© Владимир Мелешин (Vova Willman)
рукопись книги
2024

Издательства и партнеры приглашаются к сотрудничеству

Коммерческое использование без разрешения собственника-правообладателя запрещено.
По всем вопросам, касающимся использования представленной на настоящем сайте информации обращайтесь к автору.

www.vovawillman.ru

* * *

Перед человеком, стремящимся преодолеть собственную обусловленность внутренними и внешними факторами, иными словами, обрести свободу в мире правил и принуждения, возникает вопрос, логично переходящий в задачу — нахождение ответа действующим на человека обусловленностям.
Человеку, так уж вышло, приходится перманентно действовать в условиях вызова и ситуациях ответа на вызов.
Чтобы преодолеть обусловленность вызовами, человеку, помимо формирования и реализации ответов на вызовы, нужно обнаружить и нечто находящееся за пределами вызовов. Этим действием человек изменяет свое бытие как непрекращающийся ответ на все что с ним происходит и на все что с ним делают.
Прекращается воздействие стимулов, человек выходит из-под диктата правил. Вместо подчиненности культуре начинает создавать новые культурные формы.
С этого момента человек приближается к пониманию ценности того, что ранее считалось обусловленностью от которой он стремился освободиться, освободиться от всего, что им управляет.
Когда это происходит, когда человек становится свободным, — то что им управляло становится его партнером, его соавтором в

творчестве. Все, от чего человек пытался уйти, от чего пытался отказаться начинает пониматься как средство — средство достижения целей.
Мир перед человеком становится его партнером и человек начинает выстраивать с ним взаимоотношения. Реализуя свою внутреннюю свободу человек создает новую реальность — реальность игры с миром, реальность игры свободы и обусловленности.

Оглавление

Благодарности

Введение

Я и мир

Игра

Аватар

Поток

Заключение

Приложение

Список литературы

Примечания

Благодарности

Текст книги, во многом, рожден благодаря опыту, полученному во взаимодействии со многими замечательными людьми. Смело могу назвать их соратниками и соучастниками, ибо, без их влияния, без их опыта и без их помощи данная работа вряд ли бы состоялась.

Спасибо Олегу Георгиевичу Бахтиярову, наставнику и автору идей, открывшему мир смыслов и давшему силу для расширения возможных и невозможных горизонтов. Спасибо Оксане Завадской за терпение, соучастие и подпитку знаниями и пониманием. Спасибо Дарье Халаджиевой за повышение профессионального уровня, отраженного, в том числе, и на страницах книги. Спасибо Владимиру Гаусу, старшему товарищу, кто щедро делился опытом идя впереди. Спасибо Юрию Быкову, сенсею и наставнику за все годы, когда довелось идти в одном направлении, за терпение и за все приобретенное во время обучения. Спасибо всем без исключения участникам психонетического сообщества за возможность быть частью большего. Спасибо всем студентам за возможность бесконечного повышения собственного профессионализма. Спасибо соратникам Лаборатории психонетической игры[1] за колоссальный исследовательский опыт и погружение в умопомрачительные глубины сознания. Отдельное спасибо Нэлли Поповой и Юрию Костомарову. Спасибо участникам проектной группы ЯРС за опыт, во многом описанный на страницах книги.

Введение

Достижение свободы — одна из главных целей развития человека. Однако, мир организован так, что полностью подчиняет человека своим законам и правилам. Тем не менее, человек чувствует наличие свободы и ищет способ ее реализации.

Во взаимоотношении человека и мира присутствует, с одной стороны, заложенная природой свобода, с другой — тотальная обусловленность миром, где человек живет и действует. Как видим, мир подчиняет человека, принуждает его действовать по своему усмотрению. И все же, свобода не может быть подчинена полностью. Свобода присутствует в творчестве. Свобода присутствует в возможности совершения действия из внутренних оснований.
Каждый человек может обнаружить соприкосновение свободы и обусловленности, свободы и принуждения, вследствие чего задаться вопросом — как реализовать свободу, будучи обусловленным существом?

Переживание встречи свободы и обусловленности открывают исследователю доступ к территории свободы и понимание территории обусловленности. Однако, несмотря на имеющуюся свободу, действовать приходится на территории обусловленности.
Свобода вне организованных форм остается абстрактным термином, а территория свободы — недостижимой мечтой.

Человек является организованной структурой, а значит обусловлен собственным устройством. Мир также организован и структурирован. Свобода остается «по ту сторону» обусловленности, вне организации.
Возникает новый вопрос — если свобода существует вне

организованных форм, как человеку, из имеющейся свободы, приступить к произвольному конструированию того, чего не было? Иными словами, как реализовать свободу на территории обусловленности?

В книге предлагается одна из возможных стратегий построения взаимоотношений свободы и обусловленности. Способ реализации неотъемлемой свободы на территории организованного мира. Способ действия человека внутри правил, законов и ограничений будучи свободным от любой принудительности.

Находясь внутри заданной онтологии, действуя в соответствии со сформированной картиной мира, по правилам задаваемым культурой, не остается ничего, кроме как следовать в русле правил и определений, задающих представление о происходящем и порядок действий в соответствии с ожиданием со стороны окружающего мира.

Онтология. Задает человеку фундаментальные принципы бытия, предопределяет сущности, категории, структуру и закономерности окружающего мира, предлагает общее описание существующего мира, создает концептуальные схемы формализации знаний об окружающем мире и его основах.

Картина мира. Может быть индивидуальная, может быть коллективная. Картина мира — система представления о реальности. Представление человека об окружающем мире и своем месте в нем. Картина мира предполагает отделение человеком себя от окружающего мира и предполагает дистанцию между человеком и миром в своем представлении.

Культура. Понимается не столько как мир созданного человеком вне природной необходимости, сколько как надсоциальный организм определяющий содержание деятельности и задающий систему мировоззрений, целей и ценностей. «Сверхначало»

оказывающее формирующее воздействие на каждого человека в отдельности и человечество в целом, преобразующее материальный мир человека и общество как систему отношений, а также непосредственно влияющее на «внутренний мир» индивида. Культура берет власть над своим создателем, делая его своим носителем, переносчиком — объектом культуры.

И онтологические обоснования, и картина мира, и культура задают носителю принципов, знаний и представлений о мире достаточно жесткие шаблоны восприятия и поведения, что предопределяет любые возможности взаимодействия с окружающим миром. И, подобно флажкам, используемым в охоте на волков, не дают выйти ни за них, ни из них.

Выходит, что человек, связанный онтологией, картиной мира, шаблонами восприятия и поведения при этом являясь объектом культуры, жестко обусловлен и ограничен как в достижении целей, так и в целеполагании.

Цели определяются культурой и преподносятся человеку на блюде системы ценностей, заданными той же культурой. Акты целеполагания осуществляются в рамках предлагаемого культурой и всегда ограниченного выбора. Понятие свободы подменяется понятием свободы выбора из определяемых культурой ограниченных вариантов для целеполагания.

Помимо фундаментальной онтологической и культурной обусловленности на человека воздействуют всевозможные силы — процессы со стороны противопоставленного человеку окружающего мира. Лишенные какого-либо намерения относительно человека, но, тем не менее, оказывающие на него влияние и обуславливающие его жизнедеятельность, заставляющие действовать по траекториям, шаблонам и сценариям, задаваемым онтологией, картиной мира и культурой.

Можно ли что-то изменить? Вырваться из-под диктата формирующих мировоззрение, поведение и систему ценностей факторов, культурными нормами импринтируемых в сознание человека?
Начать играть по своим правилам? Быть свободным от шаблонов поведения? Сменить статус объекта культуры — ее переносчика, на статус субъекта культуры — ее творца? При этом не идя вразрез с правилами мира, в котором приходится жить и с которым приходится взаимодействовать?

В книге даются способ и возможности для свободного действия в условиях не только наличия шаблонов, базирующихся на онтологии и картине мира и управляемых культурными формами, но и под непрекращающимся воздействием сторонних сил и процессов. Человеку не нужно противостоять действующим на него силам и процессам, предложенный способ предполагает их использование для достижения целей наилучшим образом.
В предложенный способ реализации свободы на территории обусловленности заложена и попытка ответить на вопрос «что есть я» и «что есть мир». Как они взаимосвязаны и как взаимообусловлены. И, конечно же, как из полученных ответов извлечь пользу.
Однако, поиск ответов на обозначенные вопросы вовсе не поиск истины. Может быть все что угодно.
Задача поиска — разобраться с тем что есть, научиться быть в том что есть, нащупать степени свободы и пользоваться ими для свободного целеполагания и достижения собственных свободных, необусловленных никакими внешними факторами целей.

Я и мир

Феномен Я

Как правило, редко у какого человека возникают трудности с пониманием термина «Я». Также редко возникают трудности с пониманием Я, увязанного в систему представлений о самом себе. Сложившаяся система представлений о себе непротиворечива, устойчива и осознаваема. Имеющиеся представления о себе, представления о Я подробно описаны множеством раскрывающих тематику книг, а известные человечеству традиции глубоко исследуют феномен Я. Повторяться не будем, но, некоторое исследование проведем. Исследование понадобится для понимания способа построения взаимодействия с миром перед собой, для чего нужно, во-первых — отделить себя от мира, во-вторых — понимать что именно, от чего и для чего отделяется.

Можно долго копаться в себе и разбираться что такое Я. Выделять положительные качества, осознавать отрицательные, исследовать какой Я может управлять своей жизнью, а какой нет. Примиряться с собой таким как есть или искать способы изменения себя. Рефлексировать текущую версию себя или создавать новую, улучшенную версию.

Зададимся простым вопросом: что есть то, что можно улучшить или оставить как есть? Иными словами, что есть Я?
В поиске ответа на этот вопрос выйдут на поверхность всевозможные качества и характеристики Я. Подходящие и неподходящие для взаимоотношений с миром, а значит и для дальнейшей работы с рассматриваемым феноменом.
Зачастую исследование Я приводит к анализу выявленных качеств с дальнейшими попытками что-то с ними сделать. Что-то

изменить, от чего-то избавиться. При принятии решения совершения каких-либо действий относительно Я, катализатором необходимости изменений становится рефлексия всех случаев, способов и приемов взаимодействия Я с окружающим миром.
Попытаемся разобраться непосредственно с той инстанцией, благодаря которой акты взаимодействия с миром происходят.

Начнем с осознания где Я находится. Да-да, где?
Разумеется, в сознании, ибо больше попросту негде.
Что сделаем дальше?
Дальше выделим то, что каждый понимает под Я, а затем попытаемся найденное дифференцировать.
Выделим очевидное: я-текущее, я-вчерашнее, я-завтрашнее, я-сновидное, я-воображаемое. Каждая из выделенных версий наделена определенными качествами и характеристиками.
Иными словами, в сознании и средствами сознания создаются объекты сознания с дальнейшим отождествлением с тем объектом сознания, который актуален в текущей ситуации.
Объекты сознания есть его содержания.
Самое интересное, — есть инстанция, не относящаяся ни к одному из содержаний, но которая содержания выделяет и различает. И, при различении, способна вынести содержания перед собой в качестве исследуемого объекта.
С этого момента, если сделать определенное усилие, становится возможным смещение акцента восприятия к самой инстанции, различающей версии «я» до момента отождествления с ними.
Эта инстанция, в отличие от обнаруженных объектов, не имеет ни качеств, ни характеристик.
Здесь нечего менять. Здесь нет ничего.
Что можно сказать об обнаруженном феномене не имеющим ни качеств, ни характеристик, но совершенно точно различимом, понимаемом и осознаваемом? Для дальнейшего исследования и поиска ответа на поставленный вопрос назовем этот феномен «Я без содержаний».

Я чистое

Под Я без содержаний будем понимать *чистое Я*.
Предназначение инстанции чистого Я заключается в выделении и различении всего, чем наполнено сознание — его содержаний.
Несмотря на отсутствие качеств и характеристик, чистое Я имеет важную особенность — способность отождествляться с определенными содержаниями сознания.
При отождествлении чистое Я вступает во взаимодействие с другими содержаниями сознания, вследствие чего загрязняется ими. В объекте отождествления Я приобретает качества и характеристики. Приобретенные качества и характеристики для взаимодействия и в процессе взаимодействия с содержаниями сознания проявляются в виде организованных структур.
Организованные структуры обнаруживаются и понимаются как различные и различимые «Я».
Организованные структуры «Я» различаются из инстанции чистого Я и противопоставляются ей.
Такое противопоставление позволяет различить чистое Я — Я без содержаний и организованные структуры — Я с содержаниями. Далее для исследователя открывается возможность совершения операций над организованными структурами сознания из позиции чистого Я.

Для дальнейшего исследования рассмотрим несколько способов выхода в позицию чистого Я, Я без содержаний.

Первый способ — применение приема разотождествления со всеми содержаниями сознания. Мысли, эмоции, представления о себе, представления о мире, акты понимания, знания, оценки и все прочее, на что можно направить внимание — содержания сознания. Любое содержание, которое можно сделать объектом внимания, объектом восприятия, объектом анализа понимается как содержание сознания. Разотождествление со всеми

содержаниями сознания, разрушение тождественности с ними, вынос содержаний перед собой актуализирует позицию чистого Я — «смотрящего» на все, но не являющегося ничем, на что смотрит.
Здесь уместно сравнение с глазом, который на все смотрит, но не является ничем на что смотрит. Глаз не может посмотреть сам на себя, но обнаруживает себя по результатам собственного функционирования.

Второй способ работы с Я и выходом в позицию «Я без содержаний» (чистое Я) — редукция[2].
Этот способ предполагает постепенное очищение Я-как-представления-о-себе от качеств, характеристик, и, непосредственно, представлений. Пошаговое «отдаление» от текущего представления о себе до такого состояния Я, когда от него не остается ничего, кроме переживаемого факта собственной бытийности. Здесь нет никаких качеств, свойств и характеристик. Единственное, что остается в сухом остатке — переживание, описываемое как «Я есмь», безотносительное ко всему, что может быть воспринято и понято.

Опыт и навык переживания чистого Я без содержаний важен и необходим для исследователя, поскольку этот опыт становится отправной точкой взаимодействия с миром, позволяющей избежать обуславливание чистого Я процессами «мира напротив». Переживание чистого Я дает свободу от обусловленности содержаниями, без чего невозможны действия по созданию собственных правил, норм и конструктов для решения персональных произвольных задач при взаимодействии с миром.

Тем не менее, для взаимодействия с окружающим миром, для построения взаимоотношений со всем, что в результате практики понимается как «не-Я» требуется произвольное и осознаваемое конструирование Я с содержаниями. Результат конструирования проявляется в сознании организованными

структурами Я, делающими взаимодействие с миром не только возможным, но и максимально эффективным.

Организованные структуры, в которые разворачивается чистое Я, обнаруживаются как *личностное* Я и *эмпирическое Я*.

