

«ЖИЗНЬ»

Инструкция по эксплуатации



Наталья Кузина

Наталья Кузина

Жизнь

<https://litres.ru/74356938>

SelfPub; 2026

Аннотация

Ты уже внутри.

С первого дня. Без инструкции. Без карты. С людьми, которых не выбирал, и выборами, от которых невозможно убежать.

Эта книга не учит жить правильно.

Она тихо показывает, почему одни двери закрываются, а другие открываются сами.

Почему чужой человек может изменить всё — и исчезнуть навсегда.

Почему иногда боль нужна не тебе, а тому, кого ты даже не знаешь.

Здесь нет готовых ответов.

Есть только ощущение, что кто-то наконец назвал то, что ты давно чувствовал, но не умел объяснить.

После этих страниц привычная жизнь начинает выглядеть иначе.

И уже не получается сделать вид, что ты просто так здесь оказался.

Содержание

Глава	6
Введение	7
Основная идея	9
Начало игры	10
Свобода выбора	11
Ошибки и трудности	12
Администратор игры	13
Игрок, который не знает, что он в команде	14
Механизм команды	18
Игроки попадают друг к другу не случайно	19
Одна ситуация — разные уроки	20
Команда не обязана быть постоянной	21
Соты	22
Почему команда может задерживаться на уровне	23
Почему Администратор не вмешивается напрямую	25
В команде нет главного игрока	26
Локация, в которой никто не видит всей карты	27
Почему игрок не знает, что он часть команды	29
Точка пересечения	31
Одна семья — четыре разных игры	33
Команда внутри команды	42
Один игрок — несколько локаций	43

Цепочка превращается в сеть	45
Один и тот же импульс может закончиться по-разному	47
Один выбор может изменить несколько команд	48
Команда может быть невидимой	50
У игрока нет одного единственного места	52
Чем выше уровень, тем больше команда	53
Кто собирает команду?	55
Духовная семья	56
Роли распределяются до старта	58
Договорённость не является приказом	60
Не каждый приходит ради себя	61
Роль врага	63
Иногда команда длится несколько минут	64
Кто тогда собирает всё это вместе?	65
Команда начинается раньше встречи	66
Разные уровни одной игры	71
Один Игрок может помогать другому	72
Игрок может застрять	73
Выход из игры не является наказанием	74
Новая игра не является наградой	76
Кто принимает решение о выходе?	77
Самый тяжёлый Игрок может быть важным учителем	78
Не каждый урок заканчивается победой	79
Администратор и Его участие в игре	81

Подсказки, которые невозможно не заметить	83
Подсказка не отменяет свободу	85
Администратор не убирает препятствия, а помогает пройти их	87
Администратор и огромный организм	89
Изменение одного игрока меняет систему	91
Когда развивается один нейрон	93
Администратор постоянно присутствует в игре	94
Где заканчивается ответственность одного игрока?	103
Сеть между игроками: волна добра	109
Одна точка — множество последствий	113
Когда появляется образ врага	119
Болезнь начинается раньше выстрела	120
Как организм начинает выздоравливать	122
Каждый игрок отвечает за свою соту	124
Зло: когда в игре участвуют душа, опыт и тело	127
Зло как многослойный механизм	128
Когда тело начинает участвовать	129
Конец ознакомительного фрагмента.	131

Жизнь

Глава

НАТАЛЬЯ КУЗИНА

Жизнь

Инструкция по эксплуатации

Модель, а не истина.

Карта, а не территория.

Введение

Эта книга не является утверждением о том, как устроена Вселенная, не пытается объявить единственную истину и не требует от читателя принять определённую веру. В основе этой модели лежат источники совершенно разных направлений, хотя большую часть, вероятно, составляет учение Христа, а также существует ещё один источник, о котором я пока предпочту умолчать; поэтому эту книгу не стоит воспринимать как сугубо христианскую литературу — здесь собраны идеи и наблюдения, которые позволяют посмотреть на привычную реальность под другим углом.

Это именно модель.

Модель — это способ посмотреть на реальность с другой стороны, как карта, которая не является самой территорией, но может помочь увидеть направление и понять, куда ведёт дорога.

Человек рождается в мире, правил которого он не знает полностью: он получает тело, семью, эпоху, страну, характер, способности, ограничения и множество других исходных условий, приходит в эту игру без памяти о её полной инструкции, но с возможностью постепенно открывать её правила через собственный опыт.

И тогда возникает главный вопрос этой модели:

А что, если жизнь — это не случайный набор событий, а

школа, в которой душа развивается через опыт?

Основная идея

Представим жизнь как большую игру, в которой есть игрок, локация, правила, уровни сложности и определённая цель.

Игрок — это человек.

Локация — условия, в которых он начинает свой путь: семья, тело, время рождения, общество, исторический период и множество обстоятельств, которые он не выбирает уже после рождения.

Уровень в этой игре определяется не количеством денег, власти, имущества или полученных знаний, а тем, какие качества человек смог развить внутри себя.

Поэтому смысл игры заключается не в том, чтобы собрать как можно больше внешних достижений, а в том, чтобы изменить самого игрока и одновременно внести свой вклад в общий результат.

Важно не только то, сколько человек получил от жизни, но и то, кем он стал и что принёс в команду.

Начало игры

Согласно этой гипотезе, до рождения игрок выбирает основные условия своего прохождения, но не каждую деталь будущей жизни, а главные задачи, направление развития и те обстоятельства, в которых эти задачи предстоит решать.

После рождения происходит забывание, и это является частью самой игры: если бы игрок с самого начала помнил все ответы, знал все испытания и видел всю карту целиком, его выбор потерял бы значительную часть смысла.

Настоящее развитие возможно именно тогда, когда человек действует в условиях ограниченного знания, не видит весь путь заранее и вынужден принимать решения шаг за шагом, опираясь на то, что ему доступно в данный момент.

Свобода выбора

В этой модели человек не является полностью запрограммированным персонажем, потому что у него есть свобода выбора, однако эта свобода существует внутри определённых условий.

Как игрок в компьютерной игре не может выйти за пределы созданного мира, но внутри него получает множество вариантов действий, так и человек не выбирает абсолютно всё, что происходит с ним, однако постоянно выбирает, как ему действовать в тех обстоятельствах, которые перед ним возникают.

Каждый выбор открывает одни дороги и закрывает другие, а последствия решений становятся частью дальнейшего прохождения.

Поэтому ошибка здесь не обязательно является наказанием — чаще это результат сделанного выбора, через который игрок получает новый опыт и сталкивается с последствиями собственных действий.

Ошибки и трудности

В этой системе нет идеи наказания как возмездия за неправильный поступок.

Есть действие и его результат.

Если человек постоянно выбирает жестокость, равнодушие или эгоизм, эти качества постепенно становятся частью его характера и начинают влиять на его дальнейшие решения, отношения и путь; если же он развивает сострадание, терпение, любовь и ответственность, меняется прежде всего сам игрок.

Трудности в этой модели также не обязательно являются наказанием, потому что иногда именно ограничение заставляет человека остановиться, пересмотреть привычный путь и обратить внимание на то, чему раньше он не хотел учиться.

Как в школе сложная задача даётся не для того, чтобы наказать ученика, а для того, чтобы развить его способность думать и находить решение, так и некоторые жизненные обстоятельства могут иметь значение не только сами по себе, но и через тот внутренний опыт, который человек получает, проходя их.

Администратор игры

В этой модели существует Администратор — источник системы и создатель её правил, но его задача не в том, чтобы сделать игрока зависимым, покорным и навсегда оставить его исполнителем чужой воли.

Как родитель постепенно отпускает ребёнка, позволяя ему становиться самостоятельным и учиться отвечать за собственные решения, так и Администратор не стремится создать вечного подчинённого.

Цель — вырастить самостоятельного игрока, способного принимать решения, понимать их последствия и участвовать в создании общего результата.

Поэтому отношения между игроком и Администратором здесь больше похожи не на отношения раба и хозяина, а на отношения ученика и наставника, ребёнка и родителя, который помогает ему однажды стать взрослым.

Игрок, который не знает, что он в команде

Человек может прожить половину жизни и даже не подозревать, насколько сильно он связан с другими игроками, потому что изнутри собственной жизни ему кажется, что он идёт один: у него есть свои желания, свои проблемы, свои решения, свои победы и поражения, и поэтому легко приписать собственную жизнь за отдельную игру, в которой существуют только он и его личные обстоятельства.

Но игрок почти никогда не видит всей команды.

Он видит только тех, кто находится рядом с ним в данный момент: семью, друзей, коллег, соседей, случайного человека, который однажды появился в его жизни и через несколько лет исчез, или даже совершенно незнакомого человека, с которым он пересёкся всего на несколько минут.

При этом каждый из этих людей связан с кем-то ещё, а тот человек — с другим, и постепенно возникает огромная сеть пересекающихся жизней.

Один человек связан с матерью, мать — с соседкой, соседка — со своим сыном, сын работает с человеком, которого наш игрок никогда не видел, тот человек влияет на другого, а другой однажды принимает решение, которое меняет жизнь ещё нескольких людей.

В этой модели каждый игрок находится в своей «соте» — назовём её условно так, — но соты постоянно соприкасаются, поэтому поступок одного человека может оказаться частью игры другого, даже если они никогда не узнают об этой связи.

Причём игрок может выполнять важную командную работу, совершенно не понимая этого.

Он может однажды сказать кому-то всего одну фразу и забыть о ней через пять минут, тогда как другой человек будет помнить её двадцать лет; может проявить милосердие к человеку, который, на его взгляд, совершенно этого не заслуживает, и никогда не узнать, что именно этот поступок впоследствии изменил судьбу того человека и ещё нескольких людей.

И наоборот, совершенно незначительный на первый взгляд поступок может запустить цепочку последствий, о которой его автор даже не подозревает, как в игре, где игрок нажал одну кнопку, не зная, что где-то в другой части карты после этого открылся новый проход.

Именно поэтому Администратор не обязан сообщать игроку, какое значение его поступок имеет для всей команды.

Если человек точно знает: «Сейчас я должен помочь этому человеку, потому что благодаря этому вся команда перейдёт на следующий уровень», — он, возможно, действительно поможет, но тогда это уже будет выполнение известной инструкции, а не свободный выбор.

Настоящий урок начинается тогда, когда человек делает правильный выбор, не видя всей картины и не зная, какую роль его поступок сыграет в чужой жизни.

Поэтому человек может оказаться одним из самых важных игроков в чьей-то судьбе и никогда об этом не узнать, не услышать благодарности, не получить награды и даже не увидеть результата собственного поступка; для него это останется просто одним обычным днём, тогда как для другого игрока этот день может стать поворотным.

И тогда возникает важная мысль: возможно, человек никогда не узнает, сколько раз за свою жизнь он уже помогал своей команде, и точно так же не всегда способен увидеть, сколько раз команда помогала ему.

Потому что помощь не всегда выглядит как спасение.

Иногда она приходит в виде препятствия, иногда — в виде потери, иногда — в виде человека, который ушёл из твоей жизни, а иногда — в виде двери, которая так и не открылась.

Игрок видит только свой участок карты, тогда как Администратор видит её целиком, и поэтому происходящее с человеком может казаться ему бессмысленным или даже разрушительным, хотя на уровне всей команды это способно быть частью совершенно другой задачи.

Именно поэтому, возможно, человеку стоит иногда менять вопрос «Почему это случилось именно со мной?» на другой:

«Для чего моя жизнь пересеклась с жизнями этих лю-

дей?»

Потому что, возможно, мы гораздо сильнее связаны друг с другом, чем способны увидеть изнутри собственной игры.

Механизм команды

Если жизнь — игра, то команда в ней устроена гораздо сложнее, чем обычная группа игроков, потому что человек может даже не знать, что вообще находится в команде, и ему никто не выдаёт при входе в игру сообщение вроде: «Поздравляем, вы вошли в команду из семи человек, ваша общая задача — научиться милосердию».

Никаких табличек нет.

Каждый просто живёт свою жизнь, решает свои проблемы, строит отношения, принимает решения и считает, что проходит собственный маршрут, тогда как Администратор видит то, чего не способен увидеть отдельный игрок: связи между людьми, пересечение их задач, последствия их поступков и то, как один выбор может изменить сразу несколько жизней.

Он видит, кто с кем встретился, кто на кого повлиял, кто от кого ушёл, кто кого спас, кто кого предал, кто научился прощать, а кто пока не способен этого сделать, и поэтому команда в этой модели формируется не по принципу дружбы, родства или взаимной симпатии, а по принципу пересечения задач.

Игроки попадают друг к другу не случайно

Представим нескольких игроков.

Один должен научиться терпению, другой — перестать пользоваться людьми, третий — научиться просить о помощи, четвёртый — помогать, не требуя благодарности.

На первый взгляд между ними может не быть никакой связи, но Администратор способен поставить их в одну цепочку: один станет матерью другого, другой окажется его начальником, третий случайно познакомится с ним в автобусе, а четвёртый появится именно в тот момент, когда его присутствие окажется необходимым.

