут доступен психологу только в течение сессии.

7.4. Что видит психолог

Психолог получает три слоя данных о прохождении.

Слой 1. Маршрут. Это визуализация того, как подросток двигался по шкалам:

- Временная линия: сколько времени он провёл на каждой шкале.
- Изменения: какие настройки он менял и в каком порядке.
- Паузы: где он задержался, где прошёл быстро.
- Возвраты: куда он возвращался.

Маршрут не интерпретируется системой. Это сырые данные, которые психолог может использовать по своему усмотрению.

Слой 2. Финальная конфигурация. Это итоговые настройки подростка по 7 шкалам, представленные в человекочитаемом виде. Психолог видит, что именно выбрал подросток, и может обсуждать это с ним.

Слой 3. Артефакт. Если подросток сохранил артефакт, психолог видит:

- Профиль настроек.
- Список литературы с галочками.
- Ответ на вопрос (если дан).

Чего психолог НЕ видит:

- Интерпретаций (их нет).
- Диагнозов (их нет).
- Оценок (их нет).
- Данных других подростков (только текущая сессия).

Важно: психолог получает материал для разговора, а не заключение. Он сам решает, как использовать эти данные. Методичка даёт рекомендации, но не предписывает.

7.5. Что не сохраняется и почему

Инструмент не сохраняет следующие данные:

1. Персональные данные подростка. Мы не запрашиваем имя, возраст, пол, школу, класс. Если подросток хочет персонализировать артефакт, он может указать имя вручную — но это опционально и не сохраняется централизованно.

2. Ответы на шкалы в сыром виде. Мы не храним, какие именно кнопки нажимал подросток. Хранится только финальная конфигурация и маршрут (тайминг, изменения). Это снижает риск утечки и соответствует принципу минимизации данных.

3. Данные других подростков. Каждая сессия изолирована. Психолог видит только текущую сессию. Агрегированная аналитика (если будет) — анонимна и не позволяет идентифицировать отдельных пользователей.

4. Данные после сессии. Маршрут доступен психологу только в течение сессии. После завершения сессии маршрут удаляется. Артефакт сохраняется только на устройстве подростка (или отправляется ему), но не хранится на сервере.

Почему так: инструмент не является диагностическим, поэтому нет необходимости хранить данные. Минимизация данных снижает юридические и этические риски.

7.6. Этические аспекты сохранения

Согласие. Перед сохранением артефакта подросток должен подтвердить, что он понимает:

- Что артефакт — это не диагноз и не оценка.
- Что он может не сохранять артефакт.
- Что сохранённый артефакт останется у него (или будет отправлен ему).

Приватность. Артефакт не содержит персональных данных. Если подросток указывает имя вручную, он делает это добровольно. Отправка артефакта на email или в мессенджер происходит по инициативе подростка.

Право на удаление. Подросток может удалить артефакт в любой момент. Если артефакт был отправлен на email, он может удалить письмо. Если скачан — удалить файл.

Роль психолога. Психолог не сохраняет артефакт у себя без согласия подростка. Если психолог хочет использовать артефакт в работе (например, для супервизии), он должен получить отдельное согласие.

Анонимность в исследованиях. Если артефакты используются для исследований (например, для оценки эффективности пилота), они анонимизируются и анализируются в агрегированном виде. Персональные данные не используются.

РАЗДЕЛ 8. КАБИНЕТ ПСИХОЛОГА И МЕТОДИЧКА

8.1. Роль психолога в инструменте

Психолог в MVP — не пользователь продукта, а контекст использования. Инструмент технически работает и без него (подросток может пройти пульт самостоятельно), но педагогическая задача — активизация самопознания и личностного самоопределения — решается только в связке с психологом.

Роль психолога включает три функции:

1. Фасилитация. Помощь подростку в навигации по интерфейсу, если необходимо. Но не подсказки «что выбрать» — а поддержка самостоятельности.
2. Рефлексия. Организация разговора после прохождения. Психолог помогает подростку заметить свои выборы, их вариативность, связь между настройками и результатами.
3. Контекст. Психолог знает подростка, его ситуацию, его историю. Это позволяет связать результаты прохождения с реальной жизнью подростка — без интерпретаций и диагнозов.

Важно: психолог не интерпретирует данные инструмента как диагностические. Он использует их как материал для разговора. Это принципиальное ограничение, зафиксированное в методичке.

8.2. Что психолог получает

Психолог получает три слоя данных о прохождении (см. также раздел 7.4).