Я личностное

Под Я личностным будем понимать совокупность качеств и характеристик индивида, представленные для самого себя как продукт индивидуального развития в социуме, проявляющийся в отношении к другим индивидам и объектам окружающего мира. Формируется Я личностное под воздействием культуры, воспитания, общества и картины мира. Я личностное — организованная структура психики, отождествление с которой приводит к устойчивому убеждению человека, что он и есть личность.

Я-личность — тот самый конструкт, над которым различные практики и традиции предлагают усердно работать. Принимать как есть, изменять, улучшать или полностью избавляться. Безусловно, это возможно, но исключительно при опыте переживания чистого Я и вынесения конструкта Я-личности «перед собой». При таком действии конструкт Я-личности становится объектом возможным как к изменению конфигурации, так и замещению или растворению.

Понимание Я с содержаниями (Я наполненного содержаниями) открывает возможности для изменения настроек, переконфигурирования, смешения, изменения и замещения содержаний Я. К тому же, под задачу, становится доступным классификация различаемых Я, с которыми происходит отождествление. Такими Я может быть Я сновидное, Я текущее, Я желаемое, Я вчерашнее, Я будущее и т.п.

Я личностное, в конфигурации любых содержаний, подобно одежде, наброшенной на Я чистое. Практики работы с Я приводят к освобождению от одежды, результатом чего становится очищение Я от загрязнений содержаниями. Собственно говоря, прием редукции, если говорить

метафорически, всецело направлен на освобождение Я чистого от одежды-содержаний. Как писал Велимир Хлебников — свобода приходит нагая.

Главное — рефлексия происхождения конфигураций Я вместе с рефлексией их активного действования, существующих как результат отождествления чистого Я с содержаниями, развернутыми в организованные структуры психики.

Структуризация и «обрастание» чистого Я содержаниями проявляется во взаимоотношениях с миром шаблонами поведения и социальными ролями. В типовых ситуациях социального взаимодействия, психика разворачивает шаблон поведения, соответствующий типовой ситуации сформированный в результате некогда успешного опыта. Шаблон, наряду с социальной ролью в соответствующем ей контексте, проявляется в виде сценария, по которому происходит взаимодействие. Структуры Я действуют по прописанным в шаблонах поведения сценариям.
Может ли такой способ взаимодействия с миром быть свободным и эффективным? Ситуации, хоть и похожи, но всегда разные. Шаблоны и сценарии всегда одни и те же.

Я личностное существует как наслоение на Я чистое. Важно понимать, что вне такого наслоения невозможна реализация социальной природы человека. В отождествлении с Я личностным Я чистое приобретает качества субъекта социальной и культурной жизни индивида. Посредством Я личностного выстраиваются социальные отношения, отношения в общении и профессиональной деятельности. Благодаря Я личностному индивид вписывается в ту или иную систему общественных отношений.

Также важно понимать и то, что Я личностное, остается конструктом. Вопрос только в том, что или кто стоит за результатом конструирования, под влиянием и воздействием

чего формируется Я личностное. Формируется волевым усилием чистого Я или становится таковым ввиду воздействия внешних сил — Культуры и общества.
К этому вопросу вернемся ниже.

Я эмпирическое

Помимо Я личностного, сформированного как психический конструкт предназначенный для осуществления социального взаимодействия, выделим еще одну организованность психики, которую назовем Я эмпирическое[3].
Я эмпирическое отличается иными характеристиками и иной содержательностью.
Эмпирические содержания — содержания Я, относящиеся к переживаемому чувственному опыту. Эмпирическое Я переживает опыт прямого соприкосновения с миром. Эмпирическое Я, также как и Я личностное, существует в виде психической организованности. Содержательностью эмпирического Я становится опыт чувственных ощущений. Если Я личностное, как организованная структура психики, необходимо для социального взаимодействия, то Я эмпирическое, тоже как организованная структура психики, необходимо для накопления опыта чувственных переживаний. Предназначение эмпирического Я проявляется в процессах чувственной ориентации в окружающей реальности.

Можно утверждать, что Я чистое обрастает одеждами качеств и характеристик, оформленных средствами сознания в организованные структуры предназначенные для взаимодействия и построения взаимоотношений с феноменами реальности. Со всем, что противопоставляется Я и им не является. Со всем, что должно быть сперва воспринято и прочувствовано, а затем различено, понято и осмыслено.

Целостное неразделенное сознание не может не создавать такие организованности, поскольку без них не случится ни взаимодействия с миром, разделенном в сознании и сознанием на Я и не-Я, ни осмысления реальности и ее феноменов. Не

осуществится взаимодействия ни с Культурой, ни с социумом. Не возникнет понимания происходящих процессов и явлений.

И, тем более, не произойдет игры с миром — особого способа построения взаимоотношений, направленных на целеполагание и достижение обозначенных целей. Где Я эмпирическое обеспечивает непосредственное соприкосновение с реальностью, данной в ощущениях.

Мир

Разобравшись с Я, с его природой и проявлениями, закономерно возникает интерес к природе всего, что переживается как «не-Я», всего с чем сталкивается Я в процессе познания, всего, что обнаруживается перед действующим Я.

В первую очередь перед Я обнаруживается мир объектов и совокупность множества феноменов доступных для восприятия.

Объекты мира перед Я не обособлены друг от друга и не существуют отдельно друг от друга. Объекты надежно связаны друг другом. Связь осуществляется за счет взаимоопределения объектов. Каждый объект определяется другими объектами и никак иначе.
Например, «ложка». Что делает ложку ложкой? Останется ли ложка ложкой если не будет иных объектов кроме ложки? Ложка будет ложкой пока будет существовать в связи с другими объектами, и именно эти связи делают ложку ложкой.

Мир перед Я становится таким как есть благодаря представлению об объектах и установленным между ними связям. Если говорить точнее, представление об объектах может существовать только благодаря связям между ними — системе описания мира[4].

Человек соприкасается с миром перед собой, со всем, что им не является. Соприкосновение происходит посредством органов чувств — организмических сенсоров. Для возникновения понимания человеком всего, что находится перед ним, данные с сенсоров должны быть обработаны. Адекватная обработка данных возможна при наличии системы описания приходящих данных. Система описания превращает данные в информацию — сложившееся представление о воспринятом. Человек что-то

увидел, что-то услышал. Описание необходимо для понимания увиденного, услышанного и воспринятого иными способами. Не будет системы описания, не будет и связи между объектами. Не будет связи между объектами, не произойдет их узнавания. В недружелюбном мире отсутствие узнавания неминуемо приведет к фатальным последствиям.

Система описания мира перед человеком в совокупности со знаниями о мире, фундаментальными законами, законами социального взаимодействия, Культурой и собственным опытом формируют картину мира — полное и непротиворечивое представление об окружающем мире и своем месте в нем.

Системе описания мира человека учат с рождения. Родители, детский сад, школа, общество. На фундаменте имеющегося опыта импринтируют[5] в человека знания и допущения об окружающем мире. Собственный опыт, успешный и неуспешный, подтверждают эти знания. К моменту становления личности система описания мира укрепляется могучими связями. Связи делают мир незыблемым. Трудно поверить в то, что воспринимаемое и осмысленное как мир — лишь описание, представление о происходящем, развернутое и организованное в восприятии.

Мир, который мог бы быть текучим и гибким, «цементируется» связями системы описания. Становится предзадан, иными словами — надежно обусловлен. Взаимодействовать с миром становится возможным только в рамках установленных описанием правил, законов и определений. Любое нарушение правил влечет за собой те или иные последствия, указывающие индивиду на недопустимость выходить за рамки.

Но, если правила, законы и определения сами по себе не фундаментальны, а являются лишь следствием описания мира, нет ли здесь намека на то, что человек, в изначальной своей природе, свободен? Свободен от правил и ограничений,

накладываемых на него связями между объектами, картиной мира и Культурой.

Я личностное формируется Культурой, Я эмпирическое формируется генетическими задатками. Я наполняется содержаниями в виде отражений в нем объектов, форм, вещей и их взаимодействия.
Отношение к содержаниям обуславливает и Я личностное, и Я эмпирическое. Формирует зависимость самоопределения от отношения к содержаниям и связям между ними.
Свободу можно увидеть в Я чистом, в Я без содержаний противопоставленном и миру, и системе описания мира.

Мир перед Я осознается как совокупность объектов, система связей объектов и отношение к ним. Как только получается отделить чистое Я от не-Я, отойти на шаг назад, увидеть перед собой, объекты, связи, вещи, формы, процессы, осознать их принадлежность к миру, осознать разотождествленность с ними, осознать свободу не принадлежащего ничему чистого Я, осознать обусловленность правилами и связями мира, — возникает вопрос: что же теперь делать? Как и на каких условиях взаимодействовать? Как достигать целей и выбирать стратегии их достижения. И, конечно же, какие использовать приемы? Как строить взаимоотношения открывшейся свободы и осознанной обусловленности?

Что делать из безусловно имеющейся свободы, как взаимодействовать с миром? Противостоять обусловленности и принудительности, сотрудничать с ними или действовать как-то иначе?

Я и мир

Выделившись, Я чистое противопоставляется всему, с чем не отождествлено и чем не является —не-Я. Однако, не-Я не существует само по себе, только в абсолютной связности с Я. Изначальная целостность разделяется на познающее и познаваемое. Без разделения целостности на Я и не-Я, ни познание, ни мышление в существующих парадигмах человеческого мировосприятия невозможно.
Выделенное Я противопоставленное не-Я вместе составляют прочную связку: Я и мир.

Я чистое переживается как акт самоосознания. Или, другими словами, как обнаружение себя в акте бытия. В акте бытия переживается неразрывная связь Я с миром вместе с противопоставленостью ему же. Я чистое усматривается как акт негэнтроприи[6], как позиция из которой осуществляется порождение намерения на познавательскую деятельность и направление внимания на объекты познания.
Я чистое проявляется в актах саморефлексии и наблюдения за процессами отождествления с психическими организованностями. Я чистое, существующее вне отождествления с чем-либо, свободное от содержаний, становится позицией действия. Я чистое не может существовать само по себе, Я чистое нуждается в условиях, способствующих его проявлению.

Для проявления Я чистого в Я личностном и в Я эмпирическом нужна среда развертки, где Я личностное и Я эмпирическое, как инструменты познания чистого Я, вступают во взаимодействие с объектами познания. Средой развертки Я личностного и Я эмпирического становится психика, а средой взаимодействия с не-Я — реальность данная в чувственных ощущениях.

Для взаимодействия Я с не-Я посредством Я личностного и Я эмпирического также требуется среда взаимодействия. Если Я чистое уподобляется субъекту познания, то средой взаимодействия познающего и познаваемого становится совокупность объектов, форм, вещей и процессов, представленных перед Я чистым и понимаемым как целостный воспринимаемый мир.

Из позиции действия Я чистое воздействует на мир перед собой, а мир, в свою очередь, оказывает воздействие на Я. Реальность данная в ощущениях проявляется как результат встречи, результат столкновения Я с не-Я. Осмысление этой встречи разворачивается в акте понимания различенности и нераздельности Я и мира перед Я.

Неизбежная встреча различаемых, но нераздельных Я и мира перед Я разворачивается в процесс их взаимодействия. Результат взаимодействия переживается как среда развертки объектов, форм, вещей и процессов, куда также включены Я личностное и Я эмпирическое. Среда, где индивиду приходится жить, принимать решения и нести ответственность за последствия принятых решений. Поле деятельности и место действия. Живой организм из множества явных и неявных процессов.

Мир окружающий и мир перед собой

Окружающий мир — все доступное для понимания и восприятия, отличное от Я. Все, во что погружен человек. Среда, где действует Я личностное и переживает чувственный опыт Я эмпирическое. Условия, куда погружен индивид и где происходит его жизнедеятельность. Система связей, не только устанавливающая взаимоотношения между объектами, но также и взаимоотношения между объектами и индивидом. Система, в которую индивид включен и частью которой является. Оказывающая влияние на индивида и подверженная влиянию со стороны индивида.

Мир перед собой — та же система связей между объектами. Те же объекты, формы, вещи, процессы. С единственной, но очень важной разницей. Если в окружающий мир человек погружен полностью и без остатка, является его частью и тотально обусловлен процессами окружающего мира, то, в случае когда статус мира меняется на «мир передо мной», появляется шанс выскочить из погруженности в мир, остановиться, разотождествиться с личностными структурами, являющимися частью мира и увидеть мир вне Я, узнать его как мир перед собой.

Большинство людей живет и не догадывается, что достаточно сделать всего лишь один незначительный шаг назад, маленький шаг от… И взгляд на мир, понимание себя, понимание мира и отношение к его объектам, — буквально все, изменится. Нет, не испортится, не разрушится. Но станут видны обусловленности мира, его воздействие, его принудительность. Обнаружатся ранее незаметные связи, тянущиеся от мира к человеку.

Такие люди есть. Они видят мир как нечто стороннее относительно себя. Могут увидеть себя как репрезентацию чистого Я в мир перед собой. Увидеть, как репрезентация чистого Я становится одним из объектов мира, его неотъемлемой частью. Увидеть как репрезентация чистого Я без остатка включается в процессы реальности данной в ощущениях. Они осознают принципиальную определяемость бытийности наличием паутины связей, заставляющей человека действовать в соответствии с предзаданной системой интерпретации (описания) воспринимаемого.

С этого момента, момента когда человек делает шаг назад и видит мир перед собой, не будучи вовлеченным в него, он перестает быть объектом воздействия и становится субъектом действия. Теперь не только мир влияет на него, подхватывая и неся словно щепку в бурном потоке. Теперь и человек влияет на мир. Больше не бурный поток жизни задает траектории движения. Человек осознает окружающий мир как мир-перед-собой и, учитывая законы и процессуальную принудительность, лежащие в самой основе мира перед собой, не обуславливается ни тем, ни другим. Обретает свободу в обозначении целей и находит способы их достижения. Мутные потоки времени, конечно же, никуда не исчезают. Отойдя на шаг от всех процессов, человек видит их течение, обретает дар использовать процессы движения мира перед собой для достижения обозначенных целей. Более человек не уподобляется щепке, подхваченной круговоротами течения жизни. Теперь он подобен лодке, использующей поток для движения по собственной воле. Более точная метафора — рыба, видящая течения и их направление, что позволяет ей свободно выбирать куда плыть.
Все зависит лишь от навыков и уровня рефлексии, что, было бы желание, дело наживное.

Нужно ли делать шаг назад? Если нет вопросов к тому что происходит — нет, не нужно. Если все в окружающем мире

устраивает — не нужно. Если нет ощущения тотальной обусловленности окружающим миром — тоже не нужно.
Если же нет…
Почему мир вокруг такой? Что делает его таким каков он есть? Где действительно мое место в мире? Как вырваться из-под диктата норм, правил, описаний и интерпретаций? Почему ценности такие как есть и что определяет мое мировоззрение? Какие ставить цели и как их достигать? Чем руководствоваться в выборе цели?
Что делать, когда возникают подобные вопросы и где искать ответы, особенно, если не у кого спросить?
Здесь и нужно остановиться. В моменте сделать шаг назад. От окружающего мира. Пусть мир предстанет передо мной, пусть мир будет сам по себе, а я сам по себе. Нет дела до его течений и процессов. Остается только внимательное наблюдение течений и процессов при полном неучастии в них.
Но это только первый шаг.