При этом совершенно необязательно, чтобы все они проходили один и тот же урок.

Это важный момент: командная задача не означает одинаковую задачу для всех участников команды.

Наоборот, именно различие задач и создаёт взаимодействие, потому что человек может оказаться рядом с другим не для того, чтобы пройти его же урок, а для того, чтобы своим поведением дать ему возможность сделать собственный выбор.

Одна ситуация — разные уроки

Игроку не выдают урок в виде учебника.

Ему дают ситуацию.

Например, рядом оказывается человек, который постоянно просит помощи. Для одного игрока эта встреча станет возможностью впервые научиться говорить «нет», потому что всю жизнь он позволял другим пользоваться собой; для другого — возможностью научиться помогать, потому что раньше он был равнодушным; для третьего — уроком принятия помощи, потому что он привык всё делать самостоятельно и считает зависимость от других проявлением слабости.

Ситуация одна, но уроки разные.

Именно поэтому один человек может считать другого своим препятствием, тогда как с точки зрения игры они могут оказаться друг для друга частью обучения.

Два человека способны жить в одном доме, работать в одном кабинете, переживать одно событие и слышать одни и те же слова, но при этом проходить совершенно разные внутренние уроки, потому что значение события определяется не только самим событием, но и тем, что каждый игрок должен увидеть и изменить в себе.

Команда не обязана быть постоянной

Команда в этой модели не обязательно состоит из людей, которые проходят всю игру рядом.

Игрок может находиться рядом с человеком десять лет, а может пересечься с ним на десять минут, и продолжительность контакта совершенно не определяет его значение.

Иногда человек приходит в твою жизнь только для одного поступка: сказать одну фразу, открыть одну дверь, отказать, помочь, предать, простить или заставить тебя впервые поставить границу, после чего его маршрут уходит в другую сторону.

Ты можешь даже не понять, зачем этот человек вообще появился, но его роль на твоём участке игры уже могла быть выполнена.

Поэтому команда — это не постоянная компания, которая вместе проходит всю игру, а скорее сеть пересекающихся маршрутов, в которой состав участников постоянно меняется.

Соты

Именно здесь появляется образ сот.

У каждого игрока есть ближайшая маленькая ячейка — семья, друзья, работа, соседи и люди, с которыми он регулярно взаимодействует, — но эта ячейка соприкасается с другими.

У мужа есть своя сота, у жены — своя, у ребёнка — своя, у их друзей и коллег — свои, и через одного человека могут соединяться несколько таких ячеек, поэтому из множества маленьких пересекающихся команд постепенно складывается огромный человеческий «улей».

При этом ни один игрок не видит его целиком.

Каждый видит только тот участок, который находится непосредственно перед ним.

Почему команда может задерживаться на уровне

Здесь появляется одна из интересных особенностей этой модели.

Представим, что один игрок уже научился милосердию: он умеет помогать, прощать и проявлять терпение, но остальные участники его команды пока не научились этому.

Его личный прогресс ещё не означает изменения всей команды, потому что задача команды заключается не в том, чтобы один игрок стал идеальным, а в том, чтобы изменилось качество взаимодействия между людьми.

Один человек может быть добрым среди десяти жестоких, один — терпеливым среди тех, кто постоянно провоцирует друг друга, один — способным доверять среди тех, кто использует чужое доверие, а один — готовым отдавать среди тех, кто привык только брать.

Поэтому команда действительно движется тогда, когда изменения начинают проявляться не только внутри отдельных игроков, но и в отношениях между ними.

И здесь возникает парадокс: иногда самый развитый игрок команды может выглядеть самым несчастным, потому что именно ему оказывается доступно выдержать то, чего остальные пока не способны выдержать, и тогда у него есте-

ственно возникает вопрос: «Почему я должен всё это терпеть?»

Но ответ игры не обязательно заключается в том, чтобы терпеть.

Иногда задача такого игрока как раз в том, чтобы впервые поставить границу, уйти, сказать «нет» или перестать спасать человека, который сам отказывается меняться.

Команда не означает самопожертвование одного игрока ради остальных.

Командная игра не отменяет свободу каждого участника, а значит, человек не обязан разрушать себя ради того, чтобы кто-то другой получил возможность продолжать оставаться на прежнем уровне.

Почему Администратор не вмешивается напрямую

Если Администратор будет каждый раз исправлять игроков, подсказывать им правильный ответ и принудительно устранять последствия их ошибок, команда никогда не научится играть самостоятельно.

Поэтому он создаёт условия: даёт встречи и возможности, иногда убирает возможности, сталкивает людей, создаёт последствия и открывает новые дороги, но окончательный выбор оставляет игроку.

Игрок может пройти мимо.

Может помочь.

Может предать.

Может простить.

Может воспользоваться слабостью другого.

Может поставить границу.

И каждый такой выбор меняет не только его самого, но и состояние той маленькой системы, в которой он находится.

Это похоже на камень, брошенный в воду: игрок видит место, куда упал камень, но круги от него расходятся гораздо дальше, чем способен увидеть человек, стоящий на берегу.

В команде нет главного игрока

Поэтому в команде нет одного главного игрока, чья роль важнее остальных.

Ребёнок может изменить родителей, родитель — ребёнка, случайный прохожий — совершенно незнакомого человека, а тот, кого мы считали своим врагом, может оказаться человеком, благодаря которому мы научились тому, чему иначе никогда бы не научились.

И наоборот: мы сами можем оказаться для кого-то тем самым человеком, который дал ему необходимый урок, хотя совершенно не собирались никого учить и просто сделали собственный выбор.

Человек может всю жизнь заниматься своим делом и при этом фактически участвовать в чужом уроке, даже не подозревая об этом.

Локация, в которой никто не видит всей карты

Представим, что игрок входит в новую локацию и ему показывают только тот участок поля, на котором он находится.

Поэтому человеку кажется, что его жизнь — это только его жизнь: он просыпается утром, идёт на работу, разговаривает с мужем или женой, воспитывает детей, встречает друзей, конфликтует с соседями, помогает кому-то или проходит мимо чужой беды и почти никогда не думает о том, какую роль он в этот момент выполняет в игре другого человека.

Но именно здесь и проявляется механизм команды.

Игрок видит свою задачу.

Администратор видит пересечение задач.

Допустим, один игрок должен научиться терпению, другой — ответственности, третий — милосердию, четвёртый — умению говорить «нет», а пятый — перестать контролировать жизнь окружающих.

Кажется, что это совершенно разные истории, но Администратор может поставить всех этих людей в одну локацию, потому что одна ситуация способна одновременно дать каждому из них возможность сделать собственный выбор.

Командой могут оказаться супруги, родители и дети, на-

чальник и подчинённый, продавец и покупатель, два человека, случайно встретившиеся на несколько месяцев, или люди, которые вообще не считают себя связанными.

Игрок может никогда не узнать, что его поступок стал частью чужого урока, и именно это делает систему настолько сложной: человек занимается своим делом и одновременно является частью чужой игры.

Представим женщину, которая утром приходит на работу и думает о зарплате, начальнике, домашних делах и собственных проблемах; в соседнем кабинете работает мужчина, который думает о кредите, детях, своих амбициях и о том, как ему хочется уйти с этой должности, и оба уверены, что пришли сюда решать свои личные задачи.

Но между ними возникает конфликт, и для женщины эта ситуация может стать уроком честности, для мужчины — уроком терпения, для человека, который случайно вмешался в их спор, — уроком милосердия, а для четвёртого участника — уроком понимания того, что не всякий конфликт требует его вмешательства.

Одна ситуация — несколько уроков, и каждый игрок проходит её по-своему.

Почему игрок не знает, что он часть команды

Потому что если бы человек заранее видел всю команду и знал задачи каждого её участника, его выбор перестал бы быть полностью свободным.

Представим, что человеку сообщили заранее: «Вот этот человек пришёл в твою жизнь для того, чтобы научить тебя терпению, а ты пришёл в его жизнь для того, чтобы научить его ответственности».

После этого человек уже не воспринимает происходящее естественно.

Он начинает играть по инструкции: терпит, потому что знает, что это его урок; помогает, потому что знает, что так устроена задача; прощает, потому что ожидает за это следующий уровень.

Но это уже совсем другая игра.

Поэтому игроку дают не карту всей команды, а только собственную точку обзора.

Он знает свои желания, видит свои проблемы, ощущает свою боль и принимает собственные решения, но не знает, какие задачи одновременно решают люди, находящиеся рядом с ним.

Именно поэтому человек может встретить кого-то и года-

ми считать эту встречу случайностью, конфликтом, несчастьем или счастливым совпадением, не понимая, что на уровне всей карты эти два маршрута могли пересечься именно в этой точке.

А главное — он никогда не узнает заранее, какой выбор окажется правильным.

Потому что если бы правильный выбор был заранее обозначен на экране, это уже была бы не игра, а выполнение инструкции.

Точка пересечения

Именно поэтому некоторые встречи так сильно меняют жизнь человека, хотя сами по себе длятся совсем недолго.

Кто-то появляется, говорит несколько слов — и исчезает.

Кто-то закрывает перед тобой дверь, которую ты считал единственной возможностью.

Кто-то предаёт, после чего ты впервые учишься выбирать себя.

Кто-то помогает в момент, когда ты уже не ждёшь помощи.

Кто-то заставляет тебя научиться прощать.

Кто-то, наоборот, заставляет понять, что прощение не означает разрешение снова причинять тебе боль.

И каждый из этих людей может быть одновременно отдельным игроком со своей жизнью, своими задачами и свободой выбора и частью твоего маршрута.

Мы никогда не видим всей карты.

Мы видим только свою точку на ней.

Поэтому невозможно заранее знать, кто для тебя просто прохожий, кто — временный участник маршрута, кто — часть твоей команды, а кто окажется человеком, после встречи с которым твоя жизнь разделится на «до» и «после».

Но есть то, что действительно находится в пределах нашего контроля: что мы сделаем в момент пересечения маршру-

тов.

И здесь заканчивается зона ответственности Администратора и начинается ответственность игрока.

Он может не знать, зачем именно встретил этого человека.

Может не понимать, какую роль играет в его жизни.

Может не видеть последствий своего решения.

Но выбор всё равно остаётся за ним.

В этом и заключается одна из главных особенностей командной игры: мы не обязаны видеть всю карту, чтобы сделать правильный ход на своём участке.

Одна семья — четыре разных игры

Представим обычную семью: мать, отец, ребёнок и бабушка. На первый взгляд кажется, что у них одна общая жизнь: они живут в одном доме, едят за одним столом, празднуют одни праздники, спорят из-за одних и тех же бытовых мелочей, но если посмотреть на эту семью глазами Администратора, это уже не одна игра, а четыре разные игры, которые на определённый период пересеклись в одной локации.

Допустим, ребёнок рождается очень чувствительным: он болезненно реагирует на критику, боится ошибаться, тяжело переживает отказ и особенно нуждается в одобрении, поэтому одной из его задач может стать самостоятельность и способность опираться на себя, но он ещё слишком мал, чтобы знать об этом, он не понимает, какой уровень ему предстоит пройти, и хочет только одного — чтобы его любили.

И здесь появляется мать.

Для неё ребёнок становится огромной частью жизни, поэтому она начинает защищать его, решать за него, устранять последствия его ошибок и всеми силами пытаться сделать так, чтобы он никогда не страдал; с её точки зрения это любовь, забота и материнский долг, но для ребёнка такая забота может иметь совершенно противоположный результат: если за него постоянно решают проблемы и убирают последствия его поступков, он не получает возможности научиться

справляться с ними самостоятельно.

Мать искренне любит ребёнка и одновременно может мешать ему пройти собственный урок, но это вовсе не делает её плохой матерью, потому что у неё самой есть своя задача.

Допустим, её урок — научиться любить, не присваивая, отличать любовь от контроля, перестать спасать близкого человека от каждого последствия его выбора и постепенно научиться отпускать.

Тогда ребёнок оказывается в её жизни не только для того, чтобы она его воспитала, но и для того, чтобы через отношения с ним она сама получила возможность измениться.

Она думает: «Я должна научить его жить».

А Администратор видит всю картину целиком: «Да, но и он пришёл научить тебя отпускать».

Вот здесь и возникает настоящая команда, причём её участники далеко не всегда понимают, что являются частью одной системы: они могут помогать друг другу проходить свои уровни, могут неосознанно мешать друг другу, могут причинять боль, спорить и совершать ошибки, но даже это становится частью общего движения.

Теперь появляется отец.

Он видит происходящее совершенно иначе: ему кажется, что ребёнка слишком балуют, что мать чрезмерно опекает его и не даёт ему стать самостоятельным, поэтому он говорит: «Пусть сам научится», требует ответственности и старается не вмешиваться там, где, по его мнению, человек дол-

жен справляться сам.

Мать считает его жестоким, отец считает мать чрезмерно мягкой, они спорят и каждый уверен, что защищает интересы ребёнка, но если посмотреть сверху, становится видно, что отец тоже проходит собственный уровень.