Слой 1. Маршрут. Визуализация того, как подросток двигался по шкалам:

- Временная линия: сколько времени он провёл на каждой шкале.
- Изменения: какие настройки он менял и в каком порядке.
- Паузы: где он задержался, где прошёл быстро.
- Возвраты: куда он возвращался.

Маршрут не интерпретируется системой. Это сырые данные, которые психолог может использовать по своему усмотрению.

Слой 2. Финальная конфигурация. Итоговые настройки подростка по 7 шкалам, представленные в человекочитаемом виде:

- «Насколько большие у героя цели: Карьера и уважение»
- «На кого герой реально тратит силы: На близких»
- «Кто рулит жизнью героя: Сам создаёт события»
- И так далее.

Слой 3. Артефакт. Если подросток сохранил артефакт, психолог видит:

- Профиль настроек.
- Список литературы с галочками.
- Ответ на вопрос (если дан).

Дополнительно: психолог может экспортировать маршрут в файл (PDF или изображение) — для супервизии или отчёта. Но только с согласия подростка.

8.3. Что психолог НЕ получает

Инструмент не даёт психологу:

- Интерпретаций (их нет).
- Диагнозов (их нет).
- Оценок (их нет).
- Рекомендаций («что делать»).
- Прогнозов («что будет»).
- Сравнений с другими подростками.
- Данных других сессий.

Психолог получает только то, что сделал подросток в текущей сессии. Это принципиально: инструмент не является диагностическим, и любые выводы — ответственность психолога, а не системы.

8.4. Вопросы для рефлексии

В методичке даются два набора вопросов: для подростка и для психолога.

Вопросы для подростка (психолог выбирает 1–2)

1. Что тебя удивило в том, как складываются судьбы у героев с похожими настройками?
   Цель: запустить рефлексию о многообразии и нежёсткости сценариев.
2. Если бы ты мог изменить одну настройку — какую и почему?
   Цель: перейти от «игры» к осмыслению собственных выборов.
3. Есть ли герой, который тебе откликнулся? Что в нём цепляет?
   Цель: соединить литературный материал с личным опытом.

Важно: вопросы не являются обязательными. Психолог может использовать их, может заменить своими, может вообще не использовать. Это точки входа, а не скрипт.

Вопросы для психолога (для себя, перед сессией)

1. Как подросток двигался по шкалам? Быстро, медленно, возвращался, пропускал?
   Что смотреть: маршрут. Это даёт гипотезу о зонах интереса и избегания.
2. На каких шкалах он задержался, а какие пропустил?
   Что смотреть: тайминг. Пауза — возможная зона значимости. Пропуск — возможная зона дискомфорта.
3. Что он сохранил: профиль, список, галочки?
   Что смотреть: артефакт. Это маркер того, что зацепило.
   Эти вопросы не диагносцируют, а открывают разговор.

8.5. Сценарии использования

Один и тот же продукт (пульт) может использоваться в четырёх сценариях, которые различаются педагогической рамкой, а не интерфейсом.

Сценарий 1. Индивидуальное прохождение

Подросток проходит пульт самостоятельно или в кабинете психолога. Затем — разговор с психологом: обсуждение маршрута, выборов, артефакта.

Роль психолога: фасилитатор разговора. Он не интерпретирует, а задаёт вопросы (из методички), помогает подростку заметить свои выборы и их вариативность.

Когда уместно: индивидуальная консультация, сопровождение, работа с конкретным запросом.

Сценарий 2А. Групповое занятие с совместной настройкой

Группа подростков проходит пульт вместе, под руководством педагога-психолога. Педагог проходит с группой каждую шкалу, обсуждает формулировки, а группа совместно договаривается, какие настройки выбрать. Затем группа наблюдает результат и обсуждает его.

Роль психолога: ведущий дискуссии. Он не «правильно отвечает», а фасилитирует обсуждение: помогает группе услышать разные мнения, заметить, что разные люди выбирают по-разному, и увидеть, как из этого складывается общий результат.

Когда уместно: классный час, групповое занятие, вводное занятие по теме самоопределения.

Сценарий 2Б. Групповое занятие с индивидуальным прохождением

Каждый подросток проходит пульт самостоятельно — на своём устройстве (телефон, планшет, компьютер). Затем педагог-психолог организует общее обсуждение: подростки показывают свои варианты, сравнивают, обсуждают, что получилось.

Роль психолога: модератор. Он помогает подросткам презентовать свои результаты, задаёт вопросы из методички, направляет обсуждение к общим темам (что такое сценарий, почему одинаковые настройки дают разные финалы, что это значит для них).

Когда уместно: групповое занятие с технической подготовкой, проектная работа, факультатив.

