

ПРОЦЕССИНГ ИГР

ЛЕКЦИЯ, ПРОЧИТАННАЯ 12 ДЕКАБРЯ 1952 ГОДА
70 МИНУТ

Сегодня 12 декабря, первая послеполуденная лекция.

Полагаю, сегодня днём нам лучше рассмотреть «Стандартную рабочую процедуру». Но сначала я расскажу вам о процессинге игр. В течение первого часа я расскажу вам о процессинге игр.

И причина, по которой я рассказываю вам о процессинге игр именно сейчас, состоит в том, что существует дух игры... дух игры, который необходимо возродить в вашем преклире. И если вы не понимаете... когда человек выходит из головы, у него нет цели. У него нет цели. Он не считает, что можно двигаться куда-то ещё.

И одна из причин, по которой, как вы увидите, тэта-клир, находясь в стабильном экстеризированном состоянии, застревает и не продвигается дальше, состоит в том, что он не видит никаких причин на то, чтобы что-то делать. Нет цели.

Он думает: «Ну и что? Это значит, что если я и дальше продолжу всем этим заниматься, то я потеряю всех своих друзей. Так что лучшее, что я могу сделать, – это оставаться здесь и просто быть немного странным». Делать больше нечего и идти некуда.

Он не осознаёт, что существует ощущение выше, чем любое физическое или умственное ощущение, которое он когда-либо испытывал, и оно называется «дух игры». И оно поглощает, увлекает и опьяняет больше, чем любая другая деятельность, которой он может заниматься.

Это самый главный и самый важный фактор, который заставляет тэтана появиться в этой вселенной или начать строить свою собственную. Это самый высокий из имеющихся уровней.

Вы могли бы счесть очень странным – не так ли? – что в качестве самого высокого уровня у нас выступает то, чего ребёнок достигает с лёгкостью, и при этом мы не придаём никакого значения тому, что он этого достигает. Однако все вы помните о том, какой яркой и оживлённой может быть игра. Вы всё же не очень хорошо помните это, а иначе вы никогда не забросили бы игру.

Ощущение яркости и оживлённости игры у ребёнка представляет собой нечто настолько незначительное и это чувство так сильно испорчено его беспокойным окружением, что вряд ли можно сопоставить самый яркий, интересный и радостный момент в жизни ребёнка с самым заурядным ощущением того, что ты жив, которое ты испытываешь, находясь высоко на Шкале тонов.

Вы бы сказали, что самые пьянящие, самые увлекательные моменты игры у ребёнка уступают ощущению того, что ты жив, присущему высоким уровням на Шкале тонов. Понимаете, «дух игры» – мы можем описать это лишь с помощью этих слов.

Следовательно, на самом деле существует aberrация, если можно назвать это так... навязывание и потребность... которая располагается прямо над обладанием (а это время), это выше времени; есть нечто, что находится над временем. И вот что это такое: должна быть игра. И это располагается на уровне «Желать», и это самый высокий уровень «Желать», который только есть: должна быть игра.

Эти «Желать-Навязывать-Блокировать», о которых я вам говорил... «Желать», «Навязывать» и «Блокировать»... могут присутствовать очень высоко, и немного ниже, и ещё немного ниже, и затем цикл шкалы ЖНБ начинается снова.

Вы понимаете, почему... что это такое? Вероятно, вы думали, что всё ограничивается одним циклом. Возможно, у вас существует идея, что этот цикл может соответствовать лишь основному циклу шкалы тонов. Вот основной цикл: 40, 20, 0. *[См.*

рис. на следующей странице.] Вы полагаете, что это основной цикл... а это так и есть... но, возможно, в своих мыслях вы ограничиваетесь лишь основными циклами. Если это так, то избавьтесь от этой идеи. Пару раз я показывал вам, что на градиентных шкалах в последовательности элементов, из которых они состоят, присутствует целое... такая формулировка будет правильной. Последовательность, имеющаяся в чём-то целом, подобна последовательности, существующей в любой части целого.

Вот нечто целое: от 40 до 20. Нарисуем здесь фигурную скобку. И здесь у нас будут «Желать», «Навязывать» и «Блокировать». Что ж, всё это очень хорошо, но это цикл, относящийся к целому.

Теперь давайте поглядим на это ещё раз и увидим цикл части шкалы от «а малое» до «б малое». И что мы здесь обнаруживаем? Мы обнаруживаем «Желать», «Навязывать» и «Блокировать». Понимаете, вот небольшая часть целого. Кроме того, у вас есть... на той же самой шкале... есть ещё одна небольшая часть, и это может быть здесь, внизу, от точки «с малое» до точки «е малое». И здесь, возможно, есть «Навязывать», «Блокировать», «Желать», «Навязывать»... та же самая последовательность. Поэтому вы можете взять эту последовательность в любом месте, и вначале может идти «Блокировать», а затем пойдут «Желать» и «Навязывать».

Если сравнить область, обозначенную единицей, и область, обозначенную двойкой, на этой шкале тонов, то чем они отличаются? Внутри больших циклов существуют маленькие циклы. И большой цикл состоит из последовательностей маленьких циклов, которые идентичны ему, понимаете? Мы сейчас изучаем цикл от 40,0 до 20,0 и понимаем, что это основной цикл. А из чего состоит основной цикл? Из последовательностей самого себя в более мелких отрезках.

Итак, мы идём сюда, к вершине, и находим здесь «Желать», «Навязывать», «Блокировать», и затем «Желать», «Навязывать», «Блокировать», «Желать», «Навязывать», «Блокировать» и «Желать», «Навязывать», «Блокировать».

В любое время мы берём часть этого цикла... любую небольшую часть этого цикла... и вы можете обнаружить, что внутри неё начинается и завершается цикл действия. Вы можете взять такую часть цикла. Понимаете, как всё это выглядит?