Главное, к чему приводит этот маленький шаг — к позиции «всё передо мной». Осознав позицию и получив опыт действия из нее, открываются новые, удивительные возможности.
В опыте появляется позиция действия. Позиция, противопоставленная миру. Позиция, из которой можно совершать действие в мир перед собой без принудительности в виде реакции (ответа, отклика) на действие со стороны мира, подобно реакции примитивного живого организма на раздражитель.

Позиция «все передо мной» качественно меняет взаимоотношение человека и окружающего мира. Появляются субъектно-объектные отношения. Безусловно, человек остается частью окружающего мира. Будучи в теле человек остается одним из его объектов. На тело-объект воздействует гравитация, естественные потребности обуславливают способы взаимоотношения с другими объектами, социальные процессы вносят свой вклад в траектории движения тела-объекта.

Однако, помимо тела и личности, где тело — объект отношений и объект воздействия процессов со стороны мира, а личность — объект воздействия социума, появляется и субъект действия. Если объект воздействия претерпевает и является претерпевающим, то позиция противопоставленная миру, позиция невовлеченности в процессы мира позволяет говорить о появлении субъекта действия. Субъект всегда актор, субъект способен совершать свободный целенаправленный волевой акт. Акт свободный от опор, свободный от обусловленностей, свободный в целеполагании и выборе способа достижения цели. Человек уже не объект, не щепка претерпевающая воздействие на себя потока, влекомая слепой волей судьбы, но субъект действия, заставляющий мир претерпевать воздействие на него уже со стороны субъекта действия. Субъект сам решает куда плыть и плыть ли вообще. Более того, субъект не выбирает цель из возможных предложений. Субъект ставит цель вне выбора, исходя исключительно из собственной активности и собственной воли.

Это вовсе не означает, что мир начнет прогибаться и претерпевать от воли субъекта. Воля субъекта реализуется, в первую очередь, в способности занять позицию действия, позицию «всё передо мной», позицию невовлеченности в социальные и прочие процессы. Воля субъекта реализуется в способности ставить цели, не будучи обусловленным ни картиной мира, ни Культурой.
Мир тверд и прогнуть его не получится. Но однозначно получится взаимодействовать с миром. Видеть обусловленности и взаимодействовать с ними из свободной субъектной позиции. Играть с миром.

Мир и Я

Какой бы свободной ни была позиция, как бы ни был свободен субъект в принятии решений и определении целей, субъект не имеет возможности освободиться от мира абсолютно. Мир перед субъектом есть и будет. И, конечно же, продолжит оказывать на субъекта непрекращающееся воздействие.
Когда Я и мир больше одно целое, чем два независимых проекта, Я проникает в мир, мир наполняет содержаниями Я. Позиция действия не разделяет Я и мир, но позволяет увидеть их целостность и взаимообусловленность. А значит задача не в отказе от мира, а в нахождении такого способа взаимодействия, при котором мир не только начнет поворачиваться к человеку самыми прекрасными своими гранями, но и станет принципиально конструируемым. Задача в свободном построении таких стратегий, какие будут способствовать созданию произвольных конструктов, формируемых из «материала» мира перед собой и достижению наилучшего из возможного.

Из позиции действия, помимо обозначения целей, выбираются различные стратегии взаимодействия с миром. С миром можно соперничать, можно сотрудничать, можно искать компромиссы, можно идти на уступки, можно уклоняться от воздействия мира, можно растворяться в мире. А можно строить любую иную стратегию или свободно комбинировать имеющиеся. Во взаимодействии с миром легко его касаться, не вовлекаясь играть. Играть с миром.

Я чистое проникает в мир, оформляется в личность, примеряет социальные роли, получает чувственный опыт. Мир откликается. Наполняет Я содержаниями, отражается в действиях и решениях.

Игра начинается.

ИГРА

Концепция

Когда получается выстроить систему «Я и мир», выделить чистое Я без содержаний и содержательность перед Я, когда осознается свобода чистого Я и тотальная обусловленность организованного перед Я мира, появляется закономерный вопрос — что с этим делать? Как реализовать свободу Я и как снизить принудительность обусловленного организованными формами мира? И главное, — как осуществить взаимодействие свободы Я с обусловленностью мира перед ним?

Описать происходящее можно через дихотомию «наблюдатель-наблюдаемое». Целостное сознание (рабочая модель подробно излагается в разделе «Поток») для осознания и понимания результатов собственного функционирования разделяется на наблюдателя и наблюдаемое или, иными словами, на субъект познания и объекты познания — познающее и познаваемое.

Чистое Я, оно же Я без содержаний, оно же субъект, оно же наблюдатель, оно же познающий.

По своей природе чистое Я свободно от любой принудительности и любой обусловленности.
Наблюдатель свободно существует перед наблюдаемым, познающий свободно существует перед познаваемым.
В то же время, наблюдаемое/познаваемое *предстает* перед наблюдателем/познающим в виде жестко организованных форм.

Чистое Я — абстракция, и, как абстракция, для собственного проявления нуждается в среде, куда может проявиться и где может действовать. Средой реализации чистого Я становится

мир перед субъектом, где чистое Я вступает во взаимодействие с организованностями мира. Я и мир — взаимопроникающие друг в друга части целостного сознания, разделившегося на субъект познания и объекты познания[7]. Чистое Я не существует отдельно от мира перед ним, а мир перед чистым Я представлен в виде организованных форм сознания.
Можно сказать, что чистое Я и мир перед ним сосуществуют, со-бытийствуют.

Возможно, для просветленных йогов или святых отшельников со-бытие с миром перед ними не нуждается во взаимодействии. Отшельники сами по себе, мир сам по себе. Однако, для всех прочих, чье бытие происходит в мире, выбор способа взаимодействия чистого Я с миром перед ним становится важной актуальной задачей.

Если чистое Я олицетворяет собой полную свободу, если мир перед Я организован как тотальная обусловленность, — какие могут быть способы взаимодействия?

Одной из моделей, шире — концепцией взаимодействия свободного Я и обусловленного мира, предлагается игра.
Почему именно игра?
Встречный вопрос — как еще осуществить взаимодействие исключительной свободы и тотальной обусловленности при их неминуемой встрече?
Предположим, чистое Я подчинится правилам обусловленного мира. В этом случае субъект попадет под принудительность со стороны мира перед ним. Действие субъекта обуславливается принуждением к соответствию правилам организации мира. В конечном итоге, принудительность сведет на нет всю имеющуюся свободу.
Другая крайность — неподчинение никаким правилам. Реализация субъектом свободного действия вне принудительности и обусловленности. Выбор такой стратегии тоже не приведет ни к чему хорошему. Для субъекта действие

вне правил в мире правил, скорее всего, закончится весьма печально.

В этом случае игра, как способ взаимодействия свободы и обусловленности, становится действенной моделью построения взаимоотношений свободы и обусловленности, при котором взаимодействие с обусловленностью и принудительностью осуществляется без утраты свободы субъекта.

Дальнейшие рассуждения — построение концепции игры как способа построения взаимоотношений свободы и обусловленности, концепции реализации намерений свободного субъекта в обусловленный мир перед ним.

Мир обусловленный

Как гласит народная мудрость: «Жизнь прожить — не поле перейти».
Стоит вступить в сознательную жизнь, трудности, испытания, печали и утраты, разбавленные небольшим количеством радости, обильно встречаются на каждом шагу.
Одни, в попытках описания мира и его законов, говорят про судьбу, другие про карму, третьи про волю, четвертые про смирение, пятые…, десятые… Все логичны и все правы в построении описания функционирования мира перед собой.

Оперился птенец, стоит на пороге в готовности навсегда покинуть гнездо. Крылья сильны, но…
Куда лететь, а главное, как?
Современная культура и социальные институты предлагают различные сценарии и шаблоны, но, все они, направлены на подчинение субъекта существующим правилам организации мира. Это видно по задаваемым ориентирам — привлекающим внимание ярким обертками из рекламных сообщений и, мягко, но неизбежно, навязываемым шаблонам из фильмов и сериалов.
Остановись, посмотри, твои-ли это желания влекут тебя.
Задумайся, к твоим-ли целям? А если к твоим, откуда они у тебя?

И снова Я и мир.
Субъект взирает на мир перед собой. Реальность перед субъектом наблюдается во всей своей красе.
Хочется расправить крылья и с размаху влететь в этот прекрасный, полный возможностей мир.
Но, полный возможностей он только в представлениях личностного Я, где представления сформированы культурным контекстом и социальными нарративами, заданными актуальной повесткой. Здесь можно ввести еще одну переменную: Я чистое

(субъект), мир перед субъектом и *представления о мире* оформленные как содержательность личностного Я.
Однако, есть и понимание, что представление о мире перед субъектом и мир как таковой — не одно и то же. Несколько шишек, несколько шрамов на теле, несколько рубцов в психике — отчетливо напоминают об этом.

Созерцать мир можно бесконечно, но это удел отшельников. Индивиду, живущему в мире и действующему в мире нужно что-то и как-то делать.
Отступив на шаг назад и увидев мир перед собой как совокупность организованных форм, постараемся разобраться что делать субъекту с миром и в мире перед собой.
Я и мир. Мир и я. Ежели я, отступивший на шаг назад и свободный от мира предельно субъектен, то найдется и способен принимать самостоятельные решения. В моих силах решить как взаимодействовать с миром передо мной.

Мир не прост. Мир существует по сложившимся задолго до рождения любого индивида правилам. Связи прочны и надежны. Мир ни в коем случае не прогнется под представления индивида о нем. Мир слишком хорошо организован связностью всего, из чего он состоит.
Паутиной смыслов, отношений, описаний, взаимодействий и траекторий. Стоит только необдуманно нырнуть в него, как паутина смыслов и сценариев надежно опутает и отправит по предзаданным траекториям. Мир живет тем, что переваривает индивида, живет в индивиде и использует индивида своим носителем. Индивид, попавший в паутину связей, организующих мир, в редком случае может вырваться, мир полностью вбирает его, делает персонажем сериала, чья роль точно соответствует прописанным в сценарии правилам. Индивид просыпается, спешит на работу, отдает свои силы на реализацию диктуемых сценарием желаний, приходит с работы, переживает о неудовлетворении желаний и ложится спать, чтобы набраться сил для дальнейшей реализации сценария.

Где свобода индивида?
Бытие вписано в выполнение предписанных сценариев, если угодно — скриптов, подлежащих выполнению. К написанию скриптов, разумеется, индивид не имеет никакого отношения.

Индивиду стоит остановиться. Осознать себя не индивидом — персонажем сценария, а субъектом, свободным от скриптов и сценариев, теперь происходящих не с ним, а перед ним. Субъект без качеств и характеристик, свободный от качеств и характеристик, чистое Я без содержаний занимает позицию наблюдения содержаний, заключенных в скриптах и сценариях, процессуально развернутых перед наблюдающим субъектом. Если попытаться найти свободу перед собой, — поиск окажется безрезультатным. Перед субъектом мир обусловленный сценариями, скриптами, связностью и организованностью.

Субъект должен осознать собственную субъектность. Субъектность, свободную от любых проявлений и отражений мира. Осознать свободу от личности, свободу от эмпирики. Почувствовать себя голым, сбросившим с себя одежды личностного и эмпирического Я. Пережить субъектность как свободу, проявленную в порождении намерений и принятии решений.

И вот, субъект стоит перед миром. Свободен от него и наг. Но, абстрактный субъект не существует без мира. Субъект проявляется в мир и, из активного ничто, становится чем-то в мире. Субъект объективируется в организованные формы мира перед собой.
Для субъекта важно не утратить переживание собственной субъектности — переживания себя как активного ничто, способного к необусловленному целенаправленному действию. Обусловленный мир становится средой развертки необусловленного действия субъекта. Свобода начинает воздействовать на обусловленность, обусловленность, в свою

очередь, сковывает свободу правилами собственной организации.

Главное положено. Субъект осознал свободу, как и увидел ее обратную сторону — обусловленность. Важно не терять занятую позицию. Не забывать о ней, не утрачивать. И, что бы ни происходило, действовать из нее и только из нее.

Свобода встретилась с обусловленностью. Как действовать в обусловленности не теряя свободы?
Ответом предлагается концепция игры — особого способа построения взаимоотношений свободы и принудительности.

Игровое пространство

Отойдя на шаг назад внимательно посмотрим на мир перед собой. Посмотрим на мир такой, каков он есть. И, на мгновение, представим, что пространство перед нами колоссальная сцена, на которой разворачивается великое действо. Если присмотреться внимательно, можно обнаружить, что действо происходит по определенным сценариям, а персонажи отыгрывают соответствующие сценариям роли.

Мир передо мной. Когда нет отождествления ни с одним из элементов мира, в бесстрастном наблюдении появляется спокойствие, трезвость и холодная рефлексия происходящих по своим законам и траекториям процессов.
Стоит увлечься каким-либо процессом, отождествиться с одним из содержаний, как правило с Я личностным и, не успев моргнуть, субъект оказывается втянутым в один из сценариев. Втянутый в сценарий субъект становится фигурой представления. Построим аналогию с, например, настольной игрой. Субъект, находящийся перед игровым полем, увлекшись процессом игры, вдруг прекращает собственное бытие в качестве беспристрастного игрока, смотрящего на игровое поле извне. Увлечение игрой приводит субъекта к отождествлению с одной из фигур на игровом поле. Отождествившись с фигурой, чистое Я утрачивает субъектность, вследствие чего вовлекается в бытие персонажа игры. Персонаж подхватывается сценарием и действует сообразно прописанному в сценарии контексту. Позиция стороннего наблюдателя предается забвению, субъект объективируется в персонажа игры, становится им. Становится одним из множества элементов мира, претерпевающим внутри сценария, в котором вдруг оказался в одной из предусмотренных сценарием ролей.
Если у персонажа хватит силы остановиться, он непременно увидит все, что с ним происходит.

Или же, мир перед собой можно сравнить с шахматной доской. Только более сложной. Подходит аналогия с игрой «Джуманджи». Если субъект увлечется сюжетом, утратит переживание субъектности — он окажется внутри игрового пространства и отождествится с одной из игровых фигур, — войдет в роль персонажа игры. Если нет, если сохранит переживание субъектности — останется вне доски, вне игрового пространства. И, будучи вне доски, субъект обнаружит, что способен играть партию на доске перед собой. Для игры, для осуществления действий и взаимодействий в игре у субъекта есть объективированная репрезентация — аватар (концепцию аватара рассмотрим далее, в соответствующем разделе). Субъект остается свободным активным ничто, принимающим необусловленные решения на действия в игровом пространстве своим аватаром. Субъект реализуется в мир перед собой, принимает активное участие в игре, при этом сам остается в позиции вне игры и вне игрового пространства, остается разотождествленным с процессами и элементами игры.