Он прекрасно умеет требовать, организовывать, принимать решения и добиваться результата, но ему трудно замечать страх другого человека и понимать, что за внешней ошибкой иногда стоит не лень или слабость, а растерянность, поэтому ребёнок становится для него тем самым игроком, через которого он получает возможность научиться мягкости, терпению и способности чувствовать чужое состояние.

Получается удивительная конструкция: мать учится отпускать, отец учится мягкости, ребёнок учится самостоятельности, и один ребёнок одновременно становится частью трёх разных уроков, хотя никто из них не знает всей картины.

Но команда на этом не заканчивается.

Теперь добавим бабушку.

Она видит, как родители воспитывают ребёнка, и постоянно вмешивается: дочери говорит, что та неправильно его воспитывает, зятю — что он слишком строгий, а внуку — «Иди ко мне, я тебя пожалею».

На поверхности кажется, что бабушка просто вмешивается в чужую семью, но у неё тоже может быть собственная задача: допустим, всю жизнь она привыкла быть нужной и

чувствовать свою значимость через то, что без неё кто-то не может обойтись, а теперь её взрослая дочь должна научиться жить самостоятельно, и бабушке одновременно предстоит научиться позволять ей это делать.

Получается ещё одна связь: дочь учится отделяться от матери, мать учится отпускать дочь, а отношения, которые внешне выглядят как обычные семейные разногласия, становятся для обеих возможностью пройти свой собственный уровень.

А теперь происходит событие.

Ребёнок совершает серьёзную ошибку: что-то ломает, врёт или принимает неправильное решение.

Мать хочет немедленно всё исправить, отец требует, чтобы ребёнок сам понёс последствия, бабушка начинает защищать внука, а сам ребёнок стоит между ними и ждёт, кто его спасёт.

На поверхности это обычный семейный конфликт, но если посмотреть на ситуацию как на игровую локацию, одновременно запускаются четыре разных урока.

Ребёнок получает возможность проверить себя: «Могу ли я признать свою ошибку и выдержать её последствия?»

Мать получает свой вопрос: «Могу ли я любить его и не спасать от каждого последствия?»

Отец получает свой: «Могу ли я требовать ответственности, не превращая её в жестокость?»

Бабушка получает свой: «Могу ли я позволить взрослым

детям самостоятельно решать свои проблемы?»

Одна ситуация, четыре задачи, четыре разных маршрута и, следовательно, четыре возможных результата.

Представим, что ребёнок признал ошибку, мать впервые не вмешалась, отец впервые не стал унижать его за проступок, а бабушка впервые позволила родителям самим решить ситуацию; внешне произошло почти ничего, но каждый из них сделал маленький шаг в сторону своей задачи, и команда одновременно перешла на другой участок.

Теперь представим противоположное: ребёнок соврал, мать скрыла его поступок, отец взорвался, бабушка обвинила всех остальных, и ребёнок сделал вывод: «Ошибки лучше скрывать».

Событие было одним и тем же, но ходы оказались другими, а значит, изменилось положение всех игроков.

Никто не получил специального наказания и никто не получил специальной награды, но каждый сделал ход, а каждый ход изменил не только положение самого игрока, но и возможности остальных.

Вот почему в этой модели невозможно оценивать человека отдельно от команды.

Мы часто говорим: «Он хороший человек», «она плохая мать», «этот человек эгоист», «этот добрый», но Администратор видит не только отдельное качество игрока, а всю систему взаимодействий, поэтому человек, который для одного становится препятствием, для другого может оказаться

необходимым учителем, тот, кто одному кажется жестоким, другому может помочь обрести самостоятельность, а тот, кто выглядит спасителем, способен лишить другого возможности научиться справляться самому.

Поэтому внешняя оценка поступка и его место в игре — не одно и то же.

Мы видим один ход.

Администратор видит всю комбинацию.

И здесь появляется ещё более сложный вопрос: что произойдёт, если один игрок свою задачу выполнил, а другой — нет?

Допустим, мать наконец научилась отпускать, но ребёнок так и не научился самостоятельности; это не означает, что команда обязана продолжать существовать в прежнем виде и что все участники должны одновременно перейти на следующий уровень, потому что один игрок может уйти дальше, другой может задержаться, третий может выбрать совершенно другой маршрут, а прежняя команда постепенно перестать существовать не потому, что кого-то наказали, а потому, что её функция на данном участке закончилась.

Люди могут перестать общаться, разойтись, развестись, переехать, потерять контакт и долго не понимать, почему человек, который ещё недавно занимал огромное место в их жизни, вдруг оказался за её пределами.

И человек может спросить: «Почему он ушёл из моей жизни?»

А с точки зрения игры ответ иногда может быть простым: «Потому что ваша совместная задача на этом участке была выполнена».

А если не выполнена — игра создаёт новые обстоятельства, возвращает похожие ситуации или приводит в жизнь других игроков, через которых человек снова получает возможность сделать тот ход, который раньше не смог сделать.

Команда не является наградой.

Это особенно важно, потому что мы привыкли думать, что «свои люди» — это те, с кем легко, спокойно и приятно, однако в такой модели команда может быть как невероятно тёплой, так и очень тяжёлой, потому что её задача заключается не обязательно в том, чтобы сделать игрока счастливым, а в том, чтобы создать условия для его движения.

Иногда человек приходит в твою жизнь, чтобы поддержать тебя, иногда — чтобы заставить тебя научиться говорить «нет», иногда — чтобы показать твою зависимость, иногда — чтобы научить прощать, а иногда — чтобы впервые заставить тебя увидеть самого себя.

И самое парадоксальное заключается в том, что ты можешь ненавидеть человека, который оказался одним из самых значимых игроков твоего маршрута, потому что ты видишь его поступок, его слова и причинённую им боль, тогда как Администратор видит не только этот поступок, но и то, что он запустил внутри всей команды.

Поэтому команда — это не просто группа людей.

Команда — это пересечение задач.

Люди могут годами находиться рядом и не быть командой, а могут встретиться на десять минут и оказаться частью одного уровня, потому что главным является не продолжительность отношений и не расстояние между людьми, а те изменения, которые произошли в каждом после их встречи.

И тогда становится понятно, почему человек способен прожить жизнь, даже не подозревая, сколько игроков было включено в его собственную игру.

Он думал: «Это моя мать», «это мой муж», «это мой ребёнок», «это мой начальник», «это случайный прохожий».

А на другом уровне это могли быть учитель, ученик, испытание, помощник, зеркало, проводник или участник одного общего уровня, причём каждый из них одновременно проходил свою собственную игру и решал задачу, о которой остальные могли даже не догадываться.

Именно поэтому человек никогда не видит всей команды.

Если бы игрок увидел её целиком, он увидел бы не только собственный маршрут, но и чужие задачи, чужие уровни, чужие ошибки и чужие точки выбора, а значит, получил бы информацию, которая способна изменить его собственное решение.

Игрок должен иметь свободу сделать свой ход.

Он не должен знать, кто перед ним учитель, кто испытание, кто помощник, кто зеркало и кто сам в данный момент является учителем для другого.

Потому что если человек заранее увидит всю конструкцию, выбор перестанет быть полностью его выбором.

И только Администратор знает, сколько других игроков изменится после одного сделанного им хода.

Команда внутри команды

До этого мы рассматривали команду как небольшую группу людей, которые оказались вместе для прохождения определённых задач, но если продолжить эту мысль, становится понятно, что у команды нет постоянных границ: один и тот же игрок одновременно может находиться сразу в нескольких командах — быть сыном в одной, мужем в другой, отцом в третьей, сотрудником в четвёртой, другом в пятой и соседом в шестой, — а иногда человек может совершенно случайно встретить кого-то на улице, помочь донести сумку или сказать несколько слов, которые другой запомнит на всю жизнь, и на эти несколько минут они тоже окажутся частью одной команды, хотя сами, скорее всего, даже не заметят этого.

Один игрок — несколько локаций

Представим человека по имени Андрей.

Утром он находится дома, где его задача связана с отношениями с женой, через час приходит на работу и оказывается уже в другой локации, где ему предстоит проявлять ответственность, честность, умение работать с людьми и принимать решения, после работы встречается с другом и получает возможность учиться доверию, а вечером разговаривает с матерью, где его задача может заключаться в том, чтобы принять её такой, какая она есть, не пытаясь переделать.

Для Андрея это всего лишь один обычный день, он не чувствует, что постоянно переходит из одной игровой локации в другую, но с точки зрения этой модели он всё время перемещается между пересекающимися командами, причём последствия одного взаимодействия он неизбежно приносит в другое.

Если утром он поссорился с женой, на работе он может стать раздражительным, коллега ничего не знает о семейной ссоре, но получает её последствия, вечером этот коллега приходит домой и срывается на ребёнка, ребёнок приносит полученное напряжение в школу и конфликтует с одноклассником, а тот после школы встречает другого человека и уже ему передаёт своё состояние.

Никто не планировал эту цепочку и никто не говорил:

«Сегодня я передам своё состояние следующему игроку», но оно всё равно передалось.

Цепочка превращается в сеть

Поэтому человечество в этой модели невозможно представить простой цепочкой, где А влияет на Б, Б — на В, а В — на Г, потому что реальная система гораздо сложнее: правильнее представить множество пересекающихся кругов, в каждом из которых находится один и тот же игрок, соединяющий между собой несколько разных команд.

Можно представить маленькие соты, где каждая сота является отдельной командой, но у неё есть общие игроки с соседними сотами, а у тех — свои пересечения, и чем дальше мы отходим от отдельного человека, тем больше становится эта сеть, пока перед нами не оказывается уже не просто семья, не просто город и не просто общество, а огромный человеческий улей, состоящий из бесчисленного количества пересекающихся команд.

Но игрок видит только свою соту.

Андрей видит жену, коллег, мать, друга, соседей и знакомых, но не видит всей сети и не знает, как его собственное поведение может повлиять на людей, которых он никогда не встретит.

Представим, что он сегодня унизил своего подчинённого, тот промолчал, пришёл домой, жена спросила, что случилось, он ответил: «Ничего», но стал холодным, жена почувствовала себя отвергнутой и начала раздражаться, ребёнок

увидел напряжение между родителями, на следующий день пришёл в школу уже с этим состоянием и поссорился с одноклассником, а тот после школы встретил другого человека.

Мы не можем сказать, что Андрей виноват во всех последующих событиях, потому что каждый следующий игрок сам делает свои ходы, но его поступок создал определённое движение внутри сети, а каждый следующий игрок уже самостоятельно решает, что делать с полученным импульсом.

Вот здесь и появляется свобода.

Один и тот же импульс может закончиться по-разному

Человек может получить агрессию от другого и передать её дальше, а может остановить её на себе; именно в этой точке игрок становится самостоятельным, потому что фраза «Меня унизили, поэтому теперь я унижу другого» продолжает цепочку, тогда как решение «Со мной поступили плохо, но я не хочу делать то же самое» разрывает её именно там, где находится этот человек.

И это может оказаться его собственным важнейшим уроком.

Поэтому команда не означает коллективную судьбу: команда создаёт условия, но игрок сам выбирает, что с ними делать.

Один выбор может изменить несколько команд

Иногда один игрок своим решением способен изменить не только собственную команду, но и несколько других.

Представим женщину, которая всю жизнь воспитывала детей через страх, а её дочь, став взрослой, однажды решает: «Со своими детьми я так делать не буду» и начинает воспитывать их иначе; её дети вырастают и передают уже другую модель своим детям, поэтому одно решение одной женщины постепенно меняет несколько поколений, хотя сама она может никогда не увидеть конечного результата.

Она просто однажды сказала: «Я прекращаю это здесь».

И в этот момент изменилась не только её личная игра — изменилась траектория целой сети.

Но работает и обратное.

Через сеть распространяется не только добро, но и жестокость, страх, зависть, недоверие, обида, привычка унижать и привычка предавать: человек может получить это от одного игрока, не осознать, что происходит, и передать следующему, а тот — следующему, и так постепенно формируются целые цепочки поведения, которые иногда существуют в семьях поколениями.

Каждый следующий игрок получает не только собствен-

ную задачу, но и поле, которое частично сформировали предыдущие игроки, однако это поле не является приговором, потому что в каждой точке остаётся выбор: кто-то может продолжить, а кто-то может остановить.

Команда может быть невидимой

Самая большая ошибка игрока — считать связанными только тех людей, с которыми он находится рядом, потому что связь может проходить через последствия, и человек способен никогда не встретить того, на чью жизнь он повлиял, не знать его имени и даже не подозревать о самом факте этой связи.

Точно так же и мы можем не знать людей, которые когда-то сделали ход, повлиявший на нашу жизнь: мы видим результат, но не видим всю цепочку.

И здесь появляется ещё одна особенность Администратора.

Если Администратор действительно видит всю сеть, ему не нужно заставлять одного конкретного игрока выполнять чужой урок, потому что он может использовать пересечения: если один человек отказался помочь, другой может помочь, если один предал, другой может показать доверие, если один разрушил, третий может восстановить, а если один не научился любить, другой может дать человеку совершенно иной опыт.