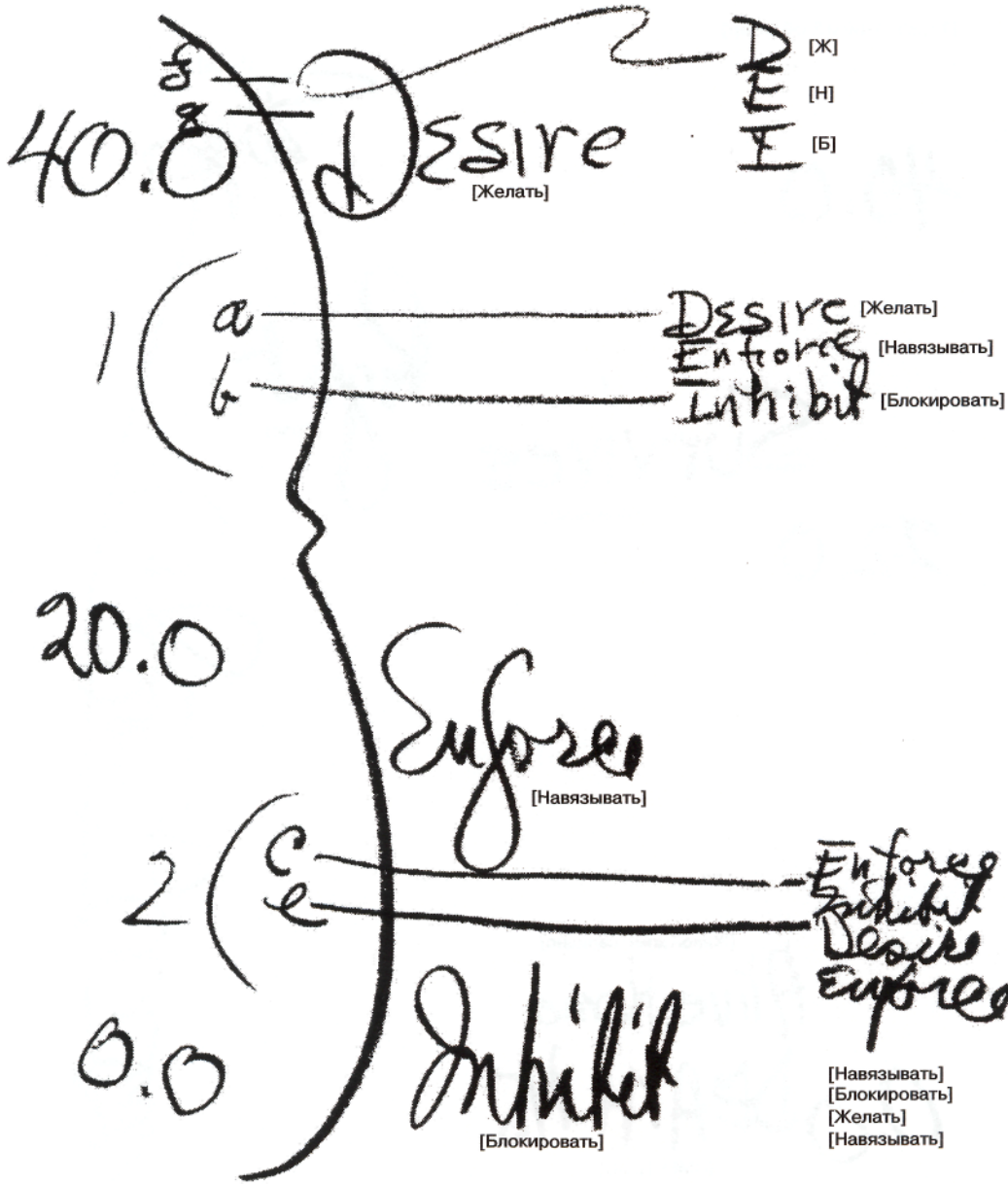
В данном случае эта часть сходна с целым. Если часть сходна с целым, то вы обнаружите, что между 4,0 и 2,0 есть «Желать», «Навязывать» и «Блокировать». ЖНБ, следовательно, вписывается в маленький цикл, понимаете? Энтузиазм – это когда добиваются, чтобы другой человек желал, а консерватизм – это скорее блокирование желания, а прямо где-то ниже этого уровня будет желание. А затем всё перейдёт к навязыванию, свойственному антагонизму.

Отсюда понятно, что это просто то, как вы отмечаете на шкале эти уровни.

Скажем... гнев в действительности – это сдерживание. Он может быть блокированием. Люди боятся, что кто-то разозлится, поэтому гнев может быть блокированием. Он также представляет собой навязывание. Так что его можно истолковать в соответствии с тем, на что он направлен и каковы намерения человека, понимаете? Его можно истолковать в соответствии с тем, на что он направлен и каковы намерения.

Хорошо. Мы, следовательно, берём... это состоит из маленьких циклов. А эта линия, этот цикл, эта скобка – это основной цикл ЖНБ. И из чего он состоит? Это градиентная шкала небольших циклов, которые идентичны ему самому. И если подумать об этом получше, сам он идентичен не только самому себе: вы можете разместить внутри крупного цикла... основного цикла ЖНБ... вы можете разместить внутри основного цикла части любого другого цикла и просто вписать их туда.

И таким образом вы можете получить самые поразительные, самые сложные взаимодействия. Давайте возьмём шкалу эмоций и разместим её в каком-нибудь небольшом отрезке шкалы тонов. Встройте шкалу эмоций туда, где располагается этот



12 Dec. 1st afternoon

[12 дек. 1-ая после полудня]

Лекция 39
 Процессинг игр

отрезок основного цикла, и вы обнаружите эмоции, у которых нет названий. И всё же вы знаете, что они существуют. Такая вещь, как прекрасная жестокость... вы знаете, что существует такая вещь, как прекрасная жестокость. Это будет где-то в рамках эмоции жестокости и в диапазоне эстетического восприятия. Вот что вы таким образом получите.

Итак, в любую часть этого цикла вы можете вставить любую часть другого цикла. И вы просто можете продолжать производить обмен циклами и частями циклов. Это не должно приводить вас в расстройство. У вас есть основной цикл, и эти основные циклы... если вы будете работать лишь с ними, то всё у вас будет в порядке. Вам нет необходимости... Но если вы хотите полностью понять человеческое поведение, взаимодействие различных факторов и так далее, то вам стоит осознать, что прямо здесь, почти на уровне 40,0, имеется ЖНБ. Здесь, на очень высоком уровне, возникает блокирование.

Ну, я немного действую вам на нервы. Некоторые из вас выглядят так, как будто вас припёрли к стенке и вроде как... творят с вами нечто жестокое. Но это потому, что вы сами твёрдо уверовали в статичность цикла действия. Вы не допускаете и мысли о том, что в нём может присутствовать какая-то изменчивость. Вы сказали себе, что цикл действия всегда идёт от 40 к 20... несмотря на тот факт, что ваш опыт работы с преклирами говорит вам, что существует полный цикл действия между 4,0 и 2,0, душевным здоровьем и безумием. И в промежутке между 2, относительным душевным здоровьем, и 0, полным помешательством... эти небольшие градиентные шкалы.

Почему это так? В чём заключается это явление? Что вы говорите, произнося: «Желать, Навязывать, Блокировать»? Вы имеете в виду поток, рассеивание, ридж. Вы можете посмотреть на это по-разному. Вы можете сказать... вы могли бы сказать, что ридж является чем-то желанным, навязывание проявляется в виде потока, а блокирование человек осуществляет, взрывая ридж.

Давайте рассмотрим это на примере автомобиля. Вот автомобиль: он является желанным, потому что это кусок материи. Итак, мы создаём поток, чтобы автомобиль стал желанным, и кто-нибудь взрывает его, прежде чем кто-то ещё сможет его заполучить. Это один из способов посмотреть на всё это, если говорить об объектах. И у нас есть следующее: риджи, потоки и рассеивания.

Хорошо, давайте снова взглянем на это. Поднимаясь по шкале, мы обнаруживаем, что желание связано с пространством... с относительным объёмом пространства. Так что ваш объект на вершине шкалы – большой. Объект должен занимать значительное пространство, и само пространство представляет собой желание. Что касается потока, то это изменение состояния, а рассеивание – это когда вы рассеиваете существующую вещь.

Теперь я могу начать с самого верха. Вы можете во всём этом разобраться.