Отсюда вытекает важное правило: никогда, ни при каких обстоятельствах не лезть на игровую доску.

Субъект может делать все что хочет, все что считает нужным, но помнит, стоит оказаться на игровой доске, и уже не субъект играет с миром, не свобода играет с обусловленностью, а мир играет… Нет, не с субъектом. Мир играет субъектом, утратившим субъектность и ставшим одним из персонажей игры. Мир играет, теперь персонажем, как и всеми другими персонажами, увязшими в сценариях и шаблонах.

Для того чтобы внезапно не оказаться на игровой доске требуется выработать навык рефлексии и бдительности. Рефлексия становится инструментом, с помощью которого отслеживается разотождествленность с игрой, а бдительность — инструментом, позволяющим видеть зарождение процесса движения на игровую доску. Вместе они используются для

недопущения, а в отдельных случаях пресечения попыток втянуться в сценарии обусловленного мира. При развитом навыке использования рефлексии и бдительности появляется возможность перманентного сохранения субъектной позиции (сохранения переживания чистого Я) — позиции вне игры. Дальнейшее развитие навыка приводит к осознанному взаимодействию с миром через объективированную репрезентацию себя на игровой доске. Я личностное и Я эмпирическое, проявленные теперь как качества и характеристики аватара, конфигурируются в особую структуру для взаимодействия с обусловленным миром, но не обусловленную им.

Есть чистое Я (субъект) и есть мир передо субъектом. Нужен посредник между способным переживать свободу чистым Я и обусловленным миром, куда чистое Я разворачивается в организованные структуры. Посредник в построении взаимоотношений между свободой и обусловленностью.
Для игры с миром достаточно трех базовых элементов: Я чистое — позиция вне «игровой доски», мир как игровое поле — «игровая доска» и агент игры — Я непосредственно соприкасающееся с миром — аватар.
Субъект наделяет аватара качествами и характеристиками. По сути, аватар становится конструктом субъекта под те или иные цели, достигаемые во взаимоотношении с миром, но, об аватаре немного позже.

Так ли на самом деле?
Конечно нет.
Здесь предлагается концепция, где и концепция, и ее содержательность есть результат конструирования методики взаимодействия с миром в существующих условиях. Концепция построения взаимоотношений свободы и обусловленности, при этом, желательно, по своим правилам.

Предложенный здесь способ может стать эффективным методом не только для достижения целей, но и, непосредственно, методом целеполагания. Не обусловленного ни культурой, ни онтологией, ни социумом, ни предлагаемой миром системой ценностей.

Расщепление

Все учения и все традиции в унисон говорят о целостности. О единстве человека и мира. Конечно же они правы. Мир неотделим от субъекта, субъект неотделим от мира, внутреннее равно внешнему, что снаружи, то и внутри, мир отражается в субъекте, субъект отражается в мире и т.п. Все так.
Единство человека и мира можно принимать на веру, к нему можно стремиться, единство можно переживать в непосредственном опыте.
Вопрос в другом. Вопрос в том, что с этим делать?
Что с этим делать прямо сейчас? Когда нужно ходить на работу, заниматься той или иной деятельностью, добывать ресурс и преодолевать всевозможные трудности.

Во-первых, конечно же попытаемся свести то, что имеем воедино. Да мир такой, я часть его, он отражается во мне и в этом сложно что-то изменить. Данный факт будет нашей отправной точкой.

В технологии работы с собственным сознанием есть интересный прием. Называется прием «Расщепление». Внутренним усилием нужно разделить изначальную целостность.
Например, расщепить процесс на его процессуальную и результативную часть.
Возьмем мышление. Именно мышление, которое, в отличие от думания, имеет четко заданную цель. Самое простое, например, сложить два и два. Результат у тебя уже есть, верно?
Этот целостный процесс нужно расщепить на составляющие: на процессуальную часть и на результативную. Внутреннее действие, намерение, усилие — то что ведет к результату, но им не является — процессуальная часть целостности. Полученный результат — результативная часть целостности.
Приведенный пример мышления средствами элементарной

арифметики — достаточное упражнение, нужное только для того, чтобы появилось понимание принципа расщепления целостности. Когда понимание достигнуто, прием можно применять к любым организованностям психики.

Я личностное и Я эмпирическое — те самые содержания сознания, которые подлежат расщеплению в первую очередь.

Прием расщепления приводит к разделению любой организованной структуры психики на ее процессуальную и результативную составляющие. Прием расщепления предполагает смещение акцента восприятия к процессуальной составляющей целостности, а затем к источнику возникновения процессуальной составляющей. Правильно выполненный прием приводит к осознанию инстанции, способной актуализировать процессы в сознании. Выполнение приема направлено на «включение» инстанции, «запускающей» намерение и управляющей вниманием.
Намерение и внимание — всегда процессы, процессы, лежащие в основе появления в восприятии возможных произвольных содержаний.

Прием расщепления, примененный к Я личностному и Я эмпирическому, позволяет пережить эти организованные структуры как результат действия намерения и результат направления внимания на заданные организованности. В опыте появляется переживание Я личностного и Я эмпирического как результата в виде организованных структур, воспринимаемых вследствие функционирования определенного процесса. Также в опыте появляется переживание процесса, направленного на получение заданного инструкцией (а при определенном навыке и произвольного) результата. Но главное, в опыте появляется переживание действия инстанции, порождающей процессы, приводящие к результатам.
Здесь приоткрывается намек на свободу. Инстанция всегда действует и до процесса, и до результата, а значит ей не нужно

быть обусловленной ни процессом, ни результатом. Ровно наоборот, действие из инстанции определяет и процесс, и результат. Обнаруженная инстанция умеет запускать процессы конструирования, а любой результат, теперь, понимается как конструкт, как результат конструирования.

Когда далее будем говорить о субъекте, под субъектом будем понимать обнаруженную опытным путем инстанцию, из которой происходит конструирование.

Правильно примененный прием расщепления меняет статус Я личностного и Я эмпирического с объектов отождествления на объекты конструирования. Смена статуса многое меняет. Я личностное и Я эмпирическое становятся принципиально изменяемыми, а практик обретает понимание возможности изменения организованных структур Я.

Я, как целостное переживание себя, как акт самоосознания, расщепляется на процесс — намерение и действие субъекта, и на результат — наблюдаемые Я личностное и Я эмпирическое.

Отныне исследователь может переживать себя как позицию действия — действующий субъект, инстанцию без содержаний, без качеств и характеристик, способную актуализировать процессы развертки в психике произвольных организованных структур. Наблюдать из субъектной позиции всевозможные процессы, формы, вещи, объекты. Видеть отражение процессов, форм, вещей и объектов в качествах и характеристиках, становящихся содержаниями Я и обнаруживаемыми как Я личностное и Я эмпирическое.

Процессы, формы, вещи и объекты перед субъектом связаны системой интерпретаций, благодаря которым мир перед субъектом становится целостным, узнаваемым и понятным. На основании наличия системы интерпретаций элементов феноменального мира строится картина мира. В построенной

картине мира находят свое место Я личностное и Я эмпирическое, включаются в целостность в которой существуют и приобретают опыт.

Прием расщепления направлен, также, на пробуждение спящего субъекта. Применение приема приводит к появлению позиции действия и «пространства» реализации действия.
В предлагаемой модели построения взаимоотношений с миром, прием расщепления актуализирует появление позиции «вне игры», позиции вне игрового поля, где игровым полем становится мир перед субъектом, в котором развернуты Я личностное и Я эмпирическое в качестве характеристик аватара — репрезентации субъекта (чистого Я).

Появляется то, что взаимодействует, с чем взаимодействует и чем взаимодействует. Созданы необходимые и достаточные условия для взаимодействия свободы и обусловленности.
Где способом взаимодействия выбрана игра, игра с миром.

Картина мира

Все мы так или иначе сталкиваемся с реальностью. Чтобы не биться и не спотыкаться об реальность, реальность должна быть упорядочена. Без упорядочивания реальность не сможет структурироваться, останется хаос. Под реальностью будем понимать феноменальный мир, отраженный в ощущениях. Феноменальный мир есть упорядочивание сознанием хаоса. Субъект сталкивается с феноменальным миром. Для понимания феноменального мира и осуществления действий в нем, феноменальный мир должен быть связно описан. В результате описания перед субъектом появляется умственная модель реальности, совокупность идей, знаний и представлений об окружающем мире.
Вписывая себя, знание и представление о себе в модель реальности, субъект выстраивает картину мира.

К процессу формирования картины мира мы также можем применить прием расщепления. Также как уже делали. Выполняя прием расщепления получим инстанцию-позицию из которой происходит формирование картины мира, непосредственно процесс формирования картины мира и картину мира как результат функционирования процесса.

Картина мира не тождественна миру перед субъектом. Картина мира — модель феноменального мира, целостное представление, сформированное на основании описания процессов, форм, вещей и объектов, вместе с представлением своего места в связанности с процессами, формами, вещами и объектами.

Об окружающем мире и своем месте в нем у каждого индивида найдется полное и непротиворечивое представление. Зачем же нам понадобился прием расщепления?

Ответ на поверхности. Нам нужно увидеть, что любая картина мира есть процесс и результат конструирования.

Картина мира представляет из себя связное описание мира перед выделившим себя из мира субъектом. Картина мира учитывает все важнейшие вопросы, возникающие у индивида: происхождение мира, происхождение человека в нем, источник благ и конец времен.
Можно говорить об индивидуальной и коллективной картине мира. Коллективная картина мира представляет общее описание для больших групп людей феноменального мира, персональная картина мира представляет индивидуальное описание феноменального мира.
Персональная картина мира опирается на коллективную, но всегда остается уникальной. Родители и социум объясняют устройство феноменального мира (естественно, в своем представлении), обучают пользоваться феноменами и явлениями мира, дают базовые шаблоны и настройки. Большой вклад в формирование картины мира вносит Культура. Человек обретает опыт, с одной стороны соотносящийся с картиной мира, с другой — обусловленный картиной мира.
Фундаментально можно выделить три базовые картины мира: научную, мифологическую и религиозную.

Какая бы картина мира не была взята к рассмотрению, к какой бы картине мира не был бы применен прием расщепления, в результате становится очевидным, каким образом любая картина мира конструируется субъектом. Разумеется, когда исследователь выходит в позицию разотождествленную с картиной мира — в позицию субъекта. В противном случае, он остается объектом картины мира, ее частью и ее носителем.

Таким образом, каждый, кто увидел суть и понял, как описывать и увязывать мир перед собой может действовать в любой картине мира не будучи обусловленным ею. Так зачем ограничивать себя пределами той или иной картины мира?

Когда можно, не отрицая ни одну из картин мира, сконструировать такую картину мира, такое описание мира и своего места в нем, где появятся уникальные возможности взаимодействия с миром, вплоть до появления у него свойств пластичности.

Раз мы говорим об игре как методе взаимодействия свободы и обусловленности, о взаимодействии субъекта и мира перед ним, то и картина мира может быть сконструирована под данную задачу.

Первый шаг к необусловленности

Что же нам даст понимание описания мира и понимание принципиальной конструируемости картины мира?
Когда становится очевидным, что представление о реальности и ее модель строятся на имеющихся описаниях, возникает удивительное предположение — так ли все на самом деле?
Все решения принимаются исходя из имеющихся представлений, а действия совершаются внутри имеющихся описаний. Какова природа реальности вне описаний и представлений?

Для того и нужен был прием расщепления, чтобы увидеть и себя, и мир перед собой как систему взаимоотношений, базирующихся на описаниях и представлениях.

Если не разглядеть мир перед собой как систему ссылающихся друг на друга интерпретаций, можно всю жизнь прожить в имеющихся нарративах, защищая их и отвергая любую возможность сделать мир перед собой чуть более пластичным, а себя в нем чуть более свободным.

Чтобы попытаться соприкоснуться с пластичностью мира выделим два действия, совершаемые из разных оснований взаимоотношения с миром.
Первый вариант действий и принятий решений — действие из картины мира.
Второй вариант — действие и принятие решений вне картины мира.

Действие из картины мира

Источник действия является частью картины мира — собственного представления об окружающем мире и своем месте в нем. Источник действия — индивид, вписан в картину

мира и глубоко встроен в нее выстроенными связями — актами понимания как должно быть. Мир отчужден от индивида в его представлении о происходящем перед ним, при этом индивид, не осознавая того, остается одним из объектов мира. Каждое действие, каждое принятие решения обусловлено структурой картины мира. Картина мира диктует систему ценностей и их иерархию.
Система ценностей создается благодаря Культуре — надсоциальному организму, определяющему характер и правила жизнедеятельности социума в целом и каждого индивида в частности.
Индивид не выходит за рамки своих представлений об окружающем мире и действует в соответствии с ними. Выстроенная индивидом картина мира полностью обуславливает его, его действия, выбор и методы принятия решений. Любой же выход за рамки, даже на уровне мысли, приравнивается к катастрофе — разрушению представлений о мире. Связи не просто устойчивы, но и рьяно защищаемы при любой попытке поставить картину мира под сомнение.
Остается жить в том самом надвинутом на глаза мире[8], не в силах ничего изменить.

Действие вне картины мира

Источник действия не является частью картины мира. Выход за пределы описаний, за пределы картины мира возможен вследствие разотождествления и с картиной мира, и с персонажем занимающем свое место в ней. Позиция действия достигается за счет приема расщепления и условного шага назад, от картины мира, от его описания. Так, чтобы и мир, и его описание оказалось «перед» наблюдающим и невовлеченным субъектом, субъектом действия без качеств и характеристик. Позиция действия, сама по себе, свободна от всего, что находится перед ней.
Понятное дело, такая позиция не дает субъекту возможности

менять материальный мир перед ним. Но дает свободу в конструировании описания мира перед собой без каких-либо ограничений. Субъект видит мир перед собой не как нечто незыблемое и истинное, а, скорее, как совокупность процессов, форм, вещей и объектов, связанных между собой описанием. Более того, субъекту становится доступно видение связей между процессами, формами, вещами и объектами.
Видно, как связи построены. При понимании доступности картины мира к конструированию, становится очевидным, что связи могут быть перестроены.
Речь идет не о связях фундаментального взаимодействия. Связь между гравитацией и массой тела не изменишь, тело в воздухе не зависнет. Речь о связях между субъектом и объектами. Связь выстраивается исключительно как отношение субъекта к тем или иным феноменам окружающего мира. Такие связи сформированы социумом, воспитанием, общественными институтами, индивидуальным опытом и культурными нормами. Выходя за рамки картины мира, занимая позицию вне картины мира, связи становятся не только очевидными, но и подлежащими изменению.
Достигая свободы действия применительно к изменению и построению связей между субъектом и всем, что им не является, субъект получает также и свободу конструирования картины мира.
Конечно, элементы не меняются, но становятся элементами конструктора, из которого, в меру возможностей и сил, открывается свобода конструирования модели мира.
Еще одним приятным моментом выхода в позицию, противопоставленную миру перед собой, становится упразднение необходимости искать ответ на вопрос «как оно на самом деле?». Все, что принимается за истину, создано системой описания на языке описания. Мы же выходим за пределы описания, откуда, при должном навыке, можем конструировать не только описание мира, но и язык его описания. Поэтому, для игры с миром, ценность имеет не то, как оно на самом деле, а позиция, из которой можно действовать независимо и свободно.