Поэтому система не зависит от одного игрока.

Игрок может отказаться, ошибиться, уйти, умереть или не выполнить свою часть, и тогда сеть перестраивается, появляются новые пересечения, другие игроки, другие обстоятель-

ства и другие локации.

Это не означает, что конкретный человек был не нужен; наоборот, он мог быть необходим именно для того участка, который был пройден вместе, но игра продолжается и после того, как этот участок закончился.

У игрока нет одного единственного места

Человек часто спрашивает: «Где моё место?»

В этой модели ответ может быть неожиданным: у человека нет одного единственного места, потому что у него есть множество точек пересечения, где сегодня он нужен одному человеку, завтра — другому, в одной команде учится, в другой учит, в третьей ошибается, в четвёртой помогает, а в пятой сам нуждается в помощи.

Поэтому невозможно свести человека к одной роли и сказать: «Вот кто я на самом деле», потому что в разных командах проявляются разные стороны одного и того же игрока.

Чем выше уровень, тем больше команда

В начале игры человек практически не видит ничего дальше себя: ребёнок думает о том, что ему больно, чего он хочет и чего не хочет, что ему нужно и чего ему не хватает, и это естественно, потому что его внимание ещё сосредоточено прежде всего на собственных ощущениях.

Постепенно он начинает видеть другого человека, затем семью, друзей, общество, последствия собственных поступков, и если развитие действительно происходит, его взгляд постепенно расширяется, пока он не начинает понимать: «Моя жизнь не заканчивается там, где заканчивается моё тело, потому что каждый мой поступок входит в пространство других людей, а их поступки входят в моё».

Тогда человек начинает видеть уже не отдельные события, а сеть.

Возможно, именно поэтому человечество пока не видит всей игры: чтобы увидеть весь улей, необходимо перестать воспринимать себя отдельной клеткой и одновременно увидеть две вещи — я являюсь самостоятельным игроком, ты являешься самостоятельным игроком, мы сами принимаем решения, но между нами существуют тысячи пересечений, и каждое из них может стать отдельной маленькой командой.

Причём эти команды постоянно рождаются, изменяются и исчезают: люди входят в них, выходят, возвращаются, меняют роли, меняют друг друга и всё это время продолжают думать, что просто живут свою собственную жизнь.

Возможно, именно в этом и состоит одна из самых глубоких иллюзий игрока: ему кажется, что он играет один, хотя на самом деле он никогда не играет один.

Кто собирает команду?

Если человек свободен выбирать свой маршрут, возникает закономерный вопрос: кто тогда определяет, какие люди встретятся друг с другом, почему один ребёнок рождается именно у этих родителей, почему человек встречает именно этого учителя, почему в определённый момент в его жизни появляется именно этот друг и почему иногда совершенно незнакомый человек оказывается рядом именно тогда, когда особенно нужен, а человек, которого он всеми силами пытается избежать, снова и снова появляется на его пути?

Чтобы ответить на этот вопрос, придётся сделать шаг назад и посмотреть на игру не с позиции персонажа, который уже находится внутри локации, а с позиции игрока, который ещё только собирается в неё войти.

Мы привыкли считать, что игра начинается в момент рождения: появляется ребёнок, получает имя, тело, семью, характер и постепенно начинает жить своей жизнью, но если смотреть глубже, рождение можно представить не как начало существования игрока, а как момент появления персонажа в выбранной локации.

Сам игрок в этой модели мог появиться в истории значительно раньше.

Духовная семья

Представим, что существует не только отдельный игрок, но и его духовная семья — группа душ, находящихся примерно на одном уровне развития и связанных между собой отношениями, которые невозможно увидеть глазами персонажа.

Такие игроки могут встречаться в разных играх, разных локациях и разных ролях: в одной жизни один становится родителем другого, в другой — супругом, в третьей — другом, а иногда один и тот же игрок может оказаться для другого человеком, который причинит боль.

На уровне персонажа всё это выглядит случайностью, потому что он не помнит никаких предварительных договорённостей и воспринимает происходящее только изнутри своей жизни, но если допустить существование уровня игрока, случайностей в такой системе может оказаться гораздо меньше, чем кажется.

Перед началом игры несколько игроков могут определить для себя основные направления опыта, который хотят получить: одному необходимо научиться ответственности, другому — любви без контроля, третьему — прощению, кому-то требуется пройти через потерю, чтобы понять ценность привязанности, а кто-то сознательно выбирает более сложные обстоятельства именно потому, что без них не сможет при-

обрести качества, которых ему не хватает.

Тогда становится понятно, зачем игрокам вообще нужны друг друга.

Чтобы помогать.

Чтобы создавать друг для друга ситуации, в которых появляется возможность сделать тот выбор, ради которого человек пришёл в игру.

Роли распределяются до старта

Представим, что несколько игроков решили пройти один участок вместе.

Один говорит: «Мне нужен опыт семьи».

Другой: «Я хочу научиться любить, не превращая любовь во владение».

Третий: «Мне нужно научиться прощать».

Тогда они могут определить будущие роли: кто-то станет родителем, кто-то ребёнком, кто-то супругом, кто-то другом, а кто-то даже согласится сыграть роль человека, который причинит другому боль.

Но здесь необходимо провести очень важную границу: они не пишут готовый сценарий.

Они не договариваются о каждой реплике и каждом поступке, не записывают заранее, что в понедельник в 14:30 один скажет другому определённые слова, после чего тот обязательно поступит определённым образом, потому что тогда никакой настоящей игры не останется.

Можно определить только ключевые точки — встречу, связь, рождение ребёнка, важное событие, расставание или обстоятельство, которое способно дать одному из игроков необходимый опыт, — а всё остальное должно родиться уже внутри самой игры.

Потому что без свободы выбора это была бы не жизнь, а

спектакль с заранее выученными ролями.

Договорённость не является приказом

Даже если предположить существование предварительных договорённостей, они не могут быть приказом, обязательным к исполнению.

Игрок, войдя в игру, получает свободу и может изменить маршрут: отказаться от отношений, не простить, уйти, испугаться, предать, передумать или сделать совершенно другой выбор, который изменит дальнейшее развитие событий.

Именно поэтому предварительная договорённость не отменяет свободу.

Она только создаёт исходную возможность.

Игрок входит в локацию с определёнными условиями, намерениями и возможными точками пересечения, а дальше начинает выбирать, и каждый его выбор открывает один путь и закрывает другие.

Если бы все действия были записаны заранее, человек не был бы игроком — он был бы персонажем, который просто исполняет сценарий.

Не каждый приходит ради себя

Есть ещё более глубокий вариант этой модели: возможно, не каждый игрок входит в конкретную игру исключительно ради собственного опыта.

Иногда игрок может прийти ради другого.

Он может взять на себя роль, которая необходима другому человеку, стать его опорой, защитником, учителем или просто присутствовать рядом в тот период, когда это присутствие имеет решающее значение.

При этом его собственная задача может выглядеть совершенно иначе, а иногда со стороны может казаться, что он вообще ничего для себя не получил.

Это особенно важно, когда мы пытаемся понять тяжёлые человеческие истории.

Мы привыкли смотреть на жизнь с позиции персонажа и спрашивать: «Что этот человек получил? Чему он научился? Почему его жизнь сложилась именно так?»

Но если существует уровень игрока, вопрос может быть другим: «Зачем он вообще вошёл в эту игру?»

Иногда игрок приходит не для собственного развития.

Он приходит как часть чужого маршрута.

Человек может прожить жизнь, которая со стороны кажется лишённой привычного смысла, но его присутствие способно изменить жизнь другого: научить кого-то любви, тер-

пению, состраданию или ответственности, изменить отношения внутри семьи, заставить человека пересмотреть самого себя и принять решение, которое впоследствии повлияет уже на множество других жизней.

Поэтому значение человеческой жизни нельзя измерять только количеством собственных «уроков», которые человек успел пройти.

Иногда игрок приходит не для того, чтобы получить.

Иногда — чтобы дать.

Роль врага

Самой трудной для понимания становится роль человека, который причиняет боль.

Если предположить существование духовной команды, возникает вопрос: может ли один игрок заранее согласиться сыграть для другого роль врага?

Да.

Но это совершенно не означает, что внутри игры зло перестаёт быть злом.

Если человек совершает жестокий поступок, он остаётся жестоким поступком, а тот, кто его совершил, несёт ответственность за свой выбор.

Предварительная договорённость не превращает зло в добро и не освобождает человека от последствий, потому что после входа в игру действует свобода, причём свобода распространяется на каждого участника, включая того, кто, возможно, когда-то согласился выполнить определённую роль.

Именно здесь проходит граница между намерением до игры и поступком внутри игры: до начала можно предположить встречу и роль, но внутри самой жизни каждый получает возможность сделать иначе.

Поэтому человек отвечает не за то, какую роль он когда-то мог согласиться сыграть, а за то, что он реально делает здесь и сейчас.

Иногда команда длится несколько минут

Не все значимые участники появляются в жизни как близкие люди.

Иногда это случайная встреча, короткий разговор в транспорте, незнакомец, который сказал одну фразу, врач, учитель, сосед или человек, которого мы больше никогда не увидим.

Персонаж может даже не понять, насколько важным оказалось это пересечение, потому что значение встречи иногда становится очевидным только спустя годы, когда человек оглядывается назад и понимает: именно после тех нескольких минут его жизнь пошла в другую сторону.

Такой игрок может не входить в основную команду, но на короткое время оказаться частью другого участка твоего маршрута, и этого бывает достаточно, чтобы изменить дальнейшее движение.

Кто тогда собирает всё это вместе?

Здесь мы снова приходим к Администратору.

В нашей модели Администратор — это Бог, Создатель игры и тот, кто видит всю карту целиком, тогда как игрок видит только ту часть пространства, которая доступна ему из его текущей точки.

Администратор не просто запускает игроков в локацию и оставляет их одних, но и не управляет ими как марионетками

: он может создать возможность для встречи, дать подсказку, привести человека, создать обстоятельство, заставить остановиться и задуматься, но окончательное решение всё равно остаётся за игроком.

Подсказка может прийти через другого человека, случайное событие, внутреннее чувство, молитву или обстоятельство, которое неожиданно заставляет изменить направление, но человек способен не услышать её, проигнорировать знак или сознательно выбрать другой путь.

И в этом снова проявляется главное правило игры: Администратор может показать направление, но пройти его должен сам игрок.

Команда начинается раньше встречи

Если эта модель верна хотя бы как гипотеза, тогда привычное представление о начале жизни действительно оказывается слишком узким.

Рождение становится не началом игры, а моментом появления персонажа в локации.

До этого игроки могли определить свои основные намерения, предположить будущие встречи, распределить некоторые роли и договориться о ключевых точках, но после старта всё становится настоящим: появляется тело, физиология, характер, эмоции, страхи, желания, обстоятельства и самое главное — возможность выбирать.

Поэтому можно предположить, что человек приходит в игру не один, но это вовсе не означает, что его жизнь распланирована заранее.

Встреча была возможностью, но не результатом; роль была предположением, но не приказом; обстоятельство было создано, но решение всё равно осталось за человеком.

И тогда становится понятным, почему два игрока могут войти в одну игру с определёнными намерениями, но закончить её совершенно иначе, чем предполагали.

Они могли прийти вместе, но каждый всё равно делает

собственные ходы.

А значит, команда может быть собрана до начала игры, но судьба каждого её участника продолжает формироваться уже внутри неё.

И именно поэтому мы встречаем одних людей тогда, когда совершенно не готовы к ним, других — когда нуждаемся в них больше всего, а третьих пытаемся избежать, но снова и снова сталкиваемся с ними, пока не будет сделан тот выбор, ради которого эта встреча вообще появилась на нашем маршруте.

Мы видим случайную встречу.

Администратор видит точку пересечения.

Мы видим человека.

Администратор видит возможную роль.

Мы видим одно событие.

Администратор видит, сколько маршрутов может измениться после него.

Особенно хорошо это становится видно в неожиданных ситуациях, когда человек вдруг проявляет такую сторону себя, о существовании которой окружающие даже не подозревали.

Жена может всю жизнь считать мужа спокойным, мягким и совершенно неспособным к агрессии, а однажды стать свидетелем драки, в которой он, защищая её или другого человека, действует жёстко и решительно, и после этого удивлённо смотреть на него, словно впервые увидела.

Или пожилая пара возвращается с прогулки, дедушка вдруг останавливается возле дороги, подбирает промокшего котёнка, прижимает его к себе, осторожно гладит и разговаривает с ним таким голосом, которого жена не слышала за всю их совместную жизнь, потому что в её представлении он всегда был человеком с крутым нравом, не склонным к сентиментальности и почти лишённым сострадания.

Но разве один из этих образов обязательно настоящий, а другой — ложный?

Нет.

Оба принадлежат одному Игроку.