О, кстати, существует красивый способ во всём этом разобраться. Я должен рассказать вам об этом. Кто-нибудь в этом разберётся. Позавчера вечером я беседовал с вами о сжатии и разрежении электронных волн. Люди могут мозги себе сломать, думая над этим, пока они не осознают одну вещь: пространство просто наполнено... пространство МЭСТ-вселенной просто набито, напичкано крошечными частицами. Если не верите, то посмотрите на Солнце. Когда-то давным-давно в его центре произошёл взрыв, и Солнце породило целую серию риджей сжатия-разрежения, и затем что-то заставило этот процесс быстро прекратиться. В результате частицы расположились на таких расстояниях от Солнца, которые представляют собой гармоники, и теперь это имеет вид планетных колец. Эти кольца, по всей видимости, затвердели, и вы получили систему планет размера Солнечной системы. Это очень легко объяснить.

Кроме того, имеются гармоники расстояний; это своего рода интенсивность потока частиц. И что происходит? Солнце постоянно выбрасывает частицы. У него есть определённая длина гармонических колебаний, и оно постоянно посылает в эту область риджи. Оно посылает в область, где находится Земля, риджи, риджи, риджи, риджи,

риджи. Как оно это делает? Фотоны ударяются о Землю... они ударяются о Землю, и каждый раз, когда это происходит, они сплющиваются.

Итак, Земля вертится вокруг Солнца, а фотоны летят от Солнца и ударяются о Землю; орбита Земли подвергается постоянной бомбардировке частицами. Происходит эта постоянная бомбардировка, а Земля тем временем следует по своей орбите без значительных отклонений, так что эти частицы находятся в равновесии с Солнечной системой и не являются в ней чем-то чужеродным. И, разумеется, пока Земля путешествует по своей орбите, она не только подвергается бомбардировке – помимо этого она постепенно собирает оставшуюся в космосе пыль, следуя по своей орбите.

Понимаете, Земля – это что-то вроде большого пылесоса. Эти фотоны... фотоны в действительности представляют собой частицы, это не какие-то мифические объекты, это частицы. И учёные были сильно потрясены, когда поняли, что циклотрон... что электрон обладает массой. Когда они впервые осознали это, для них это было огромным потрясением.

Хорошо, все эти объекты, обладающие массой... Это всё равно что... что произошло бы, если бы огромное количество самолётов взлетало с Солнца и ударялось о Землю? И далее Земля крутилась бы и крутилась по орбите, а эти разбросанные по космосу разбитые самолёты находились бы примерно в районе её орбиты. Земля постепенно собрала бы их все, притягивая к себе, не так ли? Если только они сразу не остались на Земле.

То же самое происходит с фотоном. Фотон летит от Солнца, подобно самолёту, ударяется о Землю и затем может преодолеть гравитацию Земли и позднее притянуться к ней. И Земля располагается в гармонической точке для фотонов и для энергии Солнца.

Итак, возникают определённые диапазоны. Земля не может не становиться всё больше, больше, больше и больше. А Солнце, по мере того как оно теряет свои фотоны, не может не становиться всё меньше, меньше, меньше и меньше. И так оно и происходит: Солнце занимает всё меньше и меньше пространства, оно становится всё более и более плотным.

Насколько плотным оно может стать? Оно может стать настолько плотным, что электрон больше не сможет оторваться от его поверхности. Гравитации Солнца будет достаточно, чтобы импульс электрона, направленный от Солнца, не смог её преодолеть. Чтобы электрон покинул Солнце, требуется импульс, понимаете? По мере того, как электроны будут покидать Солнце всё медленнее и медленнее, и в нём будет оставаться всё меньше и меньше вещества, которое могло бы вступать в ядерную реакцию, импульс будет уменьшаться, и вы получите нечто странное – тёмную звезду, которая вовсе не будет тёмной. Это нечто ужасное, тёмная звезда. Электроны покидают её, а затем возвращаются и снова падают на неё.

И, разумеется, такая звезда не светит. Она никак не может светить, потому что любой фотон, который попадает на неё, не покидает её. А любой находящийся на ней фотон, который пытается покинуть её, не может вырваться. Так что эта звезда больше не светит.

Так гаснут звёзды. Электроны не могут преодолеть гравитацию, и их притягивает обратно, и в результате звезда не светит.

Но пока солнце светит, пока любое солнце продолжает светить, пока светит Млечный путь, количество фотонов на кубический сантиметр пространства, если бы вам действительно нужно было заняться их подсчётом, превышало бы то количество, которое можно было бы посчитать на современной вычислительной машине.

Их просто великое множество, и они с огромной скоростью разлетаются во все стороны. Через это пространство летят фотоны с Арктура, Млечный путь состоит из звёзд, которые больше... большинство из них... чем Солнце Двенадцать, то есть наше солнце. Факт состоит в том, что эти звёзды посылают фотоны во всех направлениях, и в

действительности, поскольку фотоны, которые не обладают хотя бы массой электрона, невозможно обнаружить с помощью каких-либо измерительных приборов... Это можно сравнить с плаванием... я хочу сказать, это не пустое пространство, это даже близко не напоминает пустое пространство.

Если бы пространство было пустым, то в эту минуту не было бы никакого солнечного света. Видите, какой на улице яркий солнечный свет? Что ж, это фотоны... свет яркий, потому что фотоны ударяются о частицы, из которых состоит воздух, и заставляют их светиться. Или они ударяются о частицы, из которых состоит туман, и заставляют их светиться. И если вы не думаете, что этих фотонов великое множество...

Мы находимся прямо на... раз, два, три... третьем планетном кольце от Солнца, и всё же оно испускает достаточно фотонов, чтобы с воздухом происходило это явление.

Вам интересно, как радиоволны попадают на Солнце или как они преодолевают космическое пространство. Что ж, радиоволны не могли бы преодолевать пустое пространство... но в этой вселенной вообще нет пустого пространства. Пустого пространства вообще не существует.

Итак, вот эти сжатия и разрежения в действии. Вам следовало бы пойти и 8 проверить это с помощью счётчика Гейгера или чего-то в этом роде... это легко, сделайте это. Это очень легко сделать. Например, вы не можете удалить все фотоны из стеклянного колпака. Вы можете удалить из него весь воздух, но не все фотоны.

Имея дело с воздухом, ребята действительно изрядно запутались. Они выстреливают из пистолета в пустом стеклянном колпаке и говорят: «Вот видите! Вы не слышите выстрела». Но свет проходит сквозь него. Итак, если свет проходит через него, то он распространяется по линейным волнам... «Существует загадочная разновидность волн, называемая "линейной волной", и мы ничего о ней не знаем, но мы можем заставить всех поверить в то, что это так. Её поведение не описывается формулами, его невозможно предсказать, и мы не знаем, что это за статические штормы, и это никак не могут быть проходящие через Землю области разрежения». В результате эти ребята запутались.

А какое это имеет отношение к теме, которую мы сейчас обсуждаем? Просто это пространство, которое чертовски плотно набито, напичкано всем подряд, так что это даже трудно вообразить!