Будучи в позиции вне картины мира становятся видны шаблоны и сценарии, по которым разворачиваются процессы перед субъектом. И, поскольку субъект теперь вне шаблонов и сценариев, он выходит из подчинения им. Становится той инстанцией, тем действующим субъектом, кто в состоянии вне шаблонов и сценариев создавать собственные стратегии.

Сценарии и стратегии

Способ действования внутри обусловленного мира, фундаментально, невелик. Индивид действует или по сценарию, или по стратегии.

При отсутствии возможности действовать активно, при реакциях на внешнее воздействие, выражающихся в действии в соответствии с имеющимися шаблонами восприятия и поведения, ничего не остается, как быть подхваченным сценарием и действовать в соответствии с ним.

Это ни хорошо, ни плохо. Большинство людей живут таким образом всю жизнь. Многие из них достигают материальных благ и положения в обществе. Дело не в этом. Жить по сценарию или жить как-то иначе — дело онтологического выбора. Осознанного выбора между свободой и обусловленностью.

Звонок будильника, завтрак, сборы, маршрут на работу, выполнение обязанностей по инструкции и регламенту с коротким обеденным перерывом, маршрут домой, немного отдыха и сценарий повторяется.
Романтическое знакомство, цветы-кафе-мороженое, одни и те же шутки, до боли похожие финалы. И так каждый раз.
Встреча с друзьями, бар, пиво, и даже приключения — все по знакомому сценарию.
Любовь, карьера, отпуск, учеба, дети, взаимоотношения с родителями, поведение в социальном взаимодействии — во всем видятся одни и те же повторяющиеся действия.
Кому от этого хорошо, кто в повторяемости сценариев видит залог стабильности, тому ничего делать не надо. Пусть остается как есть. Выйти из сценариев своей жизни нужно тем, кто видит их принудительность, тем кто не видит в сценариях своей воли и

принудительно должен им подчиняться. Тем, кто не хочет жить свою жизнь по чужим сценариям.

Не нравятся чужие сценарии, можно жить по своим.

Занимая позицию конструирования модели мира, субъект конструирования в состоянии прописать любые сценарии, не нарушающие нравственные законы и фундаментальные законы мироздания. Что изменится при переходе из чужого сценария в свой?
Распорядок? Шутки? Шаблоны восприятия, поведения и взаимодействия?
Очевидно, что прописать сценарии под имеющиеся задачи несложно, но действовать внутри собственноручно созданных сценариев становится скучно и, оказывается, бесперспективно.

Но, полдела уже сделано. Осуществлен выход в позицию, не принадлежащую сценарию, откуда сценарии становятся заметны и откуда их возможно создавать. Позиция, сама по себе, еще не свобода от сценариев, но уже непринадлежность к ним.

Если избавиться от необходимости жить по сценариям, как же тогда действовать? Мир не поменялся, жизнь не изменилась. Работа та же, люди те же, маршруты и траектории такие же как были.

Появляется нечто новое. Позиция действия, противопоставленная миру перед собой, открывает перспективу свободного целеполагания. Культура, предопределяющая выбор целей, имеющийся опыт, сценарии поведения — все это становится частью мира перед субъектом.

Когда цель определена и обозначена, остро встает вопрос — что нужно для ее достижения? Попытки подобрать сценарий заканчиваются провалом. Сценарий должен учитывать множество всевозможных нюансов, но жизнь, каждый раз, оказывается сложнее. Часто бывает, двигаясь по сценарию,

даже собственноручно прописанному, человек вдруг понимает, что двигается не туда.
А сценарий, даже хороший, не отпускает, прочно удерживая в своих рамках. Приходит понимание необходимости смены сценария, но, сценарные ограничения и сценарная предопределенность не дают выскочить из колеи. Один сценарий предлагает поступиться целью, другой — рвать жилы. И ни один из них не предполагает ни необусловленного достижения цели, ни свободы в действиях.

Остановись! Займи позицию. Чистую позицию, противопоставленную миру перед собой.
Ничего не делай, оглядись. Многое можно увидеть. Вот цель, вот препятствия для ее достижения, вот то, что может прийти на помощь. Но вместе они не складываются в удобную вязь сценария. И не надо.
Нам нужна стратегия[9]!

Игра как стратегия

Позиция действия и мир передо мной. Свобода и обусловленность. Что делать относительно тотальной обусловленности в обусловленном мире перед собой? В мире, вобравшем в себя принудительность процессов, форм, объектов, вещей, людей, общества, правил социального взаимодействия.

В книге игра рассматривается как главный способ, главная стратегия взаимодействия с миром перед собой — миром обусловленности.

Человечеству известны несколько базовых стратегий:
— соперничество;
— сотрудничество;
— компромисс;
— уклонение;
— растворение;
— уступки.

На то они и базовые, что лежат в основе всех взаимоотношений с миром. Их можно смешивать, комбинировать, применять поочередно в зависимости от ситуации, заменять одну на другую. Главная задача при построении и комбинировании стратегий — стратегия должна быть направлена на достижение поставленной цели.

Игру, в первую очередь, рассмотрим как стратегию применения стратегий.

Действительно, как достигать целей в сложном и, часто малопонятном, мире? Как выбирать правильную стратегию? Как действовать в соответствии с выбранной стратегией, не отклоняясь от нее?

Что может дать легкость в соприкосновении с миром перед собой?
Ответ прост. Игра. Игра как способ построения взаимоотношений свободы и обусловленности.

Посмотри на детей. Вспомни себя ребенком. Дети решают свои задачи. Но в детский мир включена игра. Даже больше, — детский мир и есть игра. Чистая игра, не омраченная взрослым отношением ни к каким элементам мира. С ощущением что все по плечу и все достижимо, стоит только захотеть.
Уместно будет возражение насчет наивности детского мира вместе с возражением, что ребенок не берет в расчет многие факторы, учитываемые взрослыми.
Верно. Но нам интересно другое.
Детская легкость, детская уверенность в достижении любых целей, непринужденность и интерес ко всему происходящему.

Если твоя цель — свобода во взаимоотношениях с обусловленным миром, игра, как методика для реализации обретенной свободы, подходит лучше, чем что-либо другое.

Мы все помним себя детьми. Мы помним, как самозабвенно, как упоительно играли в игры. Как радовались каждому дню жизни. Спроси себя — когда ребенок играет, а когда нет?

Ребенок играет всегда, когда действует по своей воле. «Все серьезно» — когда ребенок действует по чужой воле (ведут в детский сад, заставляют убирать игрушки и т.д.). В этот момент он не играет. В конечном итоге индивид совсем перестает играть. Его воля кончилась.

Воля — свобода в действии. Без этой свободы обусловленность становится принудительностью. Игра, независимо от того взрослый ты или ребенок, всегда включает в себя элемент свободы.
Игра между свободой и обусловленностью — не это ли

наполняет жизнь вкусом? Растворяет кризисы и расправляет крылья. Убирает важность, позволяет принимать поражения. Делает мир перед тобой игровым пространством, твоим игровым пространством. С твоими правилами построения взаимоотношений с обусловленностью, и, как следствие, с выходом из-под принудительности мира, из-под его непререкаемого диктата.

Думаешь между ребенком и взрослым большая разница? Верно. Разница есть. Но не настолько большая как кажется с первого раза.
Разница в наличии ответственности. Ребенок еще мал и не созрел нести ответственность за последствия своих действий и принятых решений.
Мы же, играя с миром, всегда помним, что каждый шаг, каждое слово несет за собой последствия. И мы в ответе за свою игру. Как и в ответе за все, что будет с миром перед собой в результате игры с ним.

Играя с миром, ты можешь использовать любые стратегии. Ты достигнешь цели. Игра дает уникальный шанс снять фокус внимания с себя. Я чистое (Я без содержаний, позиция действия) не имеет ничего, на чем можно сфокусироваться. Высвобождается уйма энергии, позволяющая сосредоточиться на мире перед собой, действовать непринужденно, несмотря на всю его сложность и многогранность. Видеть блеск всех граней реальности сразу. И играть с миром, легко к нему прикасаясь.

Стратегия, как недетализированный план, дает общее понимание движения от «точки целеполагания» непосредственно к «точке достижения цели». Я здесь, вершина там; нужно обойти появляющиеся препятствия, пополнить ресурс в заданном месте, договориться со встречающимися персонажами, получить необходимые знания на подходе к вершине, поменять ненужное на нужное, водрузить флаг. Здесь продавим (соперничество), тут договоримся (сотрудничество),

тут пойдем на уступки и т.д.
Чтобы стать космонавтом получу подходящие знания, натренирую тело, перееду в город, где готовят космонавтов, поступлю в профильный институт, заведу знакомства с действующими космонавтами, подам документы в космический отряд, успешно пройду тесты.
Чтобы стать дизайнером научусь рисовать, освою графические программы, получу профильное образование, приму участие в конкурсах, сделаю портфолио, устроюсь в профессиональную студию для углубления знаний, получу понимание рабочих процессов изнутри, научусь взаимодействию с клиентами, выйду в свободное плавание.
Таких примеров можно приводить сотни.
Есть стратегия — есть движение к цели. Нет цели, нет плана ее достижения, — увы, ничего не останется, кроме как стать курьером.

Часто движение к цели наталкивается на трудность реализации планов. Где-то нужно изменить приоритеты, где-то столкнуться с препятствиями, где-то потерпеть поражение.

Действительно, если ко всему относиться слишком серьезно, можно не выдержать нагрузки. Здесь на помощь приходит игра. Не только как стратегия, не только как тактика, но и как способ преодоления трудностей и обретения легкости в движении к цели.

Для входа в игру занимается позиция разотождествленная с миром перед собой.
Разотождествленная позиция нужна чтобы увидеть мир как игровое поле, игровое пространство. Для нового видения мира перед собой, из разотождествленной позиции, создается модель игрового мира — игровая картина мира, игровое описание мира. Переописав мир под себя, под свою игру и свои задачи, появляется возможность действия в собственном описании, и, во многом, по собственным правилам.

Скучная учеба превращается в прохождение уровня. Экзамен — во встречу с боссом уровня.
Переезд в другой город — в увлекательный квест. Встреча с людьми на пути к цели — во встречу с персонажами игры, в которой одни персонажи препятствуют, и игра заключается в преодолении препятствий, другие помогают — дают задания на выполнение или предлагают ценные артефакты.

С момента переописания мира и конструирования игровой картины мира осуществляется вход в игру. Трудности становятся увлекательным приключением, а рутина — необходимостью перехода на новый уровень. Возникает интерес и вкус жизни. Истончается принудительность, а обусловленность становится объектом игры и областью добычи нужных ресурсов. Изменяется отношение к процессам, вещам, формам, объектам, людям, социальным взаимоотношениям.
И, конечно же, появляется свобода внутри обусловленности. Свобода в действиях внутри обусловленности. Игра с обусловленностью.

Стратегия становится тем самым общим планом, придерживаясь которого субъект начинает движение к цели. Появляется общее понимание способов достижения желаемого. Игра начинается.

Однако, появляются и новые вопросы. Как играть? По каким правилам? Какие способы взаимодействия? Какие тактические приемы обеспечат выполнение стратегических задач?

Тактика

Для достижения цели нужна стратегия, для реализации стратегии нужна тактика.
Тактика реализуется в виде взаимодействия с конкретными процессами, людьми и событиями.

Нужно понимать, что у каждого кто занял позицию, вынес мир перед собой, разотождествился с ним и приступил к конструированию модели мира перед собой, — и мир, и его описание, и результат конструирования будут разные. Конструирование происходит не на пустом месте и опирается на личный опыт, существующую картину мира, культурную среду, уровень образования, глубину рефлексии. В чем-то модели будут похожи, в многом будут различаться.
Игровое поле, игровое пространство не может быть идентичным для различных субъектов действия. Поэтому не может быть и одинаковых, универсальных приемов и тактических рекомендаций, подходящих всегда и для всех.
Тем не менее, можно выделить некоторые базовые правила и приемы, опираясь на которые получится построить собственную тактику формирования взаимоотношений с элементами и процессами мира перед собой.

Фокус внимания

В повседневной жизни значительный ресурс внимания индивида направлен на самого себя и собственное представление о себе. Поскольку осуществляется выход в позицию «мир передо мной», в позицию чистого Я (Я без содержаний) — личностное Я и эмпирическое Я также выносятся «перед» субъектом, тем самым становятся одними из множества содержаний мира перед субъектом.

Навык управления вниманием позволяет распределить внимание по всему полю восприятия и намерено не фокусироваться на отдельных объектах. В результате, Я личностное и Я эмпирическое утрачивают «центральное положение», прекращают быть доминантным объектом для внимания. Внимание, конечно, на них остается, без этого никак, однако, рефлексия, бдительность и навык управления вниманием оставляют на Я личностном и Я эмпирическом ровно столько внимания, сколько нужно для действия в каждом актуальном моменте времени, и не более того.
Объект внимания всегда имеет качества и характеристики. Практик занимает субъектную позицию, очищается от качеств и характеристик и изменяет свой статус относительно мира перед собой — перестает быть объектом воздействия со стороны мира и становится субъектом действия, направленного в мир. Это не все. Позиция становится не только условием совершения необусловленного действия, но и инстанцией управления вниманием. Той инстанцией, посредством которой внимание направляется на объекты мира или на мир как целостность. Субъект смотрит на мир подобно глазу. Глаз видит все перед собой, но не может увидеть сам себя. Глаз знает о наличии себя по факту увиденного, по наличию всего, что отразилось в нем. Субъект смотрит на мир и, опираясь на описание процессов, форм, вещей и объектов, строит собственную модель описания всего, обнаруженного перед собой.
Фокус внимания без усилия смещается с Я на не-Я. На игровое пространство, на развитие процессов игры, развитие взаимоотношений с игровыми персонажами.
Такой перенос внимания позволяет замечать и подмечать тончайшие изменения в мире, что крайне важно для видения возможностей. Субъект, из субъектной позиции, держит окно возможностей всегда открытым.