Сценарий 3. Ролевая игра (надстройка психолога)

Психолог может превратить работу с пультом в ролевую игру: озвучить легенду, предложить подростку «сыграть за героя», а затем обсудить результаты. Это не функция продукта, а творческое использование продукта психологом.

Роль психолога: сценарист и ведущий. Он создаёт легенду, задаёт контекст, управляет процессом.

Когда уместно: индивидуальная или групповая работа с элементами драматургии, психологические игры, тренинги.

Важно: MVP не содержит встроенных кейсов и легенд. Они создаются психологом или добавляются в v2.

Сценарий 4. Параллельное прохождение с родителем

Подросток и его родитель проходят пульт **параллельно**, каждый на своём устройстве. Родитель проходит пульт как «своего героя» — он настраивает собственного персонажа, а не оценивает героя подростка. Они не видят выборов друг друга в процессе. После завершения оба получают свои результаты и могут обсудить их — но не сравнивать, не оценивать и не искать совпадений.

Роль психолога: организатор и модератор обсуждения. Он объясняет правила: подросток остаётся главным в своём выборе. Родитель не влияет на выборы подростка, не комментирует их, не даёт советов. Психолог следит за тем, чтобы обсуждение оставалось разговором, а не оценкой.

Ключевые принципы:

- Подросток — главный. Его выборы не обсуждаются с позиции «правильно/неправильно».
- Родитель — тоже участник. Он проходит пульт как «своего героя», а не как эксперт по герою подростка. Его задача — исследовать собственные представления о сценариях, а не оценивать выборы подростка.
- Различия поощряются. Совпадение результатов не требуется. Напротив, различие — это предлог для глубокого разговора о том, как по-разному видят жизнь разные люди.
- Нет сравнения. Не «у тебя хуже, чем у мамы», не «ты должен был выбрать как я». Только «интересно, почему мы увидели это по-разному».
- Нет оценки. Ни подросток, ни родитель не получают «правильных» или «неправильных» результатов.

Когда уместно: семейное консультирование, работа с детско-родительскими отношениями, ситуации, когда важно наладить диалог о будущем.

Техническая реализация: два независимых прохождения, два независимых артефакта. Обсуждение — вне продукта, с психологом или без него. Продукт не сравнивает результаты автоматически.

Важно: этот сценарий не является семейной терапией и не заменяет её. Это педагогический формат, направленный на активизацию диалога.

8.6. Методичка как отдельный документ

Для каждого сценария использования в методичке для психолога даются отдельные рекомендации:

- Как вести групповую дискуссию (2А).
- Как организовать презентацию результатов (2Б).
- Как работать с артефактом индивидуально (1).
- Как построить ролевую игру (3).
- Как организовать параллельное прохождение с родителем (4).

Методичка — отдельный документ, поставляемый вместе с продуктом. Без методички инструмент работает, но педагогический эффект может быть снижен.

Структура методички:

1. Введение. Что такое инструмент, чем он не является, какова его цель.
2. Шкалы. Человекочитаемое описание всех шкал (см. раздел 3.3).
3. Сценарии использования. Четыре сценария с пошаговыми рекомендациями.
4. Вопросы для рефлексии. Для подростка и для психолога.
5. Ограничения и этика. Что можно и что нельзя делать с инструментом.
6. Примеры. Как выглядит маршрут, как выглядит артефакт, как проходит сессия.

8.7. Ограничения и этика

Инструмент не является:

- диагностическим,
- клиническим,
- терапевтическим,
- профориентационным в строгом смысле.

Психолог не должен:

- интерпретировать данные как диагноз,
- делать выводы о личности подростка,
- использовать инструмент для отбора или сортировки,
- передавать данные третьим лицам без согласия подростка.

Психолог должен:

- информировать подростка о том, что это не диагноз,
- получать согласие на сохранение и экспорт артефакта,
- соблюдать конфиденциальность,
- использовать инструмент как материал для разговора, а не как заключение.

Что делать с клиническими маркерами: MVP не имеет стоп-словаря и детекции клинических маркеров. Если психолог замечает признаки кризиса (в ответах подростка, в его поведении), он действует по стандартному протоколу — как в любой другой ситуации. Инструмент не заменяет клиническую оценку.

РАЗДЕЛ 9. ЭТИКА И ОГРАНИЧЕНИЯ

9.1. Инструмент не является диагностическим

Праксиологическая модель «Сценарного контраста» — не диагностический инструмент. Она не измеряет личность подростка, не оценивает его психическое состояние, не ставит диагнозы и не даёт прогнозов. Все данные, которые получает психолог (маршрут, финальная конфигурация, артефакт), являются материалом для разговора, а не заключением.