Даже если бы вам пришлось иметь дело с совершенно пустым пространством, то у вас по меньшей мере было бы пространство. У вас по меньшей мере было бы пространство. И это пространство является желанным. Прямо сейчас вы могли бы сказать: «Бог ты мой, хотел бы я создать некоторый объём совершенно пустого, ни с чем не связанного пространства, которое не имело бы совершенно никакого отношения к МЭСТ-вселенной. Конечно, я хотел бы, чтобы я мог... моё собственное пространство».

Хорошо, это означает, что пространство – это нечто желанное.

Здесь произойдёт нечто по такому неуловимо маленькому градиенту, что это почти невозможно описать. В тот самый момент, когда вы получаете это пространство, вы осуществляете некоторое навязывание, чтобы иметь его. Вы навязываете его себе. Вы думаете: «Сейчас я хочу это пространство. Сейчас я расставляю эти якорные точки... нужно удержать эти якорные точки вот здесь». Это навязывание. «А сейчас я должен применить силу к этим якорным точкам. То есть, послушайте... у этих якорных точек наблюдается тенденция удаляться и надвигаться. Давайте-ка остановим их движение... хе-хе!» Иначе говоря, блокирование.

И всё это практически на одном «мысленном дыхании»... в одно движение мысли. Вы скажете: «Я хочу иметь это пространство. Я должен выставить якорные точки, чтобы навязать его существование, и я блокирую движение якорной точки». Мы говорили о крохотном цикле действия, который имел бы место прямо здесь, между «f» и «g». И между «f» и «g» располагается полная шкала ЖНБ.

Это верно в отношении любого из ваших циклов действия. Насколько обширное поле вы хотите избрать для работы? В игру каких масштабов вы хотите играть?

Есть те, кто идут в клуб для пожилых людей, сидят за шахматными досками и очень хорошо, оживлённо играют в шахматы. Если бы вы дали им фигуры надлежащего размера, то они просто почувствовали бы себя не в своей тарелке. Правильный способ играть в шахматы – это играть в них живыми игроками, играть в них настоящими живыми игроками и играть в них на доске размером... семьдесят на семьдесят метров, где-то около того. Это хорошая, эстетичная игра в шахматы. Вы можете сидеть на возвышении и играть в шахматы.

Но человеку приходится как бы уменьшать массу, чтобы не было такого большого соотношения пространства и массы. И у него появляются крохотные доски, и так далее.

Играли ли вы когда-нибудь в шахматы на миниатюрной доске фигурками со штырьками? Если бы вы могли проследить, как играют в шахматы на миниатюрной доске и как играют в них на большой доске, то вы обнаружили бы, что это разные игры. При игре на доске большего размера люди проявляют больше смелости и задора. А при игре на миниатюрных досках фигурками со штырьками человек становится довольно консервативным. Дело просто в соотношении размеров.

Хорошо, следовательно, размах игры... мы приступаем непосредственно к главному... зависит от существующих соотношений пространства и массы.

Если у вас очень, очень мало массы, приходящейся на большое, большое, большое пространство, то вы будете играть в очень легковесную и кратковременную игру... очень непродолжительную игру. Я хочу сказать, всё просто ежик! Фьють! Жжих! Быстрая игра. Всевозможные виды пространства и очень мало игры.

Либо, поскольку это такая быстрая игра, это вряд ли вообще можно было бы назвать игрой. Либо это может быть безмерно медленная игра. Потому что, Бог ты мой, раз у вас столько пространства, то у вас просто совершенно ненормальное восприятие времени. У вас есть всё это пространство, и в нём нет практически никакой массы. И в результате требуется какая-то легковесная игра на больших пространствах.

Вероятно, если бы вы играли в подобную игру, то в ней присутствовали бы речи или что-то вроде этого; вероятно, требовалось бы проделывать всевозможные вещи, чтобы компенсировать столь незначительную массу частиц. Никто не пытался бы сделать что-либо быстро. Все отчаянно пытались бы делать всё медленно. И медленность, с которой они действовали бы, воспринималась бы как вспышка молнии. Пока длится вспышка молнии, игра успела бы начаться и закончиться.

Например, речь с предложением игры, при наличии всего этого пространства и очень малой массы, была бы, вероятно, очень длинной; в ней было бы множество идей, она была бы чрезвычайно сложной. В ней было бы, вероятно, чрезвычайно много серьёзной вежливости... и всё это при потрясающем духе игры, понимаете? И, вероятно, произносилась бы витиеватая, длинная, обстоятельная речь, и каждое действие сопровождалось бы невероятно цветистыми выражениями, и, возможно... они попытались бы создать ритуалы, которые заменили бы массу. Нет сколько-нибудь существенного количества материи, понимаете. Итак, человек говорит: «Так, давайте подумаем. Каков будет ритуал, который выполняется, когда мы теряем частицу?» И, конечно, ценность частицы во всём этом безбрежном пространстве становится огромной.

Это доказывает... случилось ли вам попасть в центр Африки и встретить там белого человека? Или было ли такое, что вы отправились в пустыню и встретили кого-нибудь, кто жил там в течение долгого времени и редко видел людей? Вы появляетесь, и с вами обращаются как с принцем... с огромной церемонностью и большой вежливостью, и человек так искренне, от всей души рад вас видеть. Понимаете, вы ценны... вы представляете для него ценность. Я хочу сказать, он счастлив видеть вас. Вы могли бы подумать, что дело обстоит совсем наоборот... что он находится там, потому что всех

ненавидит и так далее. Это не так.

Вы можете объездить весь мир, посетить малонаселённые места... ведь там всегда наготове ковровая дорожка, которую расстилают перед вами, и вы ценны, ваши мнения ценны, ваши новости ценны. Всё это имеет ценность. Так что каждая частица ценится чрезвычайно высоко.

Теперь давайте резко опустимся примерно до середины. Там ценность пространства и частиц уравнивается. На вершине, в начале игры, пространство не имеет совершенно никакой ценности. Его так много, а ценность определяется редкостью. Имеется всё это пространство, так что у вас есть всевозможные виды пространства... в игре на вершине шкалы никто не подумал бы бороться за часть пространства.

Вы собираете группу людей, понимаете, множество умов, и так далее. И вы говорите:

—Давайте у нас будет игра, и мы проведём границу. -Что?

—Границу... у вас будет половина этого пространства.

—Половина какого пространства?

—Ну, половина всей этой области. А мы возьмём вторую половину этой области, и затем мы будем защищать эти две области.

Парень отвечает:

—Ты, верно, спятил! Такой игры не может быть. А вы:

—Да нет же, можно играть в такую игру. Разделим это пространство пополам, и вы защищаете...

—Ты, верно, спятил! Это невозможно. Это... в чём смысл? Какой... какой смысл в этой игре?

—Ну, мы будем пытаться захватить ваше пространство, а вы будете пытаться захватить наше.

Не-ет. Вам никогда не удастся добиться, чтобы кто-либо на этом уровне понял это или чтобы вы сами поняли это, находясь на этом уровне. Вы бы просто посмотрели на всё это пространство и сказали: «Завоевание пространства – это ничего не даёт».