Статус важности

Мир и жизнь в мире завязаны на преумножение ресурса. Для добычи ресурса и его увеличения строятся схемы взаимодействия, заключаются договоры, налаживаются необходимые связи. Что может быть важнее? Вот и присваивается статус важности и большим делам, и маленьким. Нельзя сказать, что дела не важны. Вопрос не в важности дел, как таковых, но в присваивании статуса важности любому значимому событию. В важности есть один достаточно неприятный момент. Чем выше статус важности, тем выше вероятность того, что что-то «пойдет не так». А если начинает идти не так, высока вероятность что начнет рушиться вся затея. Здесь «важность» — внутренняя категория. Характеризуется повышенным вниманием и повышенным внутренним «энергопотреблением». Внутренние ресурсы быстро истощаются, истощение приводит к нехватке внимания и сил на внешние процессы, что, в скором времени, проявляется в нарастании совершенных ошибок. Отношение к ошибкам создает нервозность и стресс, действие в стрессе приводит к новым ошибкам. Цель может быть не достигнута, а если достигнута, то какой ценой?

Игра, как способ построения взаимоотношений свободы и обусловленности, действие в игре и в игровом пространстве, изменяют отношение ко всем событиям и процессам. В игровой картине мира есть только процесс игры, но нет значимых и незначимых событий. Это означает, что со «значимых» событий снимается статус важности, все со-бытия субъекта и процессов в мире перед ним становятся равнозначными в восприятии и отношении. Внимание переключается на процесс игры, на процесс движения к результату, но не на результат как таковой. Вместо нервозности, стресса и страха неудачи индивид обретает интерес к самому процессу, а приобретение ресурса, как достижение цели, становится приятным призом за прохождение уровня.

Но и в случае неудачи снятие статуса важности приведет не к стрессу или депрессии, а к игровому азарту, проявленному в новых попытках заполучить желаемое.

Из позиции «вне игры» проводится ретроспектива неудачной попытки, анализируются допущенные в игре ошибки. Работа над ошибками, помимо выявления совершения неверных действий, способствует обнаружению в пространстве игры новых возможностей для достижения обозначенной, но пока не достигнутой цели.
Следствием такого подхода неизменно становится невероятное повышение личной эффективности.

Авторство и ответственность

Обычно события с индивидом случаются. Если что-то идет не по плану, индивид склонен видеть причину в обстоятельствах, других индивидах и прочих внешних причинах. Но только не в себе самом. Целеполагание, позиция действия и мир перед собой позволяют не только видеть происходящие процессы, но и взаимодействовать с ними, тем самым оказывая на них влияние. Действуя из позиции, индивид находит себя автором воздействия на процесс с которыми входит во взаимодействие, но главное, — автором последствий, наступивших от случившегося взаимодействия.
Больше некого винить, не в чем искать причины. Только автор является причиной последствий своих решений и действий. Только автор несет ответственность за последствия своих решений и действий.
Игра выводит в состояние осознанности. С одной стороны, наделяет ответственностью, но с другой — дарует свободу. Автор, активно совершающий действие, свободен от необходимости следовать ре-акциям на раздражитель. Теперь он сам раздражитель, что и накладывает на него ответственность за последствия своего авторства.

Правильно/неправильно

Индивиду, со всей важностью относящемуся к своей деятельности, присуща постоянная сверка — правильно или неправильно я делаю. Однако, как правило, эталоном для сравнения индивид не обладает. Приходится тратить внутренний ресурс внимания на постоянное подтверждение правильности собственных действий.
Игра есть игра. В игре нет правильно или неправильно. Как и нет «статуса важности». Понимание правильности/ неправильности своих поступков замещается пониманием ответственности за последствия, наступающие вследствие принятых решений и совершенных действий. Субъект, в осознании авторства процессов в игровом пространстве вокруг аватара, учитывает не правильность или неправильность действий, а последствия их совершения.

Адекватность

Адекватное (лат. adaequatus — приравненный, уравненный) — вполне, точно соответствующее, соразмерное, согласующееся, верное, тождественное. Применение термина «адекватность» несет смысл только с указанием чему он адекватен.
Под адекватностью, как правило, понимается соответствие требованиям ситуации и ожиданиям общества.
Индивида формирует культура и социум. Культура и социум задают ему моральные установки, ценностные ориентиры, правила поведения и взаимодействия. Задают нормативы правильности и неправильности.
В индивиде формируются внутренние содержания и представления о том как должно быть. Люди, в большинстве своем, стараются соответствовать сформированным установкам. Как и соответствовать ожиданиям других людей следовать установкам поведения.
Когда заходит разговор об адекватности, речь идет об адекватности внутренним установкам. С обязательным требованием со стороны социума на соответствие

выстраиваемых социальных отношений внутренним установкам индивида, в свою очередь, обусловленными тем же социумом. Вместе с социальным взаимодействием появляется множество ситуаций, в которых индивид оказывается по мере реализации собственной жизнедеятельности.
Несмотря на разнообразие возникающих внешних ситуаций, внутренние установки индивида остаются стабильными и неизменными, при том, что сами внешние ситуации, подстерегающие индивида, изменчивы и непостоянны.
Ситуации могут быть стрессовые, экстремальные, конфликтные, связанные с рисками. Всегда после разрешения ситуации, выхода из нее, индивид проводит ретроспективу. «Нужно было сделать так-то, сказать то-то» — думает он. Индивид понимает, что был далек от эффективности. Но редко кто задумывается, чему он был адекватен?
Оказывается, что в быстро меняющихся ситуациях, индивид был адекватен своим внутренним содержаниям, внутренним установкам, но никак не изменчивости ситуации. Адекватность внутренняя и неадекватность внешняя привели к нежелательным последствиям.
Конечно, адекватность внутренним установкам должна быть, при этом не должна отставать от меняющейся ситуации. Должна быть адекватность непосредственно внешней ситуации, иначе последствия могут стать непредсказуемыми.
Внутренние установки достаточно редко являются осознанным выбором индивида.
Сформированные под воздействием культуры и собственного негативного опыта, установки превращаются в шаблоны, разворачивающиеся в автоматические паттерны поведения в типовых ситуациях. Выходит, что человек адекватен внутренним установкам, а внутренние установки не адекватны ни ситуации, ни ситуативной изменчивости мира перед индивидом.
Такая странная адекватность не способствует ни достижению целей, ни приемлемым последствиям своих решений.
А ты чему адекватен?
Ты субъект, занявший субъектную позицию,

разотождествленную со всем, в том числе и с внутренними установками. Твои внутренние установки — человеческий базис, основанный на главных заповедях, — том, что делает тебя человеком. Остальные — на твой выбор. Теперь ты знаешь откуда они берутся. Ты играешь с миром, мир перед тобой. Ты видишь его изменчивость.
Ты действуешь адекватно ситуации, процессу, изменениям, оставаясь при этом человеком. Всегда будь адекватен и всегда помни чему ты адекватен.

Очарование

В жизни часто встречаются харизматичные персоны, внешне красивые люди, умные лидеры мнений, ролевые модели и прочие персонажи, которым хочется подражать, находиться рядом, греться в лучах славы и получать от них хоть немного той силы, которой они обладают. Кто-то записывается в фан-клуб, кто-то не пропускает ни одного мероприятия с таким человеком, кто-то напрямую подражает, кто-то коллекционирует предметы связанные с объектом очарования, кто-то жаждет того же, чем обладает сильный харизматичный человек.
Будь осторожен. Это очарование. Это попадание под чары, осознанно или неосознанно исходящие от таких людей. Стоит очароваться и ты уже не принадлежишь себе. Хоть в немногом, но не принадлежишь. Это означает утрату субъектной позиции. Увлечение чужой игрой. Вовлечение в чужую игру.
Не обязательно попасть под очарование человеком. Бывает очарование процессом или вещью. Очарование до всепоглощающей страсти. Фанаты оружия, коллекционеры старья…
Увлеченность идеей делает человека зависимым от объекта вожделения.
Помни, можно стать рабом идеи свободы.
Ты играешь. Ты субъектен. Ты сам принимаешь решения. Не очаровывайся ничем и ни кем. Будь трезв и отстранен. Играй со

всем, но помни, что все — игра.
Твой инструмент — позиция и разотождествление.

Отсутствие ожиданий

Ожидание, как известно, первый шаг к разочарованию. Игра избавляет человека от ожиданий. Что можно ожидать в игре? В игре возможен выигрыш, возможен проигрыш. В игре выигрыш или проигрыш — не главное. В игре главное — сама игра. Играет субъект не ради выигрыша, как и не ради проигрыша. Поэтому не ожидает ни того, ни другого. Выигрыш, в контексте игровой картины мира, — маркер перехода на новый уровень. Проигрыш — маркер повторения уровня с возможным изменением условий.
Такая стратегия сохраняет психику в балансе. Есть радость выигрыша, но нет горьких разочарований от неминуемых неудач.
Что тебе неудача в игре? Новый опыт и приглашение пройти квест заново.
При этом ты свободен. Обретая опыт неудачного предприятия, видя из позиции ресурсы и возможности, можешь принять решение и переключиться на другой квест.
Ты играешь, поэтому любой вариант развития событий для тебя уместен.

Интерес

Ребенок играет пока ему интересно. Без интереса игра не состоится. Есть интерес — есть и игра. Вот, только, ты взрослый. Не все, чем приходится заниматься — интересно. Но в том, что ты взрослый не только минус, но и плюс. Ты, как автор, можешь внести интерес в любой процесс, которым приходится заниматься. Сделай любую рутину игрой и ты обретешь интерес. И даже получишь бонус.
Дети развиваются в играх. Ты тоже так можешь. Сотрудник

колл-центра рутинно общается с клиентами. Он может изо дня в день отбывать трудовую повинность, выполняя одни и те же повторяющиеся операции. А может превратить свою деятельность в игру. Менять артикуляцию, говорить от лица разных персонажей, менять дикцию, менять мимику. Скучная работа наполнится вкусом жизни. Игра станет больше чем игрой. Разовьется множество полезных навыков: управление голосом, управление интонацией, управление мимикой, рефлексия речи и речевых паттернов, подбор оптимальных словооборотов, чувствование собеседника, умение направлять собеседника в нужное русло, предугадывание конфликтных ситуаций, разрешение конфликтных ситуаций, действие в разных ролях, умение быстро переключаться на разные роли и разные задачи. И много чего еще, что взрослый человек сам сможет придумать для собственной игры и собственного развития.
На этом примере видна многогранность игры. Игра дает не только интерес, не только наполняет жизнь вкусом, но также дает потрясающие инструменты для развития. Новые навыки пригодятся, ведь они открывают новые возможности.
Таких примеров можно привести множество. Любая деятельность становится игровым полем. Любое игровое поле становится игровым полигоном для развития навыков. Навык развития навыков держит окно возможностей всегда открытым. Даже если не знаешь куда двигаться дальше, — начинай играть.

Легкость

Легкость является и одним из принципов, и одним из критериев. Причем, критерием многофакторным. Легкость будем понимать как критерий правильности действий, критерий состояния игры и состояния в игре, критерий оценки взаимоотношений с миром. Если есть легкость, значит все идет как надо. Нет легкости — значит что-то неправильно, что-то не так. Что именно? Находить тебе.

Трудно вставать по утрам? Трудно решать профессиональные задачи? Трудно общаться с коллегами, друзьями, родственниками? Трудно идут дела?
Посмотри на трудность как на *антилегкость*. Смотри на препоны, которые приходится преодолевать, не как на трудности, а именно как на антилегкость.
Трудности никуда не денутся. Но, если в действиях, в отношениях с миром есть легкость, трудности преодолеваются с легкостью. Если легкости нет, увы, трудности чугунной тяжестью давят, опустошают и тянут прочь от желаний и целей. Легкость позволяет играючи преодолевать трудности, играть с ними.
Присмотрись к себе. Есть в тебе легкость? Есть легкость в твоих мыслях? В твоих действиях? В твоих отношениях с людьми? С проблемами?
Если легкость есть, ты сам увидишь, как легко преодолеваются препятствия. Мир подстраивается под тебя. Дает возможности. Открывает двери.
Если нет… Не беда. Все есть игра, теперь ты *знаешь*.
Играй. Ты когда-нибудь видел, хоть кого-нибудь, кому тяжело играть?
Тебе тяжело? Начни играть. Ищи легкость. Находи легкость. Просыпайся с легкостью. Просыпайся в легкости. Сохраняй легкость. Тренируй легкость.
Будет легкость в тебе — будет легкость во всем.

Правила

Говоря об игре и о тактике, нужно сказать и о правилах. С одной стороны, какие правила могут быть, если мы говорим о свободе действия и конструировании модели мира. Разве нужны правила свободе? Разве нужны правила автору и творцу?
Вы правы. Правила не нужны.
Но и творить произвол не выйдет.
Во-первых, как говорилось ранее, обратная сторона свободы —

ответственность.
Во-вторых, мир так или иначе организован и связан. Связность мира задается своими правилами, организация мира перед субъектом — своими.
Игра? Что-ж, у игры тоже есть свои правила.
Свобода только в позиции, противопоставленной миру перед ней. Субъект разотождествлен со всеми элементами мира, и, поэтому, свободен. А мир тотально обусловлен правилами. Свобода и обусловленность. В воле субъекта реализовывать свободу относительно правил. А правила придется уважать. Можно сколько угодно свободно ставить парус и свободно выбирать направление движения, но, если игнорировать силу ветра и прочие правила мореходства, — далеко уплыть не получится. Свобода дает возможность действовать по правилам, при этом не подчиняться им.
Позиция действия, в которой присутствует свобода, интересна еще тем, что позволяет видеть связи и правила мира перед собой. Свобода выражается в свободном применении видимых правил. Правила из аппарата принуждения превращаются в инструментарий для достижения целей, в инструмент игры. Игра позволяет сделать правила гибкими и пластичными. Гибкость правил заключается в возможности свободного их применения. Свободного использования для организации игры. Это не слепое подчинение правилам, это авторское владение инструментом.
Так, используя правила гравитации и плотности воздуха, можно построить самолет. А используя правила функционирования сознания использовать их для управления сознанием. Именно в этом свобода и ответственность автора.
Кто-то правилам подчиняется. Свободный субъект использует правила для конструирования игры, для конструирования взаимоотношений свободы и обусловленности.
Играя правилами, субъект играет обусловленностью и с обусловленностью. Субъект, играя правилами, создает новые связи без разрушения присутствующей связанности мира перед собой. Игра становится осязаемой реальностью. Игра становится

местом для творчества.
Субъект не превозмогает обусловленность, — субъект взаимодействует с ней.