В нём одновременно существовала способность быть жёстким и способность быть нежным, просто разные обстоятельства включали разные стороны его личности, а жена за десятки лет совместной жизни видела только тот диапазон, который проявлялся именно в их общей соте.

Человек вообще может удивить даже самых близких, потому что ни один другой игрок не имеет доступа ко всей его внутренней системе.

Мы видим человека через собственную соту и делаем вывод: «Я знаю, какой он», хотя на самом деле знаем только ту его сторону, которая проявляется рядом с нами.

Для одного он холодный, для другого заботливый, для третьего строгий, для четвёртого смешной, для пятого трусливый, а для шестого способен совершить поступок, которого от него никто никогда не ожидал.

И это не обязательно означает лицемерие.

Лицемерие начинается там, где человек сознательно надевает маску, чтобы обмануть другого, а наличие разных проявлений само по себе совершенно естественно: в опасности включается один режим, рядом с беззащитным существом — другой, с ребёнком — третий, с человеком, которого он любит, — четвёртый, а в ситуации, где необходимо защищать свои границы, — пятый.

Поэтому иногда человек сам узнаёт о себе что-то новое только тогда, когда жизнь ставит его в непривычную локацию.

Он мог всю жизнь считать себя трусом, пока однажды не понадобилось защитить ребёнка.

Мог считать себя жёстким человеком, пока не взял на руки больное животное.

Мог думать, что не умеет прощать, пока не столкнулся с настоящим раскаянием другого.

Мог считать себя совершенно равнодушным, пока не потерял того, кого действительно любил.

И тогда открывается ещё одна особенность Игрока: он не является законченной конструкцией, которую можно однажды полностью описать и поставить на полку с надписью «Вот какой я человек».

Он постоянно узнаёт самого себя через игру.

Каждая новая локация способна показать сторону, которая до этого оставалась скрытой, а каждый новый выбор спо-

собен не только изменить дальнейший маршрут, но и изменить представление самого Игрока о себе.

Поэтому вопрос «Какой я на самом деле?» иногда стоит заменить другим: «Какие стороны меня проявляются в разных обстоятельствах и кто сейчас держит управление — я или одна из моих внутренних программ?»

Потому что настоящая зрелость заключается не в том, чтобы иметь только одно красивое лицо, а в том, чтобы знать весь свой диапазон и уметь выбирать, какую свою сторону ты выпускаешь в игру.

Разные уровни одной игры

Все ли Игроки, находящиеся в одной локации, находятся на одном уровне развития? Очевидно, что нет: люди могут жить в одной семье, работать в одном месте, дружить, любить друг друга и проходить одну и ту же локацию, оставаясь при этом на совершенно разных участках собственного развития.

Один уже научился прощать, другой пока умеет только обижаться; один способен признать ответственность за свои поступки, другой годами ищет виноватых; один замечает момент, когда начинает двигаться не туда, и способен остановиться, другой продолжает идти по привычному маршруту до тех пор, пока последствия не становятся настолько очевидными, что игнорировать их уже невозможно.

Это не делает одного Игрока лучше другого, потому что речь идёт не о ценности личности, а об опыте и пройденных уровнях: один уже столкнулся с определённой задачей и научился с ней справляться, другой только входит в неё, а третий вообще проходит сейчас совершенно другой участок.

Один Игрок может помогать другому

Игроки встречаются не только для того, чтобы одновременно проходить свои собственные задачи, но и для того, чтобы становиться частью маршрутов друг друга: родитель становится уроком для ребёнка, ребёнок — для родителя, муж — для жены, жена — для мужа, друг помогает пережить тяжёлый период, а человек, причиняющий боль, заставляет другого впервые увидеть собственные границы и понять, где заканчивается терпение и начинается предательство самого себя.

При этом отношения редко бывают односторонними: один помогает другому и одновременно получает собственную задачу, потому что тот, кто учит терпению, сам учится терпеть, тот, кто помогает другому стать самостоятельным, учится не контролировать, а тот, кто вынужден защищать свои границы, одновременно учится делать это без ненависти.

Поэтому взаимодействие между Игроками — это не схема «сильный помогает слабому», а пересечение нескольких маршрутов, в котором каждый получает собственный опыт.

Игрок может застрять

Но бывает и другое: Игрок не просто медленно проходит уровень, а застревает на нём настолько надолго, что одна и та же ситуация начинает повторяться в разных обстоятельствах, меняются люди, места и детали, но сам внутренний выбор остаётся прежним.

Сначала это выглядит как отдельная ошибка, затем превращается в привычку, привычка становится образом жизни, а человек постепенно перестаёт замечать, что сам каждый раз приводит себя в одну и ту же точку.

Ему дают подсказки, другие Игроки пытаются помочь, жизнь создаёт похожие обстоятельства, он теряет людей, приобретает новых, получает возможность изменить направление, но снова делает привычный выбор и возвращается туда же.

И тогда возникает вопрос: должна ли игра продолжаться бесконечно, если Игрок принципиально не хочет менять свой маршрут?

В нашей модели — нет.

Выход из игры не является наказанием

Если смерть рассматривать только как наказание, всё сводится к простой схеме: человек сделал что-то неправильно — Администратор его наказал, но если Администратор видит всю игру целиком, такой взгляд оказывается слишком примитивным.

Когда Игрок перестаёт развиваться, не принимает помощь, не замечает собственных ошибок и годами воспроизводит один и тот же разрушительный сценарий, продолжение конкретного маршрута может перестать иметь смысл, и тогда текущая игра заканчивается не потому, что Игрок объявлен плохим, а потому, что данный участок больше не даёт движения.

Это не конец Игрока.

Это завершение конкретной игры.

После выхода Игрок получает возможность начать новую, с другими стартовыми условиями, другими обстоятельствами, другими людьми и другими задачами.

Тогда становится понятен ещё один парадокс: Игрок, уже имеющий опыт предыдущих игр, может в новой игре быстрее распознавать некоторые ситуации, спокойнее реагировать на знакомые препятствия и раньше замечать послед-

ствия своих решений, но это не делает его выше остальных, потому что опыт — не титул, а накопленный материал, который ещё предстоит правильно использовать.

Это похоже на человека, который уже проходил похожий уровень: увидев знакомое препятствие, он может сказать «Я это уже видел», но даже он способен ошибиться, если решит, что прежний опыт автоматически гарантирует правильный результат.

Новая игра не является наградой

Нельзя превращать эту идею в удобную сказку: «Не получилось в этой жизни — в следующей обязательно получится».

Гарантий нет.

Новая игра является новой возможностью, а не наградой за предыдущую неудачу, и Игрок снова получает свободу выбора, поэтому может войти в другую команду, получить иные стартовые условия, встретить других людей, столкнуться с другими обстоятельствами и снова сделать тот же самый выбор.

Если Игрок продолжает избегать определённой задачи, он не получает автоматического повышения только потому, что уже проходил игру раньше.

Если же он действительно хочет пройти её, новая игра даёт ему ещё один шанс сделать иначе.

Кто принимает решение о выходе?

Если до начала игры между Игроком и Администратором существует договорённость, в ней могут быть определены основные условия: уровень сложности, стартовая локация, ключевые встречи, основные задачи и порядок завершения игры в случае полного застревания.

Но окончательное решение о прекращении текущей игры остаётся за Администратором, потому что Игрок внутри локации видит только собственную точку обзора: он не знает всей карты, не видит всех задействованных участников, не знает, к чему приведёт продолжение его нынешнего состояния, и не способен оценить значение своей игры для всей системы.

Поэтому прекращение маршрута не звучит как «Ты плохой, поэтому тебя выводят».

Это звучит иначе: «Этот маршрут больше не работает».

Разница между этими двумя решениями принципиальна.

Самый тяжёлый Игрок может быть важным учителем

Представим человека, который много лет пьёт: его лечили, уговаривали, поддерживали, осуждали, пытались спасти, от него уходили и к нему возвращались, но он снова и снова получал возможность изменить жизнь и снова выбирал прежний путь, пока зависимость не становилась уже не отдельной проблемой, а всей системой его существования.

Можно посмотреть на него и сказать: «Он проиграл».

Но в нашей модели всё гораздо сложнее, потому что вокруг него десятки других Игроков тоже проходят свои уровни: кто-то учится помогать, не разрушая себя, кто-то — устанавливать границы, кто-то — переставать спасать человека, который сам не хочет спасения, кто-то — прощать, кто-то — уходить, а кто-то впервые понимает, что невозможно прожить чужую жизнь вместо другого человека.

Получается парадокс: Игрок может не пройти собственный урок, но одновременно стать причиной важнейших изменений в жизни других.

Его личный результат и его значение для команды — не одно и то же.

Не каждый урок заканчивается победой

Мы привыкли считать хорошим финалом ситуацию, в которой человек исправился, стал счастливым, всё понял и закончил свой путь правильно, но свобода выбора означает и другое: человек может получить десять подсказок и не услышать ни одной, может потерять людей, которые пытались ему помочь, может увидеть последствия своих решений и всё равно продолжить прежний путь.

Это не ошибка самой игры.

Это цена свободы.

Если Игрок действительно свободен, он должен иметь право не только пройти уровень, но и отказаться от него, свернуть не туда, застрять и продолжить движение по маршруту, который постепенно разрушает его самого.

Именно поэтому Администратор не обязан любой ценой делать Игрока успешным.

Он может создавать возможности, посылать других Игровых, давать подсказки и менять обстоятельства, но не обязан лишать человека права выбирать, потому что в тот момент, когда выбор исчезает, исчезает и сама игра.

Иногда Игрок проходит свой маршрут до конца.

Иногда его игра прекращается раньше.

Иногда он получает новую.

Но во всех случаях свобода выбора остаётся частью системы.

Поэтому мы не можем судить Игрока

Мы видим человека в одной соте, но не видим всей его игры, не знаем, какой уровень он проходит, какие задачи уже выполнил, где застрял, какие подсказки получил и сколько раз пытался изменить один и тот же маршрут.

И главное — мы не знаем, какую роль он играет в нашей собственной игре.

Человек, которого мы считаем самым слабым Игроком, может оказаться тем, через кого мы получаем важнейший урок, а тот, кого мы воспринимаем как самого развитого, может оказаться совершенно не готов к собственной следующей задаче.

Поэтому уровни существуют, развитие существует, опыт существует, но таблицы лидеров нет.

Нет Игрока, которому навсегда выдали первое место.

Есть Игроки, находящиеся на разных участках своих маршрутов: один идёт быстро, другой медленно, третий свернул не туда, четвёртый вернулся, пятый застрял, шестой помог другому выбраться, а седьмой сам не смог выбраться, но стал причиной того, что другой Игрок нашёл свой путь.

И в этом заключается одна из самых важных особенностей нашей игры: не обязательно пройти собственную игру идеально, чтобы иметь огромное значение для игры других.

Администратор и Его участие в игре

Если Администратор создаёт игру, устанавливает её правила и заранее определяет условия входа в неё, то после начала игры Он не исчезает из системы и не превращается в безучастного наблюдателя, который лишь фиксирует результаты действий игроков. В нашей модели Администратор продолжает участвовать в игре постоянно, но делает это так, чтобы не нарушать главный принцип, на котором она построена, — свободу выбора.

Игрок остаётся самостоятельным участником и принимает решения сам: он выбирает, помочь или пройти мимо, простить или наказать, сказать правду или солгать, сохранить верность или предать, воспользоваться возможностью или отказаться от неё, пойти туда, куда его ведёт подсказка, или выбрать совершенно другой маршрут. Администратор не нажимает за него кнопки и не передвигает его по игровому полю, потому что тогда исчезает сам смысл прохождения.

Но Администратор — это не просто создатель правил.

Он — родитель, Старший игрок, Высший разум, Бог, Вселенная, Аллах — разные культуры и люди называют Его по-разному, потому что каждый пытается описать одну и ту же реальность через доступный ему язык и систему представ-

лений, однако ни один человеческий образ не способен вместить Его полностью, и именно поэтому дальше мы будем говорить об Администраторе как о понятии, которое шире любого отдельного религиозного или философского определения.

Для Него игрок — не безликий участник, которого необходимо проверить на соответствие заданным параметрам, а живое существо, являющееся частью созданной Им системы и имеющее собственное значение внутри неё, поэтому помощь игроку не противоречит правилам игры, а является одной из её основных частей.

Подсказки, которые невозможно не заметить

Если Администратор действительно хочет развития игрока, Ему нет смысла прятать инструкцию так, чтобы найти её мог только самый умный, самый внимательный или самый удачливый человек, потому что тогда игра превращалась бы в соревнование по поиску скрытого кода, а не в путь развития.

Поэтому подсказки находятся на виду и повторяются в разных формах на протяжении всей человеческой истории: меняются цивилизации, языки, религии, государства, технологии и способы общения, но основные направления остаются удивительно похожими — любовь, милосердие, прощение, сострадание, ответственность за свои поступки, уважение к другому человеку и запрет причинять другому то, чего не желаешь себе.