Это ограничение зафиксировано на нескольких уровнях:

- В интерфейсе: подросток видит формулировки, которые не предполагают «правильных» ответов. Нет шкал «норма/патология», нет сравнения с нормой.
- В артефакте: сохраняется прямая пометка: «Это не диагноз, не вердикт и не оценка. Это карта сценариев, которую ты исследовал».
- В методичке: психолог предупреждён, что интерпретировать данные как диагностические — недопустимо.

Инструмент не заменяет клиническую беседу, психодиагностику, консультацию психиатра или психотерапевта.

9.2. Ограничения данных

Данные, на которых построен инструмент, имеют ограничения, которые важно понимать и учитывать при использовании.

Ограничение 1: смещение канона. Русская классика — малый, но весомый массив. Влияние канона непропорционально его объёму. Это может создавать иллюзию, что «вся литература осуждает» те или иные сценарии. Компенсация: широкий жанровый охват, включение массовой и современной литературы. Но полностью смещение не снимается.

Ограничение 2: неполнота данных. Не по каждому персонажу есть данные по всем шкалам. Персонажи с флагами дефицита данных исключаются из выборки инструмента. Это защищает от ложных рекомендаций, но означает, что некоторые сценарии могут быть не представлены.

Ограничение 3: статус валидации. Пилотная валидация (6 кейсов, 3 эксперта) показала работоспособность метода, но не является доказательством истинности. Основное исследование (10 000 текстов) только начинается. Инструмент находится на стадии разработки.

Ограничение 4: культурная специфика. Данные — русскоязычная литература 1800–2025. Мы не утверждаем, что модель работает для других культур без адаптации.

Ограничение 5: интерпретация. LLM-агенты могут ошибаться. Расхождения с экспертами — диагностический сигнал: уверенность модели фиксируется, но не гарантирует абсолютной точности.

Ограничение 6: выборка. Инструмент не является репрезентативным для «всей культуры» или «всех людей». Это один из возможных взглядов на сценарное пространство, построенный на конкретном материале.

9.3. Этические принципы использования

Инструмент должен использоваться в соответствии со следующими принципами.

Принцип 1. Добровольность. Подросток участвует в прохождении добровольно. Он может прервать прохождение в любой момент, пропустить любую шкалу, не сохранять артефакт.

Принцип 2. Информированность. Перед началом подросток должен понимать:

- что это не тест и не диагноз;
- что нет «правильных» ответов;
- что результат — это исследование сценариев, а не оценка его личности.

Принцип 3. Безопасность. Инструмент не должен вызывать дискомфорт, тревогу или ощущение приговора. Если подросток чувствует напряжение, психолог должен помочь ему завершить сессию и обсудить состояние.

Принцип 4. Конфиденциальность. Данные подростка не передаются третьим лицам без его согласия. Маршрут доступен только психологу в течение сессии. Артефакт сохраняется только на устройстве подростка или отправляется ему.

Принцип 5. Отсутствие оценки. Ни один сценарий не является «правильным» или «неправильным». Психолог не должен оценивать выборы подростка, сравнивать их с чьими-то ещё или делать выводы о его личности.

Принцип 6. Подросток — главный. В любом сценарии использования (индивидуальном, групповом, с родителем) подросток остаётся главным в своих выборах. Родитель и психолог не влияют на его решения.

9.4. Приватность и хранение данных

Инструмент придерживается принципа минимизации данных.

Что не сохраняется:

- Персональные данные (имя, возраст, пол, школа) — если подросток не указал их добровольно.
- Ответы на шкалы в сыром виде — хранится только финальная конфигурация и маршрут.
- Данные после сессии — маршрут удаляется после завершения сессии.
- Данные других подростков — каждая сессия изолирована.

Что сохраняется:

- Артефакт — только если подросток его сохранил. Артефакт хранится на устройстве подростка или отправляется ему. На сервере не хранится.
- Анонимная аналитика — если используется для исследований, то в агрегированном виде, без возможности идентификации.

Согласие. Перед сохранением артефакта подросток подтверждает, что понимает:

- что артефакт — это не диагноз и не оценка;
- что он может не сохранять артефакт;

- что сохранённый артефакт останется у него.

Право на удаление. Подросток может удалить артефакт в любой момент. Если артефакт был отправлен на email, он может удалить письмо. Если скачан — удалить файл.

Роль психолога. Психолог не сохраняет артефакт у себя без согласия подростка. Если психолог хочет использовать артефакт в работе (например, для супервизии), он должен получить отдельное согласие.