Ну ладно. Непосредственно на этом уровне вы сказали бы: «Видите эту маленькую частицу? Это один электрон. Это будет "горячей сосиской" в нашей игре. Это то, что мы все будем пытаться заполучить». Это, кстати, голливудский термин. В старых фильмах... всегда было сокровище или что-то в этом роде, огромное сокровище, за которым все охотились; если все в фильме пытались заполучить девушку, или все в фильме пытались заполучить определённый пост, или что бы они там ни пытались заполучить, старые голливудские сценаристы называли этот предмет стремлений "горячей сосиской". И, кстати, изымите эту «сосиску» из картины или повести – и они просто перестанут быть игрой... это перестанет быть повестью. Не очень изящный термин, но довольно выразительный.

Хорошо, вот эта одна частица. Вы говорите:

—Смотрите. За этой частицей охотится вся ваша команда, и за ней же охотится вся наша команда.

И они сказали бы:

—Вот это да, это хорошая игра. Надо же! Да, давайте! Как мы будем делать это?

—Мы устроим таким образом, чтобы эту одну частицу нельзя было изменить... она будет неизменяемой, так что кто бы её ни заполучил, он не сможет припрятать её или сделать что-то в этом роде. Эту одну частицу нельзя будет изменить. Ха-ха! Поэтому её нельзя будет уничтожить, и в результате её можно будет завоевать. Ведь если бы её можно было уничтожить, то в тот момент, когда другая сторона победила бы, игра прекратилась

бы. Так что это должна быть частица, которую невозможно уничтожить.

Понимаете, у нас здесь есть всё это пространство и частица, которую невозможно уничтожить. Хорошо. Теперь сядем здесь и посмотрим, кто придумает самую грандиозную идею и самую ничтожную идею. И тот, у кого будет лучшая идея... мы здесь поставим судей... и тот, у кого будет лучшая идея, завоюет частицу.

Здесь не было бы никакого хоть сколько-нибудь активного действия, понимаете? Просто имеется слишком много пространства. Действие... что за идея – кружиться во всём этом пространстве? «О, нет! Вы же не хотите сказать, что мы должны повсюду перемещаться?» Просто здесь слишком много пространства.

Что ж, давайте пойдём оттуда вниз по шкале к 20,0... мы обнаруживаем, что при 20,0 пространство и частицы обладают одинаковой ценностью. И что пространство... чтобы частицы и пространство обладали одинаковой ценностью – Боже, какое же колоссальное количество всего этого вам надо иметь! Вам в действительности необходимо иметь колоссальное количество частиц и колоссальный объём пространства, чтобы эта игра начала становиться интересной и вы получили настоящее действие. Но вы получаете всё это, и вы получаете невероятно много действия. Быстрое движение.

В эту игру можно играть грубо, и это тяжёлая волна, или эстетично, что служило бы признаком очень короткой волны, и она могла бы существовать в грубом или эстетичном исполнении в районе 20,0. Как в таком, так и в другом исполнении... в грубом или эстетичном.

И очень часто эстетичная команда у вас будет соперничать с грубой командой. И именно таким образом всё складывается в играх очень небольшого масштаба, называемых «рестлинг». Есть грубиян, и есть герой. Герой обычно очень красивый, а грубиян очень неотёсанный, и так далее. Добравшись до середины шкалы, вы просто играете в дихотомии.

В середине шкалы существует вершина диапазона волн... волна эстетики... в противовес грубости.

Что ж, давайте переместимся в низ шкалы и посмотрим на эту игру, которая называется «быть человеком». И мы обнаруживаем, что существует чертовски мало пространства и колоссальное количество частиц и что вся игра становится абсолютно сумасшедшей из-за следующего фактора. Люди настолько привыкли к идее, что пространство не имеет никакой ценности, что для того чтобы получить недостаток чего-то... они до сих пор думают, что находятся на вершине шкалы, понимаете... пространство не имеет ценности, так что ценными должны быть частицы. И, Бог ты мой, их тела состоят из миллиардов в миллиардной степени частиц, и у них есть всё это колоссальное пространство... я не знаю, сколько частиц есть в теле, если уж заводить разговор о частицах... пусть это будет электрон. Бог его знает, сколько электронов имеется в теле человека. Я не думаю, что даже какие-нибудь умники смогли бы вычислить их количество.

Сейчас у вас есть все эти частицы, эти электроны, здесь, на Земле, в Земле... у вас есть масса, объекты, объекты, объекты, и всё это дёшево... бр-р-р-р-р! Вы должны работать, работать и работать. И вы должны вкладывать идею в объект, чтобы он стал чем-то хорошим. Вы должны тратить массу времени и проявлять огромное мастерство, чтобы он стал чем-то хорошим и чтобы повисить связанное с ним обладание. И повышая это обладание всё больше, больше и больше, мы наконец получаем «сосиску» – предмет стремлений.

Люди испытывают потребность в большом количестве частиц. Пространство 13 всё ещё не ценится. Это действительно аберрированное состояние, потому что пространство так спрессовано... нам его так недостаёт. Знаете ли вы хоть одно место здесь, на Земле, где можно было бы мчаться со скоростью полторы тысячи километров в час... за исключением непосредственно этого места на поверхности Земли, где вы прямо в данный момент мчитесь со скоростью полторы тысячи километров в час... знаете ли вы какое-

нибудь место на Земле, где вы могли бы дать себе полную волю и помчаться со скоростью полторы тысячи километров в час? Речь идёт о поверхности Земли. Нет, вы наверняка не знаете такого места. Встречаются различные объекты... в пустынях, и на скоростных трассах в Дейтона-Бич, и так далее. И на море... из-за волн становится невозможным действительно набрать такую скорость. И просто не существует достаточно длинных дорог, чтобы можно было мчаться по ним по-настоящему быстро.

Что касается верхних слоев атмосферы, то там всё заполнено. Боже, там действительно всё забито. Воздух... Больше килограмма давит на один квадратный сантиметр. И если вы не думаете, что в воздухе много частиц, то вы сумасшедший. Учёные говорят о звуковом барьере. Время от времени какой-нибудь самолёт летит на скорости тысяча километров в час, или какая там у него скорость, и вот он внезапно замедляется и переходит через «звуковой барьер» – трах! И на много километров оттуда стёкла у всех делают бу-у-у-м-м-м.

Таким образом, в этой игре не так много движения. Здесь люди могут играть в шахматы и думать, что это игра. В результате игра стала очень серьёзной, главным образом потому, что она не имеет никакого смысла. Вы в действительности не можете... вы должны работать, работать, работать, работать, работать. Во времена депрессии приходилось сжигать апельсины, обливая их керосином, и выливать молоко в реки, чтобы детишки голодали и чтобы в результате молоко и апельсины стали редким ресурсом, чтобы их не хватало.

И что бы вы думали? Никакой нехватки не существует. Существует такой

переизбыток, что людям приходится сидеть и работать ночами, чтобы приукрасить что-то и сделать это ценным. Нехватки не существует. Существует такой переизбыток частиц, что эта Земля в настоящее время могла бы прокормить более чем в сто раз больше людей, чем есть на ней в данный момент, при применении современного оборудования... с использованием фотосинтеза.