Разные религии и духовные учения объясняют эти принципы по-разному, спорят о деталях, обрядах и толкованиях, но если убрать внешнюю оболочку и оставить само ядро, мы снова увидим одни и те же ориентиры, которые человечество получает из поколения в поколение.

Это и есть инструкция, размещённая практически на каждом участке игровой карты.

Администратор не скрывает её, а постоянно напоминает о ней через других игроков, через книги, учения, жизненный опыт, внутреннее чувство правильного и неправильного, через события и последствия, которые человек наблюдает непосредственно в собственной жизни.

Подсказка не отменяет свободу

Наличие инструкции не означает, что игрок обязан ей следовать, потому что подсказка показывает направление, но не принимает решение вместо человека.

Можно предупредить человека о последствиях его поступка, можно показать ему другой путь, можно послать встречу, разговор или событие, после которого он увидит ситуацию совершенно иначе, но окончательный выбор всё равно остаётся за ним.

Именно поэтому в игре сохраняется принцип последствий: Администратор способен предупредить, дать возможность остановиться, предоставить второй шанс и даже создать условия для исправления ошибки, но Он не стирает уже совершённый поступок так, будто его никогда не было, потому что тогда свобода выбора потеряла бы смысл.

Если человек разрушил доверие, доверие не восстанавливается одним нажатием кнопки; если причинил боль, нельзя сделать вид, что этой боли не существовало; если предал, нельзя стереть пережитое другим человеком, но можно дать возможность признать свою ошибку, попросить прощения, изменить своё поведение и постепенно восстановить разрушенное.

Именно здесь проявляется милосердие Администратора: оно не отменяет последствия, но оставляет человеку воз-

возможность продолжить путь после ошибки, а не превращает один неправильный выбор в окончательный приговор всей игре.

Администратор не убирает препятствия, а помогает пройти их

Если видеть в Администраторе только судью, тогда вся система сводится к оценке поступков, где существует правильное и неправильное, награда и наказание, заслуженное и незаслуженное.

Но если видеть в Нём прежде всего родителя, становится понятнее, почему Он не убирает из жизни человека каждое препятствие и одновременно не оставляет его без поддержки, потому что родитель понимает: если постоянно делать за ребёнка то, что он должен научиться делать сам, ребёнок никогда не станет самостоятельным.

Поэтому Администратор не проходит путь вместо игрока и не отменяет каждый неприятный результат его решений, но создаёт возможности, через которые человек способен получить новый опыт, увидеть собственную ошибку, изменить направление и продолжить движение.

Иногда эта помощь выглядит для человека совершенно не так, как он её ожидал: закрытая дверь воспринимается как несчастье, задержка — как потерянное время, несостоявшаяся встреча — как упущенная возможность, а случайный разговор с другим человеком через несколько лет оказывается тем самым событием, которое изменило весь даль-

нейший маршрут.

Игрок видит только свой участок дороги, тогда как Администратор видит всю карту, поэтому человек оценивает событие исходя из сегодняшнего момента, а Администратор видит его место внутри гораздо большей последовательности событий.

И здесь важно понимать: если Администратор допускает событие, это не означает, что Он желает человеку страдание, потому что в игре существуют собственные последствия поступков, выбор других игроков, пересечение маршрутов, обстоятельства и огромное количество взаимосвязей, которые складываются в единую систему и не сводятся к одному решению Администратора.

Администратор и огромный организм

Теперь эту модель можно рассмотреть ещё глубже.

Представим не просто общество, а огромный живой организм, внутри которого каждый игрок является отдельным элементом, связанным с множеством других элементов, и тогда особенно наглядной становится аналогия с человеческим мозгом, где отдельный нейрон не является мозгом целиком, но его состояние и связи влияют на работу всей сети.

Нейроны соединяются между собой, передают сигналы, создают новые связи, усиливают одни пути и ослабляют другие, а из огромного количества отдельных элементов возникает система, способная делать то, чего не способен сделать ни один нейрон самостоятельно.

С человечеством происходит нечто похожее: один человек рождает идею, другой её развивает, третий спорит с ней, четвёртый превращает её в технологию, пятый использует её в совершенно другой области, а спустя годы или десятилетия первоначальная мысль одного человека становится частью жизни миллионов.

Поэтому человек не только проходит игру, но и способен изменять её внутреннее содержание, создавая то, чего раньше не существовало.

Он может придумать машину, написать книгу, создать музыку, сформулировать научную теорию, построить здание, разработать способ лечения, создать новую технологию или просто изменить отношение к другому человеку, и каждое такое изменение становится частью общей системы, потому что его результат может быть подхвачен другими игроками и продолжен уже за пределами первоначального замысла.

Здесь появляется понятие сотворчества: человек не становится Администратором и не получает власть над фундаментальными законами Вселенной, но получает возможность создавать внутри уже существующей системы и тем самым участвовать в формировании её дальнейшего развития.

Как ребёнок, которому дали конструктор: родитель создал комнату, принёс материалы и установил правила, а ребёнок построил дом, мост или конструкцию, которую никто заранее не описывал в инструкции, и именно способность создавать новое становится одной из причин, по которой ему вообще дали свободу.

Изменение одного игрока меняет систему

Если человечество является связанной сетью, тогда развитие отдельного человека никогда не остаётся исключительно его личным делом.

Человек, который научился контролировать собственную агрессию, иначе разговаривает с близкими; изменившиеся отношения влияют на детей; дети переносят полученный опыт в свои будущие семьи и команды; новые связи формируют уже следующий круг отношений, и через несколько поколений первоначальное изменение одного человека способно проявиться далеко за пределами его собственной жизни.

То же самое происходит и с идеями: одна мысль, одна книга, одно открытие или один поступок способны пройти через огромное количество людей, изменить их решения и породить последствия, которые невозможно было заранее рассчитать.

Поэтому каждый игрок одновременно является отдельной личностью и частью огромного целого, а его внутреннее развитие имеет значение не только для него самого.

Именно здесь становится понятным значение любви, прощения и милосердия как механизмов системы, а не просто моральных требований: ненависть разрывает связи и созда-

ёт новые конфликты, месть передаёт боль дальше, непросьение удерживает человека внутри прошлого, эгоизм разрушает сотрудничество, тогда как способность понять, простить, помочь и восстановить связь позволяет системе сохранять целостность и продолжать развиваться.

Поэтому заповедь «люби друг друга» в нашей модели имеет гораздо более глубокий смысл, чем обычное нравственное пожелание.

Она описывает принцип работы самой системы.

Когда развивается один нейрон

Один нейрон не становится всем мозгом, когда развивается, но изменение его состояния и связей способно повлиять на работу всей сети.

Так же развивается и человечество: каждый игрок проходит собственный уровень, делает собственные выборы и получает собственный опыт, но результат его развития может становиться частью общего опыта через других игроков, которые принимают его идеи, знания, открытия и способы взаимодействия.

Один человек научился прощать — и изменились его отношения с семьёй; другой научился не отвечать агрессией на агрессию — и остановил цепочку конфликтов; третий создал идею, которую подхватили тысячи людей; четвёртый открыл способ лечения, который спустя годы помог миллионам.

Так одна маленькая перемена внутри одного элемента постепенно становится изменением всей сети.

Получается взаимный процесс: Администратор создаёт условия для развития игроков, игроки развивают друг друга, а через развитие игроков развивается вся система.

И в этом смысле человек является не только участником игры, но и её активным элементом, через который сама система получает новое содержание и новое развитие.

Администратор постоянно присутствует в игре

Администратор не запустил игру и не ушёл.

Он присутствует в ней через установленные законы, через последствия поступков, через других игроков, через встречи и обстоятельства, через возможности, которые появляются в нужный момент, через внутренние подсказки, через способность человека чувствовать, думать, создавать и изменяться, а также через бесконечное количество возможностей сделать следующий шаг иначе.

Но при этом Он не забирает у игрока главное — свободу.

Можно заставить человека совершить добрый поступок, но нельзя заставить его стать добрым; можно заставить его произнести слова прощения, но нельзя приказом создать внутри него настоящее прощение; можно заставить человека выполнить действие, которое выглядит как любовь, но невозможно приказом создать любовь.

Поэтому Администратор показывает направление, оставляет подсказки, создаёт возможности и продолжает поддерживать игрока, но решение остаётся за самим игроком.

На протяжении тысячелетий человечеству снова и снова показывают одну и ту же основу игры, только разными словами и через разные культуры, потому что смысл подсказки

не меняется вместе с языком.

Мы не отдельные игроки, случайно оказавшиеся рядом.

Мы части одной огромной системы.

Мы связаны друг с другом.

Мы постоянно влияем друг на друга.

И развитие одного игрока способно менять развитие многих.

Поэтому любовь, милосердие, прощение, сострадание и ответственность — это не просто моральные требования, которые кто-то однажды придумал для удобства общества.

В рамках нашей модели это инструкция по взаимодействию элементов одной системы.

Когда развивается один игрок, развивается его ближайшее окружение.

Когда развивается множество игроков, меняется сеть.

Когда меняется сеть, развивается весь организм.

И именно поэтому одна из главных подсказок Администратора звучит настолько просто, что человечество тысячи лет пытается её понять:

Любите друг друга.

Потому что это не просто мораль.

Это инструкция по эксплуатации самой системы.

Представим обычную семью.

Олегу тридцать восемь лет. У него есть жена Тамара и двое детей-подростков — двенадцатилетняя Юля и четырнадцатилетний Артём.

В своей семейной соте Олег занимает положение человека, чьё слово является законом. Все правила устанавливает он. Как вести себя дома, что можно, чего нельзя, кто и когда должен что-то делать — всё определяется его решениями.

Тамара относится к этому почти спокойно. Для неё подобная модель семьи не выглядит чем-то совершенно ненормальным. Она сама выросла в неполной семье, воспитывалась отцом и с детства привыкла к тому, что слово отца не обсуждается.

Даже подростковый возраст детей не разрушает эту систему.

Юля и Артём привыкли: отец сказал — значит, так и будет.

Внутри этой соты сформировалось устойчивое равновесие. Не обязательно счастливое, не обязательно правильное, но привычное. Каждый знает своё место.

Но у Олега есть другая сота — работа.

И там он совершенно другой человек.

На работе его любят. Он весёлый, умеет шутить, обладает хорошим чувством юмора, охотно помогает коллегам. Он не начальник. Ему не нужно устанавливать правила для других людей — правила устанавливает руководитель. Олег просто выполняет свою работу и взаимодействует с коллегами на равных.

Получается интересная картина.

Один и тот же игрок в разных сотах ведёт себя по-разному.

му.

В семье он жёсткий хозяин пространства.

На работе — весёлый и отзывчивый напарник.

До определённого момента эти две соты почти не пересекаются.

Но однажды на работе возникает спорная ситуация.

Олег становится участником конфликта со своим напарником. Словесный спор постепенно переходит в толкание. Начинается драка — хотя правильнее сказать, скорее серьёзная потасовка.

После этого Олег возвращается домой взвинченный, раздражённый, наполненный накопившейся злостью.

Тамара замечает порванную футболку.

— Что случилось?

Олег отвечает, что подрался с напарником.

Тамара, не предполагая, к чему приведёт следующая фраза, говорит:

— Надеюсь, не из-за женщины?

Именно в этот момент происходит переход напряжения из одной соты в другую.

Олег ещё не успел эмоционально выйти из рабочего конфликта. Внутри него уже находится огромное количество раздражения. Но теперь появляется новая точка, за которую можно зацепиться.

Он взрывается.

Начинает кричать на Тамару, оскорблять её и даже зама-

хивается.

На крик из комнаты прибегают дети.

Юля плачет и просит отца успокоиться.

Но её слова действуют наоборот.

Олег воспринимает вмешательство ребёнка как вызов своему авторитету:

— Ещё какой-то желторотик мне будет указывать?!

Артём сначала теряется.

Он видит мать, видит плачущую сестру, видит отца.

И понимает главное правило своей семейной соты: отцу перечить нельзя.

Но внутри четырнадцатилетнего мальчика уже происходит борьба.

Он боится отца.

Он злится на отца.

Ему жалко мать.

Ему жалко сестру.

И одновременно он понимает, что если сейчас ничего не сделать, отец может ударить мать.

Когда Олег снова замахивается на Тамару, Артём, несмотря на страх, перехватывает руку отца.

На несколько секунд всё замирает.

Для Олега это не просто движение сына.

Это удар по установленной им системе.

Внутри его семейной соты существует правило: никто не имеет права противостоять ему.

И вдруг четырнадцатилетний сын делает именно это.

Авторитет Олега пошатнулся.

И вместо того чтобы остановиться, он приходит в ещё большую ярость.

Он начинает избивать Артёма.

Мальчик падает.

Из носа идёт кровь.

Тамара бросается к сыну.

Юля, испуганная происходящим, выбегает в ванную и вызывает скорую помощь.

С этого момента история перестаёт быть только историей одной семьи.

Приезжает скорая.

Приезжает полиция.

Олега увозят в участок.