Техника

Как известно, замысел определяет стратегию, стратегия определяет тактику, тактика определяет технику.
Игра — способ взаимодействия с миром перед собой. Стратегия — общий, недетализированный план деятельности, охватывающий длительный период времени, способ достижения сложной цели. Задачей стратегии является эффективное использование наличных ресурсов для достижения основной цели. Стратегия, как общий план целедостижения, становится особо необходимой в ситуации, когда для прямого достижения основной цели недостаточно имеющихся ресурсов.
Тактика — инструмент реализации стратегии. Тактика подчинена основной цели стратегии. Стратегия достигает основной цели через решение промежуточных тактических задач по оси «ресурсы — цель». К тактике относятся все методические и методологические приемы, используемые для достижения цели.
Техника — искусство, мастерство, умение. Техника подчинена тактике и направлена на ситуативные решения тактических задач.

Техника во взаимоотношении с миром, техника игры с миром исключительно индивидуальна. Какое мастерство есть, то и применяется в игре. Какое умение есть, то и используется. Важно помнить, что имеющийся навык должен развиваться, требующийся навык — обретаться.

Социальные роли

Когда жизнь проживается по сценарию, каждому участнику сценария уготована соответствующая роль. В каждом сценарии роль для попавшего в него индивида определяет социум и культурный контекст. В большинстве своем не люди проживают роли, а роли проживают людей. Социальная роль — точка приложения Я личностного к социальным взаимоотношениям.

Социальная роль определяет действия индивида.
Социальная роль — шаблон поведения индивида, связанный с его самоидентификацией в системе общественных и личных отношений. И сценарий, и определяемая им социальная роль задают предсказуемое поведение в условиях социального взаимодействия.

Социальная роль — то, чего социум ожидает от человека в реализации своих сценариев.

Когда индивид обусловлен сценарием, он, отождествленный со своей ролью, принимает роль за себя. И, уже внутри роли, поведение индивида определяется шаблонами и предписаниями правил социального взаимодействия.
Так социум играет с индивидом. Индивиду недоступна субъектная позиция, индивид остается объектом игры, ее персонажем.

Самый простой и доступный способ увидеть сценарии и осознать роль — остановиться. Снова на помощь приходит прием расщепления. Я отдельно, мир отдельно. А значит и социальные роли, и сценарии — все выносится перед собой.
В этом мало приятного. Увидеть себя действующим по навязанным извне правилам. Осознать себя частью сценария,

где поведение предписано, регламентировано без участия индивида. Жизнь как во сне.

Ты что-то заподозрил. Может ты не обязан принимать участие в играх, на которые ты не соглашался? В играх, которые даже не замечаешь.
Правда выбор невелик. Или играешь ты, или играют тобой. Как в поговорке — или ты танцуешь медведя, или медведь танцует тебя.
В данном случае, медведь — это социум, сгребший тебя в охапку и кружащий тебя в своем танце, хочешь ты того или нет.

Так вышло, тебе удалось остановиться. Медведь пошел танцевать дальше. Кружить персонажа, связанного социальной ролью. А ты смотришь отрешенно, удивленно, из позиции чистого Я на увлеченную танцем личность.
Ты видишь возможную свободу, но не можешь вырваться из крепких объятий танцующего тебя медведя.

Можешь! То, что ты увидел себя из чистого Я, понял, что личность — это не ты, а лишь социальный костюм, надетый на нагую свободу. Сам факт видения процессов движения мира со стороны, извне — уже много.

Ты не хочешь, чтобы мир играл тобой. Увлекал своими сценариями и раздавал под них роли. Ты вообще не хочешь ролей.
Что тебе остается, кроме как перестать быть объектом игры и стать ее субъектом?

Субъект — источник действий, автор стратегий и тактик. Не хочешь чтобы социум играл тобой? Играй сам с ним. У тебя все для этого есть.
Чистая позиция действия, мир как игровое пространство, Я личностное и Я эмпирическое как фигурка на игровом поле. У тебя есть откуда играть, чем играть и с чем играть.

Конструируй модель того что перед тобой. Выходи из сценариев, разворачивай стратегию. Социальные роли бери на вооружение. Социальные роли — не зло. Так устроена игра. Недопустимо быть объектом роли, ее переносчиком. Если ты субъект — это не страшно. Субъект принимает решение какую одежду на себя надевать, какую роль играть, когда, где, с кем и для чего. Теперь социальные роли — твой инструмент. Ты пользуешься ими в реализации стратегии и применении тактики.
И помни, социальная роль это не ты, это твой инструмент в игре с социумом.

Увидевший роли и сценарии получает приятный приз.
Теперь ты видишь сценарии социального взаимодействия и персонажей в отыгрываемых ими ролях. Это делает мир перед тобой предсказуемым. Если ты видишь сценарий, ты знаешь как он будет развиваться, по каким правилам и законам, на то он и сценарий. Если ты видишь роли, ты понимаешь каким будет поведение персонажа роли.
Элемент предсказуемости мира — особый инструмент в игре свободы и обусловленности.

Субъект игры и объект игры

Представь себе настольную игру. Представь себя одной из фигурок на игровом поле. И представь себя игроком вне игрового поля двигающим фигурки на игровом поле.
Откуда действовать эффективней? Откуда видно больше?
Особенность игровой модели (игровой картины мира) в том, что ты одновременно и фигурка на поле и игрок вне поля.
Нахождение на поле позволяет совершать действия внутри игры. Нахождение вне поля позволяет видеть все игровое пространство целиком.
Если субъект вдруг обнаружит себя объектом игры, непременно нужно сместить акцент с отрефлексированной позиции внутри игрового пространства в позицию вне игрового поля и вне игрового контекста. Да, ты остаешься фигуркой в игре, но решения принимаешь, будучи вне игрового контекста.
Ты одновременно и объект игры, и субъект игры.
Как объект ты элемент игры, ее часть, та самая фигурка на игровом поле, находящаяся в контексте игры и взаимодействующая с другими фигурками, элементами и процессами игры. Как элемент игры ты объект воздействия.
Как субъект ты всегда остаешься вне контекста игры, вне игрового поля. Отсюда ты видишь все игровое поле целиком. Видишь игроков, видишь течение процессов. Отсюда и только отсюда происходит принятие решений. Как субъект игры ты субъект принятия решений.
Возьмем для примера игру в шахматы. Здесь и игровая доска, и фигуры на игровом поле.
Шахматист — субъект игры. Субъект видит всю обстановку, расположение фигур, принимает решения и двигает фигуры. Но сам никогда не лезет на доску.
Представь ситуацию, если шахматист покинет место за столом и залезет на шахматную доску.
Пофантазируем? Он мгновенно утратит субъектность и станет

объектом игры. Одной из фигур. Даже если не останется никого, кто бы двигал его как фигуру, его действия станут обусловленными игрой, правилами игры, действиями других фигур. Он отождествит себя с той фигурой, в роли которой оказался и будет претерпевать и от игры, и от других фигур. Его решения перестанут подчинятся стратегии и замыслу, поскольку он больше не видит игру целиком, а видит лишь небольшой участок вокруг себя. Он не может действовать свободно, поскольку ограничен ролью, в которой оказался.

Он теперь не игрок, а, например, конь на доске. Считает себя конем, думает как конь, получает опыт коня и взаимодействует как конь с другими фигурами.

В этом примере Я личностное — настройки, делающие коня конем, Я эмпирическое — чувственный опыт получаемый конем. Позиция чистого Я утрачена ровно в тот момент, когда игрок залез на доску.

Субъект игры утратил субъектность, став элементом игры, ее частью. Напомним себе базовое правило, озвученное в начале раздела, — субъект игры никогда не лезет на игровое поле.

Игра с обусловленностью

Мир перед субъектом — мир обусловленности, мир жестких связей, мир который хотелось бы изменить, но для этого нет никакой возможности. Мир, на который хотелось бы хоть немного влиять, чтобы получать желаемое.
Как бы ни хотелось влиять на мир, мир остается таким как есть. Мир обусловливает, мир принуждает, мир влияет на индивида. Мир, словно скульптор сырой глине, придает индивиду форму. Субъектная позиция позволяет субъекту увидеть неотвратимое действие мира на индивида. Но, не на субъекта.
Субъект (он же Я чистое, Я без содержаний), заняв позицию действия, видит мир перед собой, видит мир как совокупность объектов или же как процесс. Субъект видит мир с которым разотождествлен. Видит содержания мира перед собой. Видит одними из содержаний Я эмпирическое и Я личностное.
Иными словами, субъект воспринимает мир перед собой как некое пространство, наполненное содержаниями, одним из которых является репрезентация субъекта в этом пространстве. Репрезентация субъекта — действующий в мире агент, аватар. Аватар, безусловно, является агентом — телом субъекта в игровом пространстве, но агент не является субъектом, агент его репрезентация, представленность субъекта в среде содержаний.
Такая модель дает возможность войти в процесс активного взаимодействия с миром. Мир перед собой не получится изменить, как не получится влиять на него, пытаясь воздействовать на базовые законы. Менять можно только способы взаимодействия и их результаты, выражающиеся в появлении или утрате тех или иных интеллектуальных и материальных ресурсов. В остальном мир остается неизменным.
Возникает логичный вопрос — зачем менять мир, зачем пытаться влиять на него?
Мысли о возможности воздействия на мир перед собой

возникают из постулирования свободы как высшей ценности. А если декларируется свобода, то, свобода предполагает необусловленное действие. Логично, что необусловленное действие должно отразиться в мире результатом изменения его элементов.
Но это невозможно. Индивид не свободен. Индивид обусловлен социальными, физическими и физиологическими законами. Нет свободы отказаться от необходимости еды, нет свободы произвольного управления системами организма, зачастую даже нет свободы сменить вид деятельности или место жительства. Если свободы нет, а разговоры о свободе сводятся к философским категориям, как свобода может быть высшей ценностью?

Пока индивид остается объектом мира, одним из его содержаний, он обусловлен связностью с миром. Все формы, вещи, объекты и процессы мира связаны с друг другом, описывают друг друга через друг друга, ссылаются друг на друга, за счет чего мир становится таким каким предстает в чувственном восприятии. Всеобщая связность придает миру свойство незыблемости. Каждый объект вписан в мир, связан с другим объектами, завязан на другие объекты и ничто не в состоянии ни изменить связи, ни разорвать их.

Все меняет выход в субъектную позицию, в позицию «мир передо мной». С выходом в субъектную позицию появляется актор, субъект действия. Инстанция, разотождествленная со всеми без исключения объектами, включая репрезентацию субъекта. Воспринимающий субъект распознает все элементы мира перед собой как объекты внимания.

Выстраивается простая модель: субъект действия, объекты внимания и внимание как посредник между субъектом и объектами.

Мир остается каким и был, но становится «вынесенным» перед воспринимающим его субъектом. Субъект, направляя внимание, получает возможность выделять различные объекты в мире. Объекты могут быть разной степени дифференцированности[10]. Это могут быть отдельные элементы мира — объекты максимально дифференцированные, объекты объединенные целостности по тем или иным признакам и воспринимаемые как целостности, недифференцированные объекты (например, перцептивный фон), объекты — содержания психики и, непосредственно, весь «мир перед собой» со всеми его содержаниями как целостный неделимый объект.

В чем же проявляется свобода?
Во-первых, субъект свободен по своей природе при разотождествленности и с миром, и со всеми его элементами-содержаниями. Субъект не имеет качеств и характеристик, не принадлежит ничему на что может направить внимание, не тождественен ни одному содержанию. Субъект свободен от реагирования на воздействие со стороны мира.
Во-вторых, субъект свободен направлять внимание по собственному волеизъявлению, вне обусловленности принудительностью со стороны мира перед собой.
В-третьих, субъект свободен ставить цели принципиально без принудительности.
В-четвертых, субъект свободен видеть мир перед собой, себя в мире как объект-репрезентацию, видеть связи всего со всем и видеть тотальную взаимообусловленность объектов связями и ссылками друг на друга.
В-пятых, субъект свободен видеть среды, в которых развернуты содержания и функциональные особенности сред. Например, перцептивные среды (среды восприятия), среду мышления, среду интуиции и другие, вместе со всем, чем среды наполнены.
В-шестых, принимать любое решение вне стимулов, вне раздражителей, вне попыток принуждения со стороны мира перед собой. Иными словами, принимать абсолютно каждое решение вне какой-либо обусловленности или

обуславливающего фактора.
В-седьмых, совершать активное произвольное необусловленное действие в любую из сред, выделенных перед собой.
В целом, свобода субъекта проявляется в возможности необусловленного целеполагания и совершения активного действия без какой-либо принудительности.

Кроме мира перед собой у субъекта ничего нет. Вернемся к метафоре с глазом: субъект подобен смотрящему глазу, а мир — то, на что глаз смотрит. Совершать активные действие кроме как в мир перед собой субъекту некуда.

Осознавая свою свободу, субъект выбирает метод взаимодействия с миром перед собой. Методы могут быть разными. Но как совместить свободу и обусловленность?
Игра. Простой, понятный и эффективный метод. Игра свободы и обусловленности. Действие по правилам и, в то же время, неподчинение им.

Миру перед собой — миру обусловленности, субъект присваивает статус игрового пространства. Этим актом субъект предопределяет, каким будет взаимоотношение с миром.
В игровом пространстве субъект находит связи и закономерности. Входит в игровое пространство. Оставаясь субъектом игры вводит в игру объект игры, репрезентацию себя — тело-аватар, фигуру в игровое пространство. Из позиции действия видит воздействие на объект-репрезентацию множества разнонаправленных сил, воздействующих на объект игры и обуславливающих его.
Субъект игры, действуя объектом игры, начинает строить игру. Свобода начинает играть с обусловленностью.

Мышление

Мышление — осознанное восприятие окружающего мира во всех его проявлениях, создание представлений о предметах и явлениях, поиск связей и решение задач, а также умение абстрагироваться.
Мышление — познавательная деятельность человека.
Мышление — когнитивный инструмент для взаимодействия с окружающим миром.

Мышление — наиважнейший фактор, требующийся для достижения цели. Индивид обязан использовать мышление для решения повседневных задач. Чем мощнее способность к мышлению, тем более сложные задачи может решать индивид, ставить сложные цели и видеть пути их достижения.

Мышление относится к когнитивным процессам и требует постоянного развития. Удел ограниченного мышления — низкоквалифицированная работа, неспособность к анализу, неспособность видеть целое за частями, и, как следствие, слепота к нахождению решений и неспособность воспользоваться случайно открывшимися возможностями.

Для мышления нужен внутренний когнитивный ресурс. Если он есть — хорошо. Что делать если нет?
Во-первых — честно себе признаться в нехватке вычислительной мощности для решения индивидуальных задач.
Во-вторых — начать развивать когнитивные способности. Это возможно. Для развития когнитивных способностей важно читать сложную литературу, постепенно повышая сложность прочитанного. В повседневной и профессиональной деятельности решать сложные, а также новые для себя задачи. Например, для развития функции мышления, на профессиональном поприще занять такую должность, которая

предполагает искать нелинейные решения и постоянно находить новые варианты и новые способы достижения результатов поставленных задач. Если сложно вырваться из рутины, то, как минимум, освободиться от давления алгоритма и делать дело разными способами.
В-третьих — играть. Игра высвобождает внутренние ресурсы. Освобождает мозги от ненужной нагрузки. Дети учатся в игре. Что, как не игра способствует развитию когнитивных навыков? Рутина? Играй. Трудная работа? Играй. Сложные взаимоотношения? Играй.