Фотон... учёные думали, что водоросли преобразуют 28 процентов попадающего на них солнечного света. Учёные расхаживали и думали таким образом, думали таким образом, и они так и не проверили это, так что они просто продолжали так думать. Был такой доктор Варбург. А Гитлер... умный старина Гитлер. О, он умный мальчик... был. Он был умён, как чёрт. Он разрушил большее количество игр за меньшее количество времени и создал меньшее количество игр, чем любой человек, о котором я когда-либо слышал. И всё же существовала видимость, что он двигался в направлении игр, тогда как в действительности он был просто разрушителем игр. Он создавал игры, которые должны были разрушиться, и это была единственная конечная цель в каждой создававшейся игре... разрушение. Я имею в виду, это включало в себя его собственное разрушение. Я хочу сказать, он очень тщательно организовал всё это. У немецкого народа колоссальная творческая энергия и колоссальная способность производить, и что делает Гитлер? Он использует её для того, чтобы разрушить игры всех людей в мире, вместо того чтобы самому играть в игру. Он не позволил бы никому сыграть с ним в мяч... кому бы то ни было. Он испытывал потребность в разрушении всех игр... трах! бах! «Майн шнапс унд майн шнобель, э-хе-хе!» Да, великая фигура.

Как бы то ни было, человек вроде Гитлера приходит, сосредотачивает в своих руках все эстетические ценности нации и всё остальное, что только можно, и всё, что он делает, – это разрушает игры.

Здесь, на Земле, довольно трудно создавать игры по причине изобилия пищи. 15 Так что создаётся такая нехватка, которая преодолевает это изобилие и приводит к тому, что игра в действительности не доставляет никому удовольствия. Работа, работа, работа. Нехватка, нехватка, нехватка, нехватка.

Гитлер изгнал Варбурга. И доктор Варбург в 1933-34 годах отправился в Университет Мэриленда, где он с тех пор проводит эксперименты по фотосинтезу,

используя ванночки с водорослями. И водоросли преобразуют где-то 88 процентов солнечного света, попадающего на них, а не 28. И это даёт вам с акра ванночек пятьсот тонн зелёной пищи в год. На сегодняшний день самый большой урожай на акр земли даёт нам люцерна: пять тонн с акра в год. А обычный урожай составляет примерно две тонны в год на самой лучшей пахотной земле. Разве не поразительно?

И всё, чем питаются водоросли, – это минералы, а минералы у нас имеются самые разные. Минералы и вода. У нас есть громадное количество воды... не позволяйте никому надувать вас, что, дескать, у нас нет такого громадного количества воды.

Существуют методы опреснения морской воды, так что вы можете иметь столько воды, сколько захотите.

Даже, например, в Калифорнии тамошний губернатор (конечно, следование закону о необходимости поддержания нехватки делает это невозможным) предложил приз в миллион долларов любому, кто смог бы изобрести дешёвый процесс превращения солёной морской воды в пресную воду. Кого он дурачит? Себя, или публику, или кого? Ведь это можно проделать очень легко. Позади него нет ничего, кроме пустынь с твёрдым грунтом... самые колоссальные, самые обширные пустыни, которые вы только видели. Огромные естественные фильтровальные заводы... огромные. И всё, что ему необходимо, – это системы перекачки. Перекачка воды стоит не очень дорого. Можно отфильтровать соль из солёной воды и создать пресные озёра позади Лос-Анджелеса, так что воду девать будет некуда. Одна беда – это ликвидирует её нехватку.

Все здесь, на Земле, очень хорошо осознают, что для того чтобы увеличить потребность, необходимо создать нехватку частиц. И они увеличили её, и этот процесс вышел из-под контроля до такой степени, что для большинства находящихся здесь людей не может существовать настоящая игра и они даже не осознают тот факт, что они в игре, до тех пор, пока их весьма основательно не проаудитируют. Они поднимаются на более высокий уровень, и в них внезапно возрождается дух игры. Они практически мертвы, поскольку пространства в действительности не хватает, но пространство не имеет ценности, и имеет место навязанная нехватка частиц, в то время как существует такое изобилие частиц и такие потенциальные возможности производить продукты в изобилии, что потребность не смогла бы угнаться за этим.

Далее, если уж говорить о контроле над рождаемостью... вы ведь скажете: «Ну, да, но из-за отсутствия контроля над рождаемостью увеличение количества продовольствия будет просто бесполезным». О нет, это не так.

Одиторы, которые уже обнаружили это, просили меня не упоминать об этом, но тэта-клирование позволяет прерывать беременность по собственному желанию. Мы не должны упоминать об этом, потому что, помоги нам Господь, весь моральный кодекс пойдёт прахом. Пенициллин избавил человечество от болезней, а теперь женщина может просто выйти из головы назад, направить пару лучей энергии и прервать беременность.

Я хочу сказать, это просто... ничего... здесь нет ничего дикого, или болезненного, или огорчительного – ничего подобного. Просто обеспечить раскрытие матки. Это очень просто, они... там есть мышцы, которые сокращаются и расслабляются в определённый период каждого месяца, и таким образом были прерваны беременности уже на третьем месяце. В течение какого времени? В течение двадцати четырёх часов. С каким оборудованием? Безо всякого оборудования. Какие это имело негативные последствия? Никаких. Разве не поразительно?

Так что тэта-клирование позволяет осуществлять непосредственный контроль над рождаемостью. Что касается подобных вещей, то здесь можно проводить множество экспериментов, чтобы всё это хорошо изложить в письменном виде. Но три одитора, которые были как-то связаны с этим, обнаружили, что это было просто нечто! Раз, два и готово.

Если контроль над рождаемостью у вас в полном порядке и есть большое

количество еды – ух ты! Мне кажется, игра здесь, на Земле, могла бы стать очень интересной и очень лёгкой. Да, это могло бы быть так. Ведь посмотрите, чем главным образом озабочены люди? Здесь у нас, в нашей стране, всё в порядке, у нас много продовольствия, но, Боже, у них... изобилие детей – это единственная цель в обществе Индии и Китая. О, нет! Это просто... Пуэрто-Рико, будучи одной из самых густонаселённых местностей в мире, сейчас играет в такую игру: иметь восемнадцать детей в семье. О, это просто ужас! Если вы будете создавать такое изобилие людей, то их ценность снизится настолько, что для них не будет никакой роли ни в какой игре.

И знаете ли вы, что нигде на Земле сейчас нет третьей стороны по играм? Нигде здесь, на Земле, нет того, кто осуществлял бы надзор над играми. Нигде здесь, на Земле, нет офиса с табличкой «Создатель игр, подстанция Земля»... нигде. Никто не ходит и не думает об играх... никто. Что же можно поделать в такой обстановке? Мы просто можем основательно нарушить это устоявшееся положение вещей, изучив, что в своей основе представляет собой игра.

Прежде всего, каждый человек... существует ещё одно право, которое другие люди могут поставить под сомнение, и оно состоит в следующем: каждый имеет право играть в игру... в какую-нибудь игру. Это так. Люди, которые играют в игру, имеют право исключать людей из игры, но они не имеют права делать так, чтобы эти люди не могли играть в другую игру.