Тамара и Артём отправляются в больницу.

Юля начинает звонить бабушкам и дедушкам, рассказывая, что произошло.

Олег совершил поступок внутри одной маленькой соты.

Но последствия уже начали распространяться по сети.

Один из первых игроков, оказавшихся втянутыми в эту цепочку, — дедушка Юли и Артема

Узнав, что произошло с дочерью и внуком, он находится в сильнейшем волнении. Садится за руль и едет.

Но эмоциональное состояние влияет на внимание.

Происходит авария.

В больницу попадает не только дедушка, но и люди из другой семьи — те, кто вообще никак не участвовал в конфликте Олега с женой.

И вот появляется новая сота.

У мужчины, в машину которого врезался дедушка, есть жена.

Узнав об аварии, она переживает сильнейший стресс.

У неё начинаются преждевременные схватки.

Женщина попадает в роддом.

Теперь цепочка событий добралась до ещё одной семьи — людей, которые утром даже не подозревали о существовании Олега.

Но и это ещё не конец.

Мать этой женщины живёт в другом городе.

Она узнаёт, что дочь в роддоме, а зять оказался участником аварии. Она срочно собирается и вылетает к ним, чтобы помочь дочери и её семье.

Но пока она уезжает, дома остаётся её тяжело больной муж.

За ним должна присматривать соседка.

И здесь появляется ещё один игрок, ещё одна сота и ещё один выбор.

Соседка, вместо того чтобы помочь больному человеку, пользуется ситуацией и обкрадывает его.

В результате её привлекают к ответственности.

Но последствия распространяются уже не только на неё.

У этой женщины есть трое малолетних детей.

Из-за произошедшего её ограничивают в родительских правах, а дети попадают в приют.

Теперь попробуем остановить цепочку и посмотреть назад.

Олег.

Его конфликт на работе.

Его раздражение.

Его возвращение домой.

Одна фраза Тамары.

Его вспышка.

Угроза жене.

Вмешательство Артёма.

Избиение сына.

Скорая.

Полиция.

Звонок родственникам.

Волнение бабушки.

Авария.

Больница.

Чужая семья.

Преждевременные роды.

Мать, летящая из другого города.

Больной муж, оставшийся дома.

Соседка.

Кража.

Ответственность.

Трое детей.

Приют.

И всё это началось с действия одного человека.

Где заканчивается ответственность одного игрока?

Здесь возникает один из самых сложных вопросов нашей модели.

Можно ли сказать, что Олег виноват во всём, что произошло дальше?

Нет.

Он не садился за руль.

Он не устраивал аварию.

Он не отправлял беременную женщину в роддом.

Он не заставлял мать этой женщины улетать из своего города.

Он не давал соседке возможности украсть имущество больного человека.

И тем более он не принимал решение, из-за которого дети соседки оказались в приюте.

У каждого участника цепочки был собственный выбор.

Но при этом без первого действия Олега эта конкретная цепочка могла бы вообще не возникнуть.

Именно здесь появляется различие между ответственностью за свой поступок и влиянием своего поступка на других игроков.

Игрок отвечает за свой выбор.

Но последствия его выбора могут выйти далеко за пределы той соты, в которой он этот выбор совершил.

Это очень важный механизм игры.

Мы часто думаем о своих действиях слишком локально.

Человек сказал:

«Это моя семья».

И думает, что всё, что происходит внутри его дома, касается только его семьи.

Но семья связана с родственниками.

Родственники связаны с другими семьями.

Люди ездят по дорогам.

Работают вместе.

Общаются.

Имеют детей.

Имеют родителей.

Имеют друзей.

У каждого игрока есть множество пересечений с другими игроками.

Поэтому человеческое общество — это не набор изолированных сот.

Это огромная сеть.

И каждый игрок является одновременно частью множества узлов этой сети.

Олег находится в своей семейной соте.

Но он же является сыном.

Мужем.

Отцом.

Работником.

Напарником.

Внуком.

Другом.

И каждый его поступок может передавать последствия из одной соты в другую.

Можно представить это как падение камня в воду.

Камень падает в одной точке.

Круг появляется один.

Потом второй.

Потом третий.

И постепенно волна распространяется далеко от места падения.

Также происходит и с поступками людей.

Поступок совершается в одной точке, а его последствия могут расходиться по сети игроков.

Причём большинство участников этой цепочки даже не знают, где находилась её первая точка.

Женщина в роддоме не знает Олега.

Люди, попавшие в аварию, не участвовали в семейном конфликте.

Соседка больного мужчины вообще могла не знать о существовании той семьи, где произошла первая ссора.

А дети, оказавшиеся в приюте, тем более не имеют никакого отношения к событиям, произошедшим несколькими

звеньями раньше.

И всё же их жизнь изменилась.

Вот почему в нашей модели нельзя рассматривать игрока как изолированную единицу.

Каждый игрок встроен в сеть.

Он делает свой ход со своей точки обзора.

Но Администратор видит всю карту.

Игрок видит только свою соту и ближайшие связи.

Он не может знать, куда пойдёт волна его поступка через пять, десять или двадцать звеньев.

Поэтому свобода выбора не означает отсутствия последствий.

Наоборот.

Свобода выбора становится особенно серьёзной именно потому, что каждый выбор может менять не только собственный маршрут игрока, но и маршруты других людей.

И здесь появляется ещё одна важная мысль.

Иногда мы спрашиваем:

«Почему это случилось со мной?»

Но в большой сети необходимо задавать и другой вопрос:

«Какие мои действия однажды изменили маршрут другого игрока?»

Мы можем никогда этого не узнать.

Человек может однажды помочь кому-то — и этот поступок через годы изменит жизнь совершенно другого человека.

А может сказать одну фразу, принять одно решение, совершить один необдуманный поступок — и запустить цепочку, последствия которой окажутся там, где он никогда не ожидал их увидеть.

Поэтому сеть игроков работает в обе стороны.

Наши поступки входят в чужие маршруты.

Чужие поступки входят в наши.

Именно поэтому жизнь каждого человека одновременно является его собственной игрой и частью игры множества других игроков.

Мы не управляем всей сетью.

Мы даже не можем её увидеть целиком.

Но каждый из нас отвечает за ту точку, в которой находится сам.

И, возможно, одна из самых важных задач игрока — прежде чем сделать ход, иногда остановиться и спросить себя:

«А что произойдёт дальше — не только со мной?»

В следующей главе мы рассмотрим другую сторону этого механизма.

Если один разрушительный поступок способен запустить цепочку последствий далеко за пределами одной соты, то способен ли один добрый поступок сделать то же самое?

Способен ли небольшой, почти незаметный выбор одного человека изменить к лучшему жизнь игроков, которых он никогда не встретит?

И если способен — насколько далеко может распространиться такая волна?

Сеть между игроками: волна добра

В предыдущей главе мы увидели, как поступок одного человека может запустить цепочку событий, последствия которой окажутся далеко за пределами его собственной соты, но сеть между игроками работает не только через разрушение, потому что точно так же она способна передавать добро, причём человек, совершивший хороший поступок, может никогда не узнать, насколько далеко распространились последствия его выбора.

Представим обычный день: Георгию пятьдесят шесть лет, он возвращается домой с работы и по дороге замечает пожилую женщину, у которой в руках тяжёлая сумка и которой трудно идти.

Георгий мог пройти мимо, потому что он не обязан был помогать, у него самого закончился рабочий день, он устал и хочет скорее попасть домой, но он останавливается и говорит:

— Давайте я донесу.

Он берёт тяжёлую сумку и провожает женщину до самого дома, потратив на это примерно пятнадцать минут.

Не деньги, не героический поступок и не спасение мира, а просто пятнадцать минут чужого времени, отданного другому человеку.

Георгий оставляет сумку у двери женщины и уходит до-

мой, и для него эта история заканчивается настолько буднично, что уже через час он может вообще не вспоминать об этом эпизоде.

Но для женщины история продолжается, потому что она приходит домой, звонит дочери и говорит:

— Представляешь, мне сегодня мужчина помог сумку донести, сам остановился и помог.

Дочь слушает мать и вдруг испытывает неприятное, но очень важное чувство — стыд, потому что понимает: её пожилая мама несёт тяжёлые сумки, а какой-то посторонний мужчина увидел это и помог ей, тогда как она, её собственная дочь, давно не приезжала.

Это чувство не разрушает её, а заставляет сделать выбор, и на следующий день дочь приезжает к матери, покупает продукты сразу на несколько дней, наводит порядок и помогает по дому, то есть делает обычную заботу, которую давно откладывала.

На первый взгляд кажется, что цепочка закончилась: Георгий помог женщине, женщина рассказала дочери, дочь приехала к матери.

Но сеть продолжает работать.

Когда мать и дочь возвращаются из супермаркета, они встречают соседку из соседнего подъезда, останавливаются поговорить, и соседка рассказывает, что у её дочери на работе сокращение и теперь семья не знает, что делать дальше, потому что есть ребёнок, кредит, спортивная секция и обыч-

ные расходы, которые внезапно становятся непосильными.

Женщина, приехавшая к матери, слушает её и понимает, что предприятие, о котором говорит соседка, ей знакомо, а его руководитель — её хороший друг и одноклассник.

Она говорит:

— Подожди, а где именно работает твоя дочь?

Называется предприятие, и женщина отвечает:

— Я знаю руководителя, сейчас попробую поговорить.

Она звонит своему старому другу, рассказывает ситуацию, и тот действительно идёт ей навстречу, поэтому дочь соседки не сокращают и она сохраняет работу.

Её ребёнок продолжает ходить в спортивную секцию, у семьи остаётся возможность оплачивать тренировки, покупать форму и ездить на соревнования, а дальше жизнь делает то, чего никто из участников этой истории не мог предвидеть.

Мальчик продолжает заниматься спортом год за годом, проходят тренировки и соревнования, случаются поражения и победы, появляются новые тренеры, новые города и новые турниры, и однажды этот ребёнок становится чемпионом мира.

А теперь вернёмся в самое начало: Георгий, пятьдесят шесть лет, обычный рабочий день, дорога домой, пожилая женщина с тяжёлой сумкой, пятнадцать минут времени, помощь и дорога дальше.

Он никогда не узнает, что произошло после этого, может даже не узнать имени женщины и уж точно не узнает, что

после его помощи дочь стала чаще приезжать к матери, что именно благодаря этому она оказалась рядом с ней в тот день, когда они встретили соседку, что у соседки возникла проблема с сокращением, что состоялся звонок начальнику, что работа была сохранена и что ребёнок этой семьи однажды станет чемпионом мира.

Но в нашей модели всё это является одной цепочкой, только цепочка эта не прямая и очевидная, а представляет собой сеть:

Георгий → пожилая женщина → её дочь → соседка → дочь соседки → её ребёнок → будущий чемпион мира.

И самое удивительное заключается в том, что между первым поступком и последним результатом могут пройти годы, а каждый следующий игрок при этом делает собственный выбор.

Георгий выбрал помочь, дочь выбрала приехать к матери, женщина выбрала не пройти мимо проблемы соседки, начальник выбрал сохранить сотрудницу, дочь соседки выбрала продолжать работать, а ребёнок выбрал продолжать тренироваться.

Каждый из них является самостоятельным игроком, никто не был марионеткой Георгия, Георгий не управлял их решениями и даже не знал о большинстве из них, он просто сделал свой ход, после чего другие игроки сделали свои, и именно так работает сеть.

Одна точка — множество последствий

Мы привыкли оценивать поступки по их непосредственному результату: Георгий донёс сумку, пожилой женщине стало легче, и на этом можно было бы поставить точку, если рассматривать жизнь как последовательность отдельных событий, не связанных между собой.

Но в большой сети точка может оказаться только началом новой линии, потому что поступок Георгия изменил состояние одного человека, этот человек передал изменившееся состояние дальше, дочь почувствовала стыд, стыд превратился в действие, действие привело её к матери, встреча привела её к соседке, разговор дал возможность помочь другой семье, сохранённая работа изменила будущее ребёнка, а ребёнок, в свою очередь, способен однажды изменить жизнь ещё сотен или тысяч людей.

Если он станет известным спортсменом, его история может вдохновить других детей заниматься спортом, он может однажды оплатить кому-то тренировку, открыть спортивную школу, помочь талантливому ребёнку или спасти чью-то спортивную карьеру, и тогда цепочка продолжится дальше, причём мы уже не сможем установить её конечную точку, потому что у сети нет одной линии — в ней существуют

пересечения, новые игроки, новые соты, новые решения и новые последствия.

И вот здесь возникает очень важная мысль: добро не обязано возвращаться к тому, кто его совершил.

Георгий помог женщине, но помощь не обязательно должна вернуться к Георгию, потому что она может уйти дальше — к её дочери, к соседке, к чужой дочери, к ребёнку, а потом к людям, которых этот ребёнок встретит через десять, двадцать или тридцать лет.

Получается, что иногда человек становится причиной добра, которого сам никогда не увидит.