9.5. Клинические маркеры и кризисные состояния

MVP не имеет встроенного стоп-словаря, детекции клинических маркеров или автоматической маршрутизации. Это осознанное решение: инструмент не является клиническим, и автоматическая детекция может давать ложноположительные и ложноотрицательные срабатывания.

Что делать психологу:

- Если психолог замечает признаки кризиса (в ответах подростка, в его поведении, в вопросах, которые он задаёт), он действует по стандартному протоколу — как в любой другой ситуации.
- Инструмент не заменяет клиническую оценку и не даёт рекомендаций по кризисным состояниям.
- Если подросток проявляет суицидальные или самоповреждающие интенции, психолог следует установленным правилам и маршрутам помощи.

Важно: инструмент не предназначен для работы с клиническими состояниями. Если подросток находится в кризисе, прохождение пульта может быть неуместным или даже вредным. Психолог должен оценить готовность подростка к участию.

9.6. Роль психолога и ответственность

Психолог несёт ответственность за:

- корректное использование инструмента;
- соблюдение этических принципов;
- информирование подростка о том, что это не диагноз;
- безопасность подростка во время сессии;
- конфиденциальность данных.

Инструмент не несёт ответственности за:

- интерпретации психолога;
- решения, принятые на основе данных;
- действия подростка после сессии.

Разделение ответственности: инструмент даёт материал, психолог принимает решения. Это важно зафиксировать, чтобы избежать иллюзии, что система «знает лучше».

9.7. Исследовательская этика

Если данные инструмента используются для исследований (например, для оценки эффективности пилота), они должны быть:

- анонимизированы — без персональных данных;
- агрегированы — без возможности идентификации;
- получены с согласия — подросток и его законные представители должны быть проинформированы.

Исследовательская этика регулируется локальными этическими комитетами и законодательством о персональных данных (152-ФЗ).

9.8. Что инструмент не должен делать никогда

Ниже — список запретов, которые зафиксированы в методичке.

- Не диагностировать. Никакие данные инструмента не могут использоваться для постановки диагноза.
- Не оценивать личность. Нельзя делать выводы о подростке на основе его выборов.
- Не сравнивать. Нельзя сравнивать подростка с другими подростками или с «нормой».
- Не прогнозировать. Нельзя использовать финалы персонажей как прогноз для реальной жизни.
- Не отбирать. Нельзя использовать инструмент для сортировки, отбора или распределения подростков.
- Не заменять психолога. Инструмент не заменяет беседу, консультацию или терапию.
- Не давить. Нельзя принуждать подростка к прохождению или сохранению артефакта.
- Не нарушать конфиденциальность. Нельзя передавать данные третьим лицам без согласия.

РАЗДЕЛ 10. ПРОГРАММА ПИЛОТА

10.1. Цель пилота

Пилотное исследование решает четыре задачи, которые не являются задачами доказательства эффективности в строгом смысле. Инструмент находится на стадии разработки, и пилот должен ответить на вопросы работоспособности, а не результативности.

Задача 1. Проверить работоспособность механики. Работает ли симулятор так, как задумано: формируются ли векторы, находятся ли соседи, перестраивается ли список литературы, сохраняется ли артефакт. Это техническая проверка.

Задача 2. Проверить понятность интерфейса. Понимает ли подросток 14–16 лет формулировки шкал, кнопки, значки расхождений, переключатели. Это юзабилити-проверка.

Задача 3. Проверить вовлечённость. Проходит ли подросток пульт до конца, задерживается ли на шкалах, возвращается ли, сохраняет ли артефакт. Это поведенческая проверка.

Задача 4. Собрать предварительные данные о педагогическом эффекте. Активизирует ли инструмент интерес к теме сценариев, к литературе, к

собственным выборам. Это педагогическая проверка — предварительная, без претензии на доказательство.

Пилот не ставит задачи доказать, что инструмент улучшает самоопределение, снижает тревожность или меняет профессиональные планы. Это задачи следующего этапа — после доработки MVP.

10.2. Дизайн пилота

Пилот строится как смешанное исследование с преобладанием качественных методов.

Этап 1. Экспертная оценка (до пилота). Психологи и педагоги (3–5 человек) проходят пульт в роли подростка и оценивают:

- понятность формулировок,
- корректность шкал,
- уместность интерфейса,
- этические риски.

Результат: список правок до запуска пилота.

Этап 2. Пилот на подростках (основной этап). Подростки проходят пульт в одном из сценариев использования (индивидуально или в группе), затем участвуют в рефлексивной беседе с психологом.

Результат: данные о вовлечённости, понятности, предварительном педагогическом эффекте.

Этап 3. Фокус-группы (после пилота). Групповое обсуждение с подростками и отдельно — с психологами. Что понравилось, что нет, что изменить.

