



Первоисток намерения

Отношения человека с окружающим миром складываются таким образом, что любая новизна неизбежно перетекает в обыденность. Реальность постоянно меняет свой облик, подобно облакам на небе. Но скорость изменений не настолько высока, чтобы ощущать движение материальной реализации в пространстве вариантов. Точно так же движение и трансформация облаков ясно воспринимается только при быстром воспроизведении кадров замедленной съемки.

Даже свежесть перемен, оживляя жизнь кратковременной вспышкой, столь же быстро тускнеет. Необычное становится обыкновенным, радость праздника растворяется в повседневности. Скучно...

Риторический вопрос: а что такое скука? Вразумительный ответ дать трудно — проще объяснить, как с ней бороться. Спасаясь от од-

нообразия повседневности, душа и разум изобретают всевозможные игрушки, приносящие необычные впечатления. Игрушка — хорошее средство от скуки. Игра — еще лучше.

Наряду с катанием большой популярностью пользуются прятки, догонялки и другие вариации веселой возни. Взрослея, человек придумывает все более изощренные способы развлечений: от спортивных состязаний до виртуальной реальности. Даже многие виды профессий по своей сути являются не чем иным, как играми.

Хотя, почему многие? Попробуйте назвать работу, которую нельзя было бы рассматривать как игру. Обратите внимание: если человек что-то делает, он в любом случае играет. То, чем занимаются дети, взрослые снисходительно называют игрой. А взрослые играют в то, что с важностью именуют своей работой.

И те и другие предаются своим занятиям со всей ответственностью. Спросите ребенка, чем он занимается, и он серьезно, чуть ли не озабоченно ответит: «Я играю!» Попробуйте отвлечь взрослого от работы, и он возмутится: «Я занят важным делом!»

Вот так-то, игра — дело серьезное. Что делает ребенок, когда не занят игрой? Как правило, балуется. А взрослый? Бездельничает — у взрослых это так называется. Но безделье быстро утомляет, навеивает скуку, а потому хочется снова заняться какой-нибудь игрой.

Так зачем же все-таки нужны игры, только ли для того, чтобы избавиться от скуки? Или

поставим вопрос иначе: что является причиной скуки — недостаток впечатлений?

На самом деле данный вопрос не так тривиален, как может показаться. В основе пристрастия к играм лежит потребность столь же древняя, как этот мир. Что является первейшей необходимостью для живого существа? Выживание, инстинкт самосохранения? Таков сложившийся стереотип, однако это неправильный ответ. Может быть, стремление к размножению? И опять ответ неверный. Что же тогда?

Первейшей является потребность хоть в какой-то мере самостоятельно распоряжаться этой своей жизнью — вот в чем состоит фундаментальный принцип, лежащий в основе поведения всех существ. Все остальное, в том числе инстинкт самосохранения и размножения, является следствием этого принципа. Другими словами, цель и смысл жизни любых существ состоит в управлении реальностью.

Но это невозможно, если окружающий мир существует независимо от тебя и ведет себя совершенно бесконтрольно, а то и враждебно. Всегда найдутся желающие отобрать кусочек еды, прогнать из уютного уголочка, а то и самого тебя съесть. Обидно и даже страшно, когда жизнь не живет, а случается с тобой, и ты ничего не можешь с этим поделать. Вот и возникает настоятельная и порой неосознаваемая потребность держать окружающий мир под своим контролем.

Многим такой поворот дела может показаться неожиданным: «Как же так, ведь для

нас всегда было совершенно очевидно, что инстинкт самосохранения является самым главным, а тут оказывается, что он всего лишь следствие чего-то более фундаментального?»

Однако это кажется странным лишь на первый взгляд. Если разобраться, чем бы ни занималось живое существо (в том числе выживанием и размножением), все сводится к попыткам *взять окружающую действительность под свой контроль*. Вот это и есть основной мотив и первейший источник любого намерения, которое лежит в основе деятельности всех существ.

Бездеятельность же представляет собой отсутствие контроля. Следовательно: *скуки, как таковой, не существует — есть лишь постоянная и неутолимая жажда управлять реальностью*. Хоть как-нибудь, но подчинить ее своей воле. Игра в этом смысле выступает как моделирование управляемой реальности.

Некоторые птицы, например, любят играть с шишками. Вот есть шишка — частица независимо существующей и неуправляемой реальности. Но как только птица сделала шишку атрибутом своей игры, эта частица, а значит, в какой-то степени и сама реальность, стала управляемой.

Катание — это тоже своего рода управление. Реальность меня несет, но так, как я этого хочу. Любая другая игра также в той или иной степени подчиняется правилу: «Будет так, как я хочу». Сценарий игры более менее предопределен, а потому ситуация предсказу-

ема. Есть, конечно, игры, в которых достаточно сложно удерживать лидерство, но все они, так или иначе, сводятся к одному и тому же: подчинить происходящее своей воле.

Зрелище для наблюдателя опять же является игрой, в которой моделируется управление реальностью. Музыка, книги, кино или шоу — это все качели для души и разума. Изнурительный бег напряженных мыслей прекращается и переходит в полет на крыльях изящной мелодии или захватывающего сюжета. Что бы там ни происходило с героями картины, все это лишь прирученная, дрессированная реальность, и наблюдатель беззаботно наслаждается представлением.

Игры с реальностью не прекращаются даже во время сна. Душа и разум находят отраду в пространстве сновидений, где реальность пластично подчиняется легкому дуновению намерения.

Наконец, игра воображения — еще один приемлемый способ. Человек выдумывает даже несуществующую реальность, только бы поиграть в управление. Фантастика необычна. Ей быть необычной позволительно до тех пор, пока она нереальна. Она далеко. А реальность обыденна в силу своей близости, но в то же время она недоступна, потому что на нее трудно повлиять.

В общем, все эти игры затеваются не ради борьбы со скукой. Повседневная действительность не скучна — она обыденна, поскольку неуправляема. Ее нелегко подчинить правилу «будет так, как я хочу». Поэтому и стремится

ся человек спрятаться от такой реальности в игру, где все просто и предсказуемо.

И все же от неизбежной действительности не скроешься. Жизнь человека обусловлена обстоятельствами и его положением в обществе. Реальность развивается по большей части независимо от его воли. На каждое «хочу» находится свое «нельзя». В ответ на «дай» звучит «не получишь». Что можно предпринять в таких условиях?

Человек, как правило, ведет себя однозначно. Пытаясь добиться желаемого, он стремится повлиять на окружающий мир прямолинейно, по принципу «отдай». Прямое воздействие, основанное на непосредственном контакте, является одной из форм управления. Но это не единственный и далеко не самый эффективный способ.

Мы с вами поступим иначе: спрячем ручки за спину и сделаем так, чтобы мир сам двинулся навстречу нашим желаниям. Все дальнейшее повествование будет о том, как это делать. Трансерфинг — это технология управления реальностью без прямого воздействия. Только уже не понарошку, как в игре, а по-настоящему.

Закон невезения

Для того чтобы научиться управлять реальностью, необходимо, по крайней мере, разобраться в механизме ее формирования. Каждый