Итак, существует множество прав, связанных с играми. И когда вы изучите права, связанные с играми, и расширите эти права, вы сделаете нечто гораздо большее, чем просто восстановите и опишете права человека... гораздо больше, вы добьётесь большего. Ведь в результате появится кое-что ещё. Права человека на самом деле дают ему только право скучать. Если предоставить человеку самую полную свободу действия, все эти «свободы от», то конечной целью всего этого окажется право скучать... поскольку нет ничего, что могло бы привлечь интерес человека. Здесь, на Земле, никто не берёт никакой ответственности за то, чтобы привлекать чей-то интерес, за исключением горстки деятелей искусства. На их пути ставят всевозможные препоны. В действительности именно эти люди являются создателями интереса к существованию.

О, они просто создали настолько ненормальную игру, что она совершенно не находится под контролем, и вся игра в целом, МЭСТ-вселенная, идёт примерно в том же направлении. Созданной игре придали направление под углом 180 градусов по отношению к правильному направлению; и, конечно, по мере продолжения она заходит всё дальше и дальше туда, куда ей не следовало заходить с точки зрения тех, кто в ней участвует, и это скверно.

Однако на самом высоком уровне компульсии находится чувство, которое вы испытываете вначале: должна быть игра. Нет никакой причины, из-за которой у вас есть чувство, что должна быть игра; но если вы находитесь здесь, то вы прошли через вот этот диапазон и у вас до сих пор есть чувство, что должна быть игра. И я не прошу вас избавиться от этого чувства. Я прошу вас возродить дух игры. Затем вы сможете взглянуть на высшие уровни и решить, хотите ли вы избавиться от этого чувства или нет.

Но вы не избавитесь от него, пока вы не возродите дух игры. Вы должны пройти через этот цикл действия, изображённый здесь на доске, пройдя через область, которую я обозначил цифрой «1», хотя бы через диапазон от a до b , пока вы не сможете по крайней мере познать ощущение духа игры. На то, чтобы дойти до этого этапа, уходит не слишком много времени; это достигается путём тренировки с эмоциями... вы помещаете эмоции в вещи и убираете их оттуда... и не следует при этом забывать о вдохновении и о находящемся гораздо выше него духе игры. Дух игры.

Человек, который поднимается до 40 и достигает безмятежности... никто никогда не помещал безмятежность на уровень 40, она выше 40 и выше чувства «Должна существовать игра». И человек, который может подняться до ощущения безмятежности, не

испытав чувства «Должна существовать игра», просто проделал... просто произошло нечто вроде следующего: он сел на метро на углу 42-й улицы и Бродвея и прибыл в Бронкс, не преодолевая этого расстояния на метро. Он просто... при том, что такова структура общего согласия и таков путь, по которому мы идём обратно, выбираясь из этой вселенной и восстанавливая свои способности, таких вещей просто не может быть. Вы не можете достичь настоящей безмятежности, не испытав духа игры в его самых лихорадочных, компульсивных проявлениях. Не познав дух игры в его наивысшей степени, вы не можете добраться до безмятежности, потому что дух игры всё же будет присутствовать в виде скрытой компульсии, лежащей в основе всего остального.

И если вы говорите о безмятежности, вам стоит знать, о чём вы говорите. Ведь в этой комнате нет никого, кто когда-либо ощущал её, я уверен в этом. По крайней мере на протяжении последних семидесяти четырёх триллионов лет.

Безмятежность – о, бог ты мой! Вы можете... безмятежность... вы приближаетесь к кому-то, кто действительно безмятежен, и вы чувствуете себя так, как будто в жаркий летний день зашли в озеро с чудесной прохладной водой. Вы просто чувствуете... (вздых).

Но в играх на высших уровнях эмоций присутствуют яркие, свободные чувства. Бог ты мой, какое чувство испытываешь, находясь в районе 22,0! И вот у вас есть группа товарищей по команде, и все бегут в том направлении и в этом. И все так ужасно серьёзны. О, они серьёзны, они доходят до грубости, если они играют в грубом диапазоне. Да уж, они играют всерьёз! Ведь им и терять особенно нечего, понимаете? Я хочу сказать, парень не может получить сильное повреждение. Парень, которому можно нанести такое повреждение, как хомо сапиенсу, не смог бы играть в такую игру. Они действительно играют всерьёз.

В данной игре есть команда А, это белые, и команда В, это чёрные. И они считают себя командами, и они разделили на две части игровое поле и так далее.

И, Бог ты мой, этический кодекс для члена команды гораздо более жёсткий и обширный, чем что-либо из того, что существовало во времена золотого века рыцарства.

Когда у нас появился рыцарский кодекс чести и рыцарские обеты, вероятно, мы позаимствовали их на полном траке у какой-нибудь команды с деградировавшей этикой. Да, он превосходен. И... будучи в команде, человек сделал бы что угодно. Дал бы убить себя, чтобы спасти товарища по команде; я хочу сказать, это включает в себя всё. Товарищ по команде в опасности, и он может его вызволить оттуда... он даёт себя убить. Я хочу сказать, это просто от него ожидается. Это не героизм. Здесь, на Земле, человек выходит и принимает смерть, чтобы спасти свою роту или что-то в этом роде... Бог ты мой, они дают им медали, и так усердно расписывают их подвиги, их изображают в рекламе облигаций военного времени, и правительство...

Кстати, это правительство никогда не извлекает из чьей-либо храбрости коммерческую выгоду. Я не хочу, чтобы у вас создалось такое представление. Нельзя сказать, что это правительство дешёво ценит все медали, которые оно вручает, или почести, которые оно оказывает. Это правительство – группа чистых, честных, благородных людей, и, находясь в правительстве, они не преследуют какие-то свои скрытые мотивы... нет ничего такого. Никто никогда не использует своё положение в корыстных целях, ничего подобного.

Знаете ли вы, что прямо сейчас страна находится в апатии по поводу бесчестности своего правительства? Люди даже допускают к власти республиканцев.

Ну да ладно. Вот командная игра. И вы говорите об игре всерьёз: они стремятся выиграть эту частицу, либо эту планету, либо что-то в этом роде. Это не какая-то игра, которая ведётся скрытно. Понимаете, никто в действительности не играет на планету Земля. Есть одна компания, которая хотела бы думать, что она играет на планету Земля, но этих ребят зажали в угол. Их зажали в угол, и они не могут двинуться, вроде солдата, у которого над головой проносятся 88-миллиметровые снаряды, тысяча за секунду.

Существует скрытое влияние, и время от времени вы поднимаете это, работая с преклирами... из области «между жизнями» осуществляется руководство действиями людей здесь, на Земле. И вы могли бы подумать, что это нечто очень мощное и что они действительно чего-то добиваются... нет! Ведь это не игра. Люди, которые занимаются этим, так деградировали в плане командной игры, что они не могут противостоять команде, которая играет в другую игру. Здесь нет никакой игры, если только речь не идёт об игре под названием «восстановление способностей» или об игре под названием «путь к выходу». И это... это могло бы быть и такой игрой.