Результат: список правок для v2.

Этап 4. Анализ и отчёт. Сводка количественных и качественных данных, выводы, рекомендации.

10.3. Выборка

Подростки: 100–150 человек, возраст 14–16 лет. Это минимально достаточная выборка для пилота — не для статистики, а для выявления проблем.

Критерии включения:

- возраст 14–16 лет,
- согласие подростка,
- согласие законных представителей (для несовершеннолетних),
- отсутствие клинических противопоказаний (по оценке психолога).

Критерии исключения:

- острые кризисные состояния,
- отказ подростка,
- отсутствие согласия законных представителей.

Где проводится: школы, центры психолого-педагогической поддержки, летние лагеря, молодёжные центры. Пилот проводится в связке с психологом, а не как самостоятельное прохождение.

Психологи: 10–15 специалистов, работающих с подростками. Они проводят сессии и участвуют в обсуждении.

10.4. Метрики

Метрики делятся на три группы: технические, поведенческие, педагогические.

Технические метрики

- Доля успешных прохождений. Сколько подростков дошли до STEP TWO.
- Доля пустых выборок. Сколько раз система не нашла соседей.
- Доля сохранённых артефактов. Сколько подростков сохранили результат.
- Среднее время прохождения. Сколько минут занимает настройка и просмотр результата.

Поведенческие метрики

- Глубина прохождения. Сколько шкал заполнено, сколько пропущено.
- Вовлечённость. Время, проведённое на каждой шкале; количество изменений настроек.
- Возвраты. Сколько раз подросток возвращался к предыдущим шкалам.
- Использование переключателей. Сколько раз подросток переключал 3, 9, 10.
- Работа со списком. Сколько книг отметил галочками.

Педагогические метрики (предварительные)

- Интерес к теме. Оценивается психологом по беседе: поднимал ли подросток тему сценариев, задавал ли вопросы.
- Интерес к литературе. Сколько книг подросток отметил, выразил ли намерение прочитать.
- Рефлексивность. Заметил ли подросток вариативность финалов, задал ли вопросы о своих выборах.
- Удовлетворённость. Оценка звездой (1–5), плюс открытый вопрос.

10.5. Качественные методы

Качественные методы — основные в пилоте, потому что инструмент новый и задача — понять, как он работает, а не измерить эффект.

Наблюдение. Психолог наблюдает за прохождением: где подросток задерживается, где затрудняется, что вызывает эмоции.

Рефлексивная беседа. После прохождения — разговор с психологом по вопросам из методички. Не структурированное интервью, а свободный разговор с опорой на маршрут и артефакт.

Фокус-группы с подростками. После прохождения — обсуждение в группе: что понравилось, что не понятно, что бы изменили.

Фокус-группы с психологами. Отдельно — обсуждение с психологами: что работает, что мешает, какие этические риски, что нужно в методичке.

Дневник психолога. После каждой сессии психолог фиксирует короткие заметки: что удивило, что сработало, что нет.

10.6. Анализ данных

Количественный анализ. Описательная статистика по техническим и поведенческим метрикам. Никаких статистических выводов — только распределения и средние.

Качественный анализ. Тематический анализ транскриптов бесед и фокус-групп. Выделение основных тем: что понятно, что нет, что цепляет, что отталкивает.

Смешанный анализ. Сопоставление количественных и качественных данных: например, какие шкалы вызывают паузы, а какие — пропуски; где переключатели используются активно, а где нет.

Критерии успеха пилота:

- Технический: 90% прохождений доходят до STEP TWO.
- Поведенческий: среднее время прохождения — 5–10 минут.
- Педагогический: не менее 50% подростков проявляют интерес к теме или литературе в беседе.

Если хотя бы одна группа метрик не достигает критерия — это повод для доработки, а не для отказа от идеи.

10.7. Этические аспекты пилота

Пилот проводится с соблюдением всех принципов, описанных в разделе 9.

Согласие. Подросток и законные представители информируются о целях пилота, о том, что это не диагностика, о добровольности участия, о праве выйти в любой момент.

Конфиденциальность. Данные анонимизируются. Психологи, участвующие в пилоте, подписывают соглашение о неразглашении.

Этический комитет. Если пилот проводится в образовательной организации или научном учреждении, требуется одобрение этического комитета.

Отсутствие давления. Подросток не должен чувствовать, что его оценивают. Психолог объясняет, что это исследование, а не экзамен.

Безопасность. Если в процессе прохождения подросток проявляет признаки дискомфорта, психолог завершает сессию и предлагает поддержку.