И это особенно важно для нашей модели игры, потому что игрок видит только свою точку обзора: Георгий видит пожилую женщину и тяжёлую сумку, он видит только ближайший ход и не видит будущего чемпиона мира, тогда как полную карту сети способен видеть только тот, кто находится над всей системой, — Администратор.

Поэтому значение поступка нельзя измерять только тем, что произошло непосредственно после него, потому что иногда пятнадцать минут, которые человек считал совершенно незначительными, становятся первым звеном огромной цепи, о существовании которой он даже не подозревает.

И добро, и зло распространяются одинаково

В предыдущем примере один человек своим поступком запустил цепь, в которой возникали всё новые проблемы, а здесь мы видим противоположную картину: один человек

совершил небольшой добрый поступок, и цепочка пошла в другую сторону.

Это не означает, что каждый хороший поступок обязательно приведёт к великому результату, так же как не означает, что каждый плохой поступок обязательно вызовет катастрофу, потому что жизнь намного сложнее любой прямой схемы и у каждого игрока сохраняется собственная свобода выбора, однако сам принцип остаётся неизменным: мы никогда полностью не знаем, куда уйдёт волна нашего поступка.

Поэтому человеку иногда кажется: «Ну что изменится от того, что я помогу?», особенно когда речь идёт всего о пяти, десяти или пятнадцати минутах, одной доброй фразе, одной поддержке, одном звонке или одной возможности, которую мы дали другому человеку.

Мы можем вообще не увидеть результата, но отсутствие результата перед нашими глазами не означает отсутствия последствий.

Именно поэтому в человеческой игре так важны маленькие поступки — не потому, что каждый из них обязательно становится великим событием, а потому, что никто из нас не видит всей сети и не знает, в какой точке находится следующий игрок, какой именно наш поступок окажется для него важным и какую волну он передаст дальше.

Георгий просто донёс сумку, и для него это были пятнадцать минут, для женщины — помощь, для её дочери — по-

вод вспомнить о матери, для соседки — неожиданно открывшаяся возможность, для другой семьи — сохранённая работа, для ребёнка — продолжение спортивного пути, а возможно, когда-нибудь этот ребёнок, став взрослым человеком, сделает что-то такое, что изменит жизнь уже совершенно незнакомого ему человека.

И тогда волна продолжится.

Вот что означает сеть между игроками: мы живём не изолированно, наши маршруты постоянно пересекаются, каждый игрок делает свои ходы, но каждый ход способен стать частью чужой игры, причём иногда для того, чтобы изменить чью-то жизнь, не требуется совершать ничего великого.

Иногда достаточно остановиться на дороге и сказать:
— Давайте я донесу.

Всего пятнадцать минут, отданных другому человеку, а куда пойдёт эта волна, игрок может никогда не узнать.

До этого мы смотрели на несколько сот и на то, как поступок одного человека может перейти к другому, затем к третьему и дальше, а теперь отойдём ещё дальше и посмотрим на весь организм целиком, потому что та же сеть, которая связывает отдельных игроков, семьи и небольшие группы, способна создавать общее состояние, влияющее уже на огромное количество людей.

Представим обычную ситуацию: человек включает телевизор и смотрит новости, где ему показывают разрушения,

погибших, раненых, рассказывают о нападении и защите и одновременно объясняют, кто прав, а кто виноват.

Он может не знать лично ни одного человека с той или другой стороны, но всё равно испытывает страх, злость, возмущение или чувство несправедливости, после чего выключает телевизор и идёт к семье, звонит другу или обсуждает увиденное с коллегами.

Само событие от этого не меняется, но меняется его восприятие, потому что к информации начинают добавляться эмоции, личные истории, оценки, слухи и собственные выводы, а затем всё это передаётся следующим игрокам.

Через несколько часов первоначальная информация уже может существовать в совершенно другом виде, поскольку один человек добавил свою историю, другой пересказал её с собственной интерпретацией, третий усилил эмоциональную составляющую, четвёртый добавил непроверенные сведения, а пятый передал всё это дальше.

То же самое происходит и по другую сторону конфликта, где люди получают свою картину происходящего, видят собственные разрушения и потери, слышат объяснение причин и передают его своим близким, друзьям, коллегам и соседям.

Так две части одного организма постепенно наполняются противоположными представлениями о происходящем, и каждая из них начинает видеть в другой прежде всего источник угрозы.

В какой-то момент уже невозможно указать на одного че-

ловека и сказать: «Вот он создал всю эту ненависть», потому что она складывалась из миллионов отдельных решений — кто-то сказал, кто-то поверил, кто-то пересказал, кто-то написал комментарий, кто-то ответил оскорблением, а кто-то передал своё отношение ребёнку.

Каждый отдельный шаг кажется незначительным, но их совокупность способна изменить состояние огромного количества людей.

Когда появляется образ врага

Самое опасное происходит тогда, когда вместо конкретного человека появляется обобщённое «они».

Пока речь идёт о конкретном Иване, который сделал конкретный поступок, человек способен оценивать именно его действие, но когда отдельные люди превращаются в единый образ — «они все такие», «им нельзя доверять», «они нас ненавидят», — конкретный человек исчезает, а на его месте появляется враг, которому уже не требуется собственное лицо.

Так постепенно разрушается способность видеть человека по другую сторону как отдельного игрока со своей семьёй, страхами, потерями, убеждениями и собственным жизненным маршрутом.

Именно в этот момент организм начинает болеть, потому что одна его часть перестаёт воспринимать другую как часть того же целого.

Это не означает, что реального конфликта не существует и что человеку запрещено защищаться от опасности, потому что агрессия бывает реальной, а защита от неё иногда необходима, однако защита от конкретной угрозы и ненависть ко всем людям, которых поместили в одну категорию, — совершенно разные вещи.

Болезнь начинается раньше выстрела

Если продолжить аналогию с организмом, болезнь редко появляется в тот момент, когда становятся заметны её последствия.

Сначала возникает небольшой очаг, затем он развивается, начинает менять окружающую ткань и постепенно распространяется дальше.

В человеческом обществе таким очагом может стать идея о превосходстве одной группы над другой, убеждение, что одни люди ценнее других, привычка объяснять поступки миллионов людей действиями отдельных представителей или постоянное повторение мысли о том, что «они» представляют опасность уже самим фактом своего существования.

Такие идеи не появляются сразу в виде катастрофы; сначала это слова, шутки, лозунги, публикации, разговоры, фильмы, комментарии и бытовые высказывания, которые постепенно становятся привычными, а привычное со временем начинает восприниматься как нормальное.

Именно поэтому человек, который говорит «я в этом не участвую», действительно может не иметь отношения к конкретному решению или событию, но при этом он всё рав-

но находится внутри общей системы и своим поведением определяет, какую информацию и какое отношение передаст дальше.

Он не обязан становиться политиком, выступать на митингах или спасать мир, но он способен не распространять ложь, не поддерживать травлю, не превращать целую группу людей в безликий образ и не передавать ребёнку ненависть, которую когда-то получил сам.

Как организм начинает выздоровливать

Ненависть тоже имеет последствия, и они возвращаются не обязательно к тому человеку, который её запустил, а к самым разным участникам сети.

Одна обида рождает другую, месть требует новой мести, дети получают страх взрослых, семьи передают память о потерях следующим поколениям, и постепенно конфликт начинает жить уже не только в событиях, но и в сознании людей.

Однако у этой цепочки существует и обратное направление.

Когда человек теряет близкого, когда мать боится за ребёнка, когда семья устаёт жить в страхе, постепенно меняется самое главное желание: вместо победы любой ценой появляется желание, чтобы страдание прекратилось.

Человек начинает видеть по другую сторону не только врага, но и такого же игрока, который тоже кого-то любит, кого-то потерял, за кого-то боится и хочет вернуться домой.

И тогда возникает слово, которое способно остановить цепочку:

«Хватит».

С этого момента появляется возможность для другого

процесса — для переговоров, примирения, помощи, милосердия и восстановления разрушенных связей.

Каждый игрок отвечает за свою соту

Здесь наша модель возвращается от огромного организма к отдельному человеку.

Мы не можем управлять всем организмом и не отвечаем за каждое событие, которое происходит в мире, но мы отвечаем за то, что происходит через нас.

Андрей услышал агрессивную историю и может пересказать её дальше или остановиться.

Его жена получила оскорбление и может ответить тем же или закончить конфликт на себе.

Друг получил непроверенную информацию и может распространить её или сначала проверить.

Родитель может передать ребёнку страх и ненависть или научить его видеть за любой стороной прежде всего человека.

Каждый такой выбор кажется маленьким именно потому, что игрок видит только свою соту, но если тысячи и миллионы игроков делают подобные выборы одновременно, состояние сети меняется.

И здесь становится понятен принцип ответственности всех и одновременно каждого: никто не способен изменить весь организм одним решением, но каждый способен изме-

нить тот участок сети, через который проходит его собственное действие.

Пройти мимо искры — тоже выбор, потому что маленький огонь способен стать большим пожаром, но это не означает, что человек становится виновным во всём пожаре; речь только о том, что у него была возможность не добавлять топлива.

Точно так же человек не обязан отвечать за весь конфликт, но он способен решить, будет ли его собственная злость передана следующему игроку.

Именно здесь наша модель становится понятной независимо от религии и мировоззрения.

Даже человек, который не верит ни в Администратора, ни в соты, ни в идею единого организма, легко может увидеть обычную причинно-следственную связь: если один игрок чаще будет обдумывать собственный поступок и вместо автоматической агрессии выберет спокойствие, вместо оскорбления — молчание, вместо мести — прекращение конфликта, вместо передачи злости — её остановку на себе, то вокруг него станет меньше разрушения.

Для этого не требуется принимать какую-либо веру.

Достаточно увидеть собственную ответственность за следующий ход.

Поэтому к глобальным масштабам можно больше не возвращаться.

Модель уже показывает главное: каждый игрок живёт в

своей соте, но ни одна сота не существует отдельно от сети.

Мы не можем контролировать весь организм, зато можем выбирать, что проходит через нас дальше.

И если хотя бы в одной соте цепочка ненависти остановилась, значит, в этом месте организм уже начал выздоравливать.

Зло: когда в игре участвуют душа, опыт и тело

До этого мы говорили о выборе, последствиях, командах, аватаре и самом игроке, но есть тема, от которой невозможно уйти, если мы действительно хотим разобраться в устройстве игры.

Это зло.

На первый взгляд ответ кажется простым: зависть, жадность, ненависть, жестокость, ложь, насилие, предательство, желание причинить другому боль. Но если посмотреть глубже, становится понятно, что зло не всегда рождается из одного источника, потому что на поступок одновременно могут влиять воспитание, окружение, культура, пережитый опыт, особенности нервной системы, тело и собственные решения человека.

В нашей модели игрок входит в игру не в пустое пространство, а получает аватар — человеческое тело с мозгом, нервной системой, гормонами, инстинктами, памятью тела, реакциями страха, удовольствия, возбуждения и боли, поэтому тело не просто выполняет команды игрока, а само становится частью той системы, внутри которой формируются желания и реакции.

Зло как многослойный механизм

Представим человека как систему нескольких взаимодействующих уровней: есть игрок — то, что мы называем душой или сознанием, способным выбирать; есть аватар — физическое тело; есть опыт, который игрок получает внутри игры; есть воспитание, окружение, культура и нормы общества; есть случайные события, сильные переживания и травмирующий опыт; есть особенности нервной системы, и всё это вместе формирует условия, в которых игрок делает свои выборы.

Именно поэтому два человека могут оказаться в одинаковой ситуации и выйти из неё совершенно разными: один увидит насилие и отвернётся, другой испугается, третий почувствует любопытство, а четвёртый может испытать возбуждение или желание самому стать участником.

Одна и та же информация попадает в разные аватары, к разным игрокам и в разные жизненные истории, поэтому зло нельзя рассматривать только как моральную категорию — у него может быть физиология, биография, история и, самое главное, выбор.

Когда тело начинает участвовать

Представим ребёнка, который впервые видит сцену насилия, смысл которой он ещё не способен полностью осознать, но его тело уже реагирует: учащается пульс, повышается внимание, возникает страх, одновременно появляется любопытство, и ребёнок может закрыть глаза, а через несколько секунд снова посмотреть.

Организм получил сильный сигнал, а сильный сигнал привлекает внимание независимо от того, приятен он или неприятен.

Со временем то, что первоначально было страшным, может стать интересным, интересное — привычным, а привычное — недостаточно сильным, и тогда человек начинает искать более интенсивные ощущения.

Это не означает, что любой человек, увидевший насилие на экране, станет жестоким, потому что такой вывод был бы слишком примитивным, но человеческий организм действительно способен привыкать к определённым состояниям, а значит, постоянное воздействие сильных образов может становиться частью опыта, который затем влияет на реакции человека.

Здесь важно понимать ещё одну вещь: сильное возбуждение само по себе не является злом, потому что любовь, спорт, победа, музыка, творчество, приключения и другие

переживания тоже способны вызывать мощную физиологическую реакцию.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.