Итак, вот вся эта сфера интересов и деятельности под названием «МЭСТ-вселенная», которая была создана вначале как игра. Но не думайте, что МЭСТ-вселенная – это единственная из всех существующих игр. Это все равно что сказать, что существует лишь стадион «Роуз Боул». Так думают в Калифорнии; я уверен, что они убеждены в этом. Каждый пятый калифорниец, которого вы встретили бы, спроси вы его: «Есть ли в мире какой-либо ещё стадион?» – сказал бы: «Нет. Калифорнийцы придумали стадионы, и они придумали футбол, и они построили «Роуз Боул», и теперь, когда они построили «Роуз Боул», это единственный в мире стадион, не говоря уже о том, что это самый большой в мире стадион».

Калифорния по своей наивности в своём представлении о том, что существует вокруг, уступает лишь Техасу. Это не так... в футбол или в мяч играют не только в «Роуз Боул», и я не хочу, чтобы у вас возникла идея, что это так, просто потому что вы поговорили с калифорнийцем.

Но так же обстоит дело и с МЭСТ-вселенной. МЭСТ-вселенная хотела бы заставить вас поверить в то, что она представляет собой единственную игру где бы то ни было. Это неверно! Это даже близко не напоминает правду. Есть различные игры, в которых имеются различные правила, они вызывают огромный интерес, и так далее.

Я собираюсь зачитать вам этот выпуск, чтобы это осталось у нас на плёнке. (Сколько у нас есть времени? Пять минут. За глаза хватит.)

«Аберрация (стоящая выше времени) состоит в следующем: должна быть игра».

Итак, здесь есть постулат: «Должна существовать игра», – и существует определённый уровень интереса, и поэтому он принимает форму потока. И здесь есть «Должна существовать игра» и «Не должно существовать игры», так что разрушитель игр имеет такое же значение, как и создатель игр.

«Правила игр» таковы:

«Ограничения, накладываемые на себя и на других.

Подчинение правилам.

Отсутствие осознания в отношении правил, чтобы повисить реальность» – мы притворяемся, что правила реальны.

«АРО с другими, с теми, с кем вы играете.

Боль – эффективное наказание»: необходимо иметь эффективное наказание, иначе никто не будет соблюдать правила.

«Согласие с правилами и с наказаниями необходимо для продолжения игры», -до чего же это верно!

«Игра вырождается до тех пор, пока не исчезает совсем» – это цикл действия, в ходе которого наблюдается превращение всей игры в объект, в котором действие отсутствует. Понимаете, предмет стремлений, «сосиска», в конце концов становится всем, что только существует, и не предпринимается никаких действий даже для завоевания предмета стремлений.

«Работа – это признание неспособности играть» – если вам приходится работать, то вы не можете играть, это очевидно. Вот об этом действительно идут всякие разговоры.

«Игра, в которой присутствует сложность и имеются уровни...» Шкала тонов представляет собой такую игру; это просто схема, изображающая все игры в МЭСТ-вселенной.

«Создатель игры обладает собственными особенностями или слабостями; люди пытаются играть в создателя игр» – это само по себе игра. Этим занимается крупный капиталист или комиссар.

«Игра под названием "создатель игр" приводит к отсутствию игры», а игра под названием "разрушение игр" приводит к появлению игры»... 8008.

Существует «игра под названием "свобода"» – это то, во что вы играете прямо в данную минуту.

И «для победы в играх применяются уловки и введение в заблуждение» - полностью противоположный, развёрнутый на 180 градусов вектор в отношении обладания и согласия.

«Приз за победу – создание новой игры». Вот это да! Либо позволено создать новую игру, либо предоставляется возможность играть в новую игру... это всё призы, и других призов нет. «Прежде чем...» – ну, конечно, существуют все эти штуки, все эти «сосиски» и так далее. Но все знают, что они просто фальшивки.

«Прежде чем будет завершена старая игра, необходимо сформулировать правила новой игры, а иначе все превратятся в создателей игр и игры не будет».

«Ценность фигуры, то, чем она владеет, – этим также может владеть игрок. Между игроками и фигурами существует различие. С ситуацией, когда фигуры становятся игроками, сопряжены трудности» – боже, когда фигура становится игроком, игра приходит в ужасно хаотичное состояние, она просто с треском рушится. Скажем, футболист выходит из игры и вдруг начинает руководить всей игрой. Никто не может сказать ему: «Нельзя». И эта футбольная игра испорчена.

Итак, «скрывайте правила от фигур»... а иначе будут происходить такие вещи.

«Кастовая система в играх» такова: «Создатель игр: для него нет правил, он управляет игрой, не подчиняясь никаким правилам; игрок: правила известны ему, но он подчиняется им; помощники игроков просто подчиняются игрокам; и фигуры подчиняются правилам, как им это диктуют игроки, но они не знают правил». И кроме того, что бы вы думали... есть сломанные фигуры. И они даже не участвуют в игре, но в то же время всё ещё находятся в игре. И они находятся в ужасном «может быть»: в игре я или не в игре?

«Как создать фигуру». Вот как следует создавать фигуру. Первое: «Отрицайте, что существует игра». Второе: «Скрывайте от фигуры правила». Третье: «Только наказывайте и не давайте одерживать никаких побед». Четвёртое: «Уничтожьте их цели»... все цели. «Навязывайте им игру. Блокируйте их удовольствие от игры. Придайте им вид игроков, но запретите им быть такими, как они» – ты выглядишь, как Бог, но не можешь быть Богом.

«Чтобы фигура продолжала быть фигурой, позволяйте ей общаться лишь с фигурами и отрицайте существование игроков» – никогда не позволяйте фигурам узнать, что существуют игроки.

Таким образом вы получите игры.

Вот процесс, который имеет отношение к созданию игр, и всё, к чему сводится этот процесс, так это к тому, что вы просто работаете с теми факторами, которые я вам только что перечислил... о, прохождение и изменение постулатов, и любые процессы по созданию, которые вы только можете придумать, и изменение постулатов... вы получите целый процесс.

Но помните, что на самом верху имеется мощный постулат: «Должна существовать игра». Следовательно, если вы хотите вернуть людям дух игры, то они

должны «рассоздать» постулаты, которые они создавали всё это время, говоря себе: «Не должно существовать игры. Не должно существовать игры. Это не может быть игрой. Не играйте со мной. Со мной нельзя играть. Жизнь – серьёзная штука. Это не игра. Мы играем всерьёз. Я никогда не выберусь из этого» – и так далее. Иными словами, речь идёт о постулатах, которые люди создали, чтобы убедить себя, что таковы правила и что это единственные правила, по которым можно играть... те, которые я только что вам зачитал.

Я собираюсь отдать это, чтобы это напечатали, и вы можете разобраться в этом так, как сочтёте нужным. Если бы вы захотели, то я, разумеется, мог бы предоставить вам ещё больше информации об этом; но для этого потребовалось бы ещё немного времени.

Это в действительности самая основа того, чем мы занимаемся. Но давайте сделаем перерыв.