10.8. Что пилот не доказывает

Что пилот не доказывает:

- что инструмент эффективен (для этого нужен другой дизайн, выборка, контроль);
- что инструмент улучшает самоопределение;
- что инструмент меняет поведение или выборы;
- что инструмент работает для всех подростков;
- что инструмент можно использовать без психолога.

Пилот даёт предварительные данные о работоспособности, понятности и вовлечённости. Этого достаточно для решения о доработке и переходе к следующему этапу.

10.9. Что дальше

После пилота возможны три сценария:

Сценарий А. **Пилот успешен.** Доработка по результатам, расширение выборки, подготовка к более строгому исследованию эффективности.

Сценарий Б. **Пилот выявил проблемы.** Доработка MVP, повторный пилот на меньшей выборке.

Сценарий В. **Пилот показал, что механика не работает.** Возврат к концепции, пересмотр архитектуры.

Во всех случаях результаты пилота публикуются — включая отрицательные.

РАЗДЕЛ 11. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

11.1. Что было описано

В настоящей технической записке представлена **праксиологическая модель «Сценарного контраста»** — прикладной инструмент, разработанный на основе методологии проекта «Оцифровка культурного кода».

Модель переводит оцифрованный корпус литературных персонажей в ***симулятор сценарного пространства***, который позволяет подростку исследовать многообразие жизненных сценариев через настройку абстрактного героя и наблюдение за тем, как похожие сценарии заканчиваются по-разному.

Описаны:

- теоретические основания модели — праксиологический подход к сценарию, литература как архив и симулятор культурных моделей;
- данные и шкалы — 10 шкал, четыре смысловых блока, человекочитаемое описание для психологов;
- архитектура MVP — три слоя (настройка, результат, артефакт), семь шкал настройки, три шкалы результата;
- интерфейс — формулировки шкал на подростковом языке, дополнительные элементы, порядок экранов;
- механика симулятора — нормализация, метрика близости, отсев ненадёжных карточек, формирование выборки соседей, работа переключателей;
- артефакт и сохранение — состав, форматы, что видит психолог, что не сохраняется;
- кабинет психолога и методичка — роль психолога, сценарии использования, вопросы для рефлексии, ограничения;
- этика и ограничения — что инструмент не является, принципы использования, приватность, клинические маркеры;

- программа пилота — цели, дизайн, выборка, метрики, анализ, критерии успеха.

11.2. Ключевые особенности модели

Симулятор, а не тест. Инструмент не измеряет личность подростка и не ставит диагнозы. Он создаёт среду для исследования сценариев, в которой подросток может экспериментировать без последствий.

Разделение настройки и результата. Семь шкал описывают сценарий (что можно сконструировать), три шкалы — оценку (что происходит с этим сценарием в культуре). Это снимает риск self-fulfilling prophecy (самосбывающееся пророчество) и делает результат наблюдением, а не приговором.

Множественность финалов. Главный педагогический ход модели — показать, что при одинаковых настройках сценарий может закончиться по-разному. Подросток видит не «правильный путь», а вариативность.

Переключатели, а не фильтры. Подросток не сужает список до одного варианта, а перестраивает его, наблюдая, как один и тот же сценарий получает разные оценки в разных произведениях.

Артефакт как якорь. Подросток уносит с собой профиль, список литературы и один вопрос. Это не рефлексия, а материал для последующего разговора с психологом.

Психолог как контекст, а не пользователь. Инструмент технически работает без психолога, но педагогическая задача решается в связке. Психолог получает маршрут, конфигурацию и артефакт — но не интерпретации и не диагнозы.

11.3. Вклад

Для практики. Инструмент даёт психологу и педагогу материал для разговора с подростком о жизненных сценариях — тему, которая обычно остаётся за пределами школьной профориентации. Он не требует специальной подготовки, но усиливает существующие практики сопровождения.

Для науки. Инструмент является прикладной реализацией методологии извлечения психологических конструктов из литературы. Его пилотная валидация даст данные о том, работает ли эта методология в педагогическом контексте.

Для культуры. Инструмент возвращает подростку интерес к чтению — но не через рекомендации «что почитать», а через ценностно-смысловой мэтчинг: подросток видит книги, которые резонируют с его исследовательским интересом, а не с формальными тегами.

11.4. Ограничения

Ограничение 1: статус разработки. Инструмент находится на стадии MVP. Пилотная валидация на подростковой выборке запланирована, но не

проведена. Все утверждения о работоспособности и педагогическом эффекте являются гипотезами, а не доказанными фактами.

Ограничение 2: данные. Инструмент построен на русскоязычной литературе 1800–2025. Он не является репрезентативным для «всей культуры» или «всех людей». Смещение канона, неполнота данных, культурная специфика — всё это ограничивает применимость.

Ограничение 3: клинические аспекты. Инструмент не предназначен для работы с клиническими состояниями. Он не детектирует кризисные маркеры и не заменяет клиническую оценку.

Ограничение 4: выборка пилота. Пилот проводится на ограниченной выборке (30–50 подростков) и не позволяет делать статистических обобщений. Его задача — выявить проблемы, а не доказать эффективность.

Ограничение 5: интерпретация. LLM-агенты могут ошибаться. Расхождения с экспертами — диагностический сигнал: уверенность модели фиксируется, но не гарантирует абсолютной точности.

11.5. Направления дальнейшей работы

Ближайший шаг — пилот. Проведение пилота на подростковой выборке, сбор данных о работоспособности, понятности и вовлечённости, анализ результатов, доработка MVP.

Среднесрочная перспектива — v2. Добавление кейсов и легенд, расширение многомерности шкал, включение новых жанров, развитие методички для психолога.

Долгосрочная перспектива — мультимедийное расширение. Архитектура пайплайна адаптирована для оцифровки не только текстов, но и сценариев кино, сериалов, компьютерных игр. Это превращает платформу в мультимедийный ценностно-смысловой навигатор, говорящий с подростком на языке всей современной поп-культуры.

Исследовательская перспектива — строгая валидация. После доработки MVP — проведение более строгого исследования эффективности с контрольной группой, пре-пост дизайном и статистическим анализом.

11.6. Приглашение к сотрудничеству

Настоящая техническая записка является **preprint** и депонируется на Zenodo. Мы приглашаем к сотрудничеству:

- психологов и педагогов — для участия в пилоте и обратной связи по методичке;
- исследователей — для обсуждения методологии и совместных публикаций;
- разработчиков — для реализации MVP и дальнейших версий;
- всех заинтересованных — для обратной связи и предложений.

Мы открыты к критике, вопросам и предложениям. Инструмент находится в разработке, и его будущее зависит от того, насколько он окажется полезным для подростков и специалистов.

11.7. Ссылки

- Основная статья проекта: Смирнов, А. Ю. (2026). Автоматизированное извлечение жизненных сценариев из русской литературы с помощью больших языковых моделей (LLM): методология и границы применимости. (Версия 4.6). Preprint. Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.22825133
- Online Appendix: https://crcg.ru/ls-appendix/
- Датасет: Zenodo https://doi.org/10.5281/zenodo.22824280.

Reference

1. Берн, Э. (2016). *Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры*. Эксмо. (Оригинал: Berne, E. (1964). *Games People Play*. Grove Press.)
2. Выготский, Л. С. (1982). *Мышление и речь*. Педагогика.
3. Голланд, Дж. (2018). *Сделай правильный выбор: как найти своё призвание*. Манн, Иванов и Фербер. (Оригинал: Holland, J. L. (1997). *Making Vocational Choices*.)
4. Климов, Е. А. (2020). *Психология профессионального самоопределения*. Академия.
5. Котарбиньский, Т. (1975). *Трактат о хорошей работе*. Экономика.
6. Леонтьев, А. Н. (2005). *Деятельность. Сознание. Личность*. Смысл.
7. Макадамс, Д. (2018). *Психология жизненных историй*. Смысл. (Оригинал: McAdams, D. P. (1993). *The Stories We Live By*.)
8. Мизес, Л. фон. (2005). *Человеческая деятельность: трактат по экономической теории*. Социум.
9. Пряжников, Н. С., Камнева, Е. В., Моргунов, Е. Б., Полиматиди, А. А., Родичев, Н. Ф. (2026). Модели обоснования состоявшейся жизни в профессиональном и личностном самоопределении. *Организационная психология, 16*(2), 264–288.
10. Смирнов, А. Ю. (2026). Автоматизированное извлечение жизненных сценариев из русской литературы с помощью больших языковых моделей (LLM): методология и границы применимости. https://doi.org/10.5281/zenodo.22825133
11. Шварц, Ш. (2008). *Культурные ценности и поведение*. Издательство Европейского гуманитарного университета.
12. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268.
13. Markus, H., & Nurius, P. (1986). Possible selves. *American Psychologist*, *41*(9), 954–969.
14. Savickas, M. L. (2013). Career construction theory and practice. In S. D. Brown & R. W. Lent (Eds.), *Career development and counseling* (2nd ed., pp. 147–183). Wiley.

15. Online Appendix проекта «Оцифровка культурного кода». https://crcg.ru/ls-appendix/
16. Датасет проекта «Оцифровка культурного кода». Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.22824280