Игра разгрузит, игра поспособствует развитию мышления, игра даст широту взглядов, игра даст видение ситуаций в целостности, игра откроет новые возможности и обозначит новые цели.

Без развитого мышления играть будет трудно, а то и вовсе невозможно. При этом именно игра развивает мышление. Превращение процессов жизнедеятельности в игру заставляет мыслить иначе. Заставляет вращаться шестеренки в голове. Сначала со скрипом, потом все лучше и лучше. Пока не станет очевидным — сложные задачи решаются с легкостью, цели находятся и достигаются наилучшим образом, становятся четко видны возможности вместе с пониманием как ими воспользоваться.

Мышление — когнитивный инструмент взаимодействия с миром. Игра — метод построения взаимоотношения с миром. Совмещение метода с инструментом дает удивительный результат — игровое мышление.
Разумеется, новый когнитивный инструмент не заместит и не заменит имеющиеся способы мышления, но расширит их и обогатит. А как мыслить в той или иной ситуации, решать уже непосредственно носителю инструмента. Это открывает еще один бонус. Переход от одного способа мышления к другому и возможность комбинирования разных способов мышления.

Мышление и знания

Игра, игровая картина мира, взаимодействие с миром по принципу игры, неминуемо натолкнут на персонажей игры, чьи знания, на первый взгляд, колоссальны. Как играть с теми, кто знает на порядок больше?
Использовать мышление.
Мышление и знания не одно и то же. Часто бывает, когда персонаж игры обладает хорошей памятью и прочитал много книг. На любую тему у него есть знание. К любому вопросу у него есть цитата. Встречали таких?
Если знания подкреплены когнитивными способностями, перед нами великий человек. С таким общаться одно удовольствие. Как правило, такие люди не выпячивают свое превосходство, более того, дают возможность подняться до своего уровня, подтягивают, обогащают.
А бывает знаний много, а с мышлением беда. Таких много. Начитанных идиотов, образованных идиотов.
Если знаний у игрока меньше, а мышление развито, игра происходит по правилам игрока. Нужно взаимодействие с начитанным идиотом, с персонажем-всезнайкой, — играй, не стесняйся.
Добавим правило. Главное в игре не количество знаний, а когнитивные инструменты (мышление), позволяющие эффективно пользоваться имеющимся объемом знаний. При этом предполагается мышление развивать, а объем знаний увеличивать. Увеличение объема знаний и развитие мышления прекрасно совмещаются и дополняют друг друга.

Способы мышления

Много знать важно. Это дает возможность быстро осваивать любой тип деятельности. Быстро переключаться между различными типами деятельности. Мир быстр и не любит ждать пока ты научишься.

Думаешь нейросеть поможет? Не-е-ет. Как вспомогательный инструмент, конечно, будет полезна, но с созданием стратегий, с гибкостью во взаимоотношении с миром, в создании новых когнитивных инструментов помочь нейросеть не в силах. Это у тебя есть способность к пониманию, а у нейросети нет. Какая бы она не была мощной, она всегда будет оставаться китайской комнатой[11].

Принцип Платона-Аристотеля «единое во многом» относится и к мышлению. В целостном мышлении можно выделить различные способы мышления и объединить их в целостный комплементарный интеллект.
Идею комплементарного интеллекта предлагает Кеша Скирневский[12]. Автором выделено пять стилей мышления, объединенных в общую схему. Общая схема так и называется «Комплементарный интеллект Скирневского[13]».

Для взаимодействия с миром и освоение под такое взаимодействие, Комплементарный интеллект подходит как нельзя лучше.

Как когнитивный инструмент Комплементарный интеллект (Complementary quotient — CQ) представляет собой минимальный набор знаний и навыков, которые позволяют человеку освоить разные стили мышления. CQ не готовит к конкретным профессиям, а создает условия для быстрого освоения любых. Скорость освоения обеспечивается комплементарностью[14] разных стилей.

Зачем это нужно? Затем, чтобы игра строилась всегда адекватно и сообразно контексту. Чтобы стили мышления, не привязанные к чему-то конкретному, помогали мгновенно осваивать специфику любой деятельности.

Комплементарный интеллект в базовых (авторских) настройках включает в себя пять стилей мышления: эмпирическое

мышление, инженерное мышление, творческое мышление, философское мышление, научное мышление.

Эмпирическое мышление. Врожденная опция. Исходный когнитивный инструмент Я эмпирического. Навык оперирования данными, получаемыми от органов чувств напрямую, без дополнительной обработки. Примером эмпирического мышления может быть эмпатия[15], различение гармонии в линиях, чувство прекрасного, чувство ритма, чувство материалов, чувство языка и т.п.
Эмпирическое мышление отвечает за наполнение психики чувственными данными для дальнейшей обработки. Чем лучше работает канал эмпирического мышления, тем больше субъект получает данных о мире перед собой. Развитое эмпирическое мышление дает большее понимание об окружающем мире.

Инженерное мышление. Когнитивный инструмент кратчайшего движения к цели. Предполагает приобретение различных инструментов достижения цели и развитие навыка поиска оптимального решения для достижения цели. Инженерное решение реализует инженерный подход к решению актуальных задач. Инженерный подход не предполагает погружение в изучение фундаментальных законов и принципов и рассчитан на нахождение решения в том, что есть из того что есть. Примером инженерного подхода могут служить всевозможные лайфхаки[16], позволяющие решить задачу подручными способами. Знание — это запомненные лайфхаки, мышление — это способность придумывать лайфхаки для решения задач и преодоления возникающих трудностей и препятствий.

Творческое мышление. Когнитивный инструмент для развертки идей в среды. Среда может быть математическая, визуальная, технологическая, математическая, двигательная и любая другая. Например, развертка идеи в визуальную среду выражается в создании на материальном носителе (бумаге,

холсте, стене) визуального отображения идеи автора. Простыми словами — создание картины от смыслового переживания до законченной работы. Или написание музыки — развертка авторской идеи в аудиальную среду. Само-собой, необходимо также владеть инструментом для развертки, например, кисточками или нотным станом, или строительным инструментом для постройки терема. Но, это навык для реализации творческого мышления. Само же творческое мышление — когнитивный инструмент для порождения замысла и его реализации.

Философское мышление. Когнитивный инструмент, в широком смысле отвечающий за способность к анализу и выявление взаимосвязей между вещами и явлениями. Без такого когнитивного инструмента как философское мышление, никакая игра, никакое целенаправленное взаимодействие с миром невозможно. Чтобы жить как играть и играть как жить нужно видеть связи. И чем больше связей видно, тем яснее осознается течение всевозможных процессов. Мышление — основной инструмент прогнозирования. Все без исключения взаимодействие с миром и в мире строится на прогнозировании, на предсказании что может случиться и куда направится вектор развития процесса. Врожденного философского (прогностическо-предсказательного) стиля для выживания достаточно, но для успешной деятельности, добычи ресурса, взаимодействия с различными процессами нужно развивать философский стиль мышления как осознаваемый когнитивный инструмент.

Научное мышление. Когнитивный инструмент, жизненно необходимый для проверки различных гипотез и предположений. Без научного стиля мышления невозможно выйти за пределы данных, получаемых от органов восприятия. Этот когнитивный инструмент используется для построения предположений и их проверки. Человеку недоступны в восприятии радиоволны, но по косвенным признакам можно

догадаться о существовании чего-то недоступного, а используя когнитивный инструмент проверить гипотезу. Научное мышление — важнейший инструмент для познания мира. Как и прочие, этот когнитивный инструмент требует развития. Чем мощнее и точнее инструменты мастера, тем больше, лучше и глубже он может взаимодействовать с миром перед собой — миром приложения инструментов.

Комплементарный интеллект — это все стили мышления, объединенные в одну систему. При этом мощь комплементарного интеллекта как когнитивного инструмента усиливается появлением эмерджентных свойств. Каждый стиль мышления, как когнитивный инструмент, имеет ограниченную область применения, но при объединении всех стилей в систему, комплементарный интеллект становится целостным.
Целостность и эмерджентность являются принципиальными характеристиками любой системы.
Эмерджентность определяет наличие особых свойств у системы, не присущих ее элементам, а также сумме элементов, не связанных особыми системообразующими связями[17].
Умение извлекать максимум информации из полученных данных, подвергать сообщения аналитике и получать знание озарениями — вот пример проявления эмерджентных свойств системы.

Описанные стили мышления нужно понимать как базис, т.е. данные стили необходимы и достаточны, но есть и другие, способные развить, улучшить и дополнить имеющиеся. Для понимания сути освоения, настройки и развития когнитивных инструментов приведенных стилей мышления вполне хватит. Для выхода за пределы базиса и дальнейшего развития можно добавить мифологическое мышление, религиозное мышление, историческое мышление, игровое мышление, процессуальное мышление и различные другие, обнаруживаемые или конструируемые под задачу.

Но это не все. Когнитивные инструменты на то и инструменты, что могут комбинироваться, повышая свою инструментальную мощь и позволяя решать множество задач и существенно расширять свои возможности во взаимодействии с окружающим миром, а также для достижения головокружительных целей.

Игра с миром перед собой, игра свободы и обусловленности, игра как метод взаимодействия с миром позволяют выйти за пределы поиска возможностей и самостоятельно создавать возможности в своей игре. Например, ты не знаешь чем заняться. И то не то, и это не то. Но ты играешь. Перед тобой мир — игровое пространство. А значит, в игровом пространстве ты можешь создать сферу деятельности для себя. Очевидный пример, взятый прямо из текста, — научиться создавать новые когнитивные инструменты и привносить их в мир, а в этом мир всегда отчаянно нуждался, нуждается, и будет нуждаться.

Комбинируя стили мышления можно получать совершенно новые когнитивные инструменты. Инженерное и творческое мышление находят реализацию в изобретательстве. Эмпирическое и философское мышление открывают доступ к новым функциям, например, к целительству. Научное и творческое мышление прокладывают путь к новым открытиям. Игровое и мифологическое мышление порождает новые онтологии.

Дальше ты можешь сам.
Твоя игра — комбинируй как хочешь, получай удивительные результаты. Используй для игры с миром. В этом твоя свобода. В этом свобода взаимодействия с обусловленностью.

Внимание

Внимание — наиважнейшая функция для взаимодействия с миром. Внимание отвечает за выделение фигур из фона. Внимание выполняет работу по формированию гештальтов[18]. О внимании в перспективе написать целую книгу, но здесь ограничимся необходимыми знаниями о внимании, достаточными для овладения игрой как методом построения взаимоотношений с миром, методом целеполагания и целедостижения.

Внимание организует и регулирует познавательные процессы индивида. Внимание включено во все без исключения аспекты человеческой жизни и деятельности.
Управление вниманием — один из важнейших навыков, который должен быть освоен всеми, в чьих интересах произвольная регуляция процессов, из которых складывается собственная жизнь.

Чтобы понять как работает внимание, сперва посмотрим на новорожденного ребенка, мгновение назад покинувшего лоно матери и впервые открывшего глаза. Что увидит ребенок?
На новорожденного обрушивается целостный и неразделенный поток восприятия — перцептивный поток. Психика ребенка еще не сформирована и не обучена разделять и различать входящие данные, а сам ребенок еще не овладел принципами разделения воспринимаемого.

Ребенок растет, его учат. Вот игрушка, вот конфета, вот мама, вот папа, вот небо, вот собачка, это красный, это треугольник. Демонстрацией и называнием объектов ребенка обучают выделять фигуры из фона (формировать гештальты) и, вместе с тем, развивают его внимание — функцию, осуществляющую выделение.

Со взрослением функция усложняется, как и усложняются ее возможности. Чем мощнее функция, чем больше емкость внимания, чем сильнее способность единовременного удержания объектов и процессов, тем больше возможностей у человека.

Аналогично приведенному примеру с ребенком, внимание принимает непосредственное участие в процессе организации мира перед субъектом. Чтобы мир принял привычный вид, внимание должно из целостного потока выделить узнаваемые формы, и, выстраивая связи между выделенными формами, собрать гештальты.

Таким образом, внимание — функция психики, без которой построение реальности перед собой невозможно. Не будет внимания, нечем будет разделять целостный перцептивный поток.

Разделение входящего перцептивного потока на узнаваемые гештальты осуществляет психика. Гештальты становятся содержательностью психики, а психика средой, где разворачиваются гештальты. Все, что понимается как «реальность», есть отражение в психике воспринятого в виде и в форме понимаемых содержаний.

Выход в субъектную позицию представляет из себя противопоставление субъекта психике и всем ее содержаниям. Сам же субъект не отождествляется ни с одним из содержаний психики. Из позиции чистого Я, субъект, подобно глазу, наблюдает отражение в психике поступивших на сенсоры и обработанных психикой данных, в результате обработки представленных перед воспринимающим субъектом как реальность данная в ощущениях.

Если из субъектной позиции применить прием редукции[19] к миру перед собой — к реальности данной в ощущениях, результатом

восприятия станет не набор отдельностей, а целостный неразделенный перцептивный поток, аналогичный тому, что воспринимает новорожденный ребенок.

Для существования и выживания в мире, в целостном перцептивном потоке должны быть различены отдельности — выделены фигуры. Фигуры выделяются наименованием. Дать имя — значит вырвать вещь из потока, зафиксировать ее. Затем выделенные вещи разнести по категориям. Осознает индивид этот процесс или нет, но, разделением и различением индивид формирует мир перед собой — формирует реальность. Основной инструмент для выделения и различения — функция внимания, для наименования — язык, для понимания — когнитивный аппарат.

Внимание — функция осуществляющая направление восприятия, осуществляющая направление познавательных процессов, функция, посредством которой происходит сосредоточение на объектах и феноменах мира перед собой. Без внимания невозможно полное и четкое восприятие того, из чего складывается реальность. Все сенсорные ощущения, эмоциональные процессы, процессы мышления не могут существовать без внимания.

Но есть одно «но». При всей важности внимания для формирования мира перед собой, для организации реальности, внимание относительно индивида выступает в роли субъекта — управляющей функцией. Т.е. индивид не управляет вниманием, а остается подчиненным вниманию объектом. Как объект внимания индивид подчинен результатам его функционирования.
Поэтому, входя во взаимоотношения с миром, вступая в игру с ним, играя с обусловленностью важно не просто развить внимание как способность, например, удерживать в восприятии большее количество объектов или процессов, а выйти в позицию управление вниманием, тотально изменить характер

взаимоотношений с вниманием. Прекратить быть объектом внимания, находящимся в зависимости от него, и стать его субъектом — мастером, виртуозно владеющим навыком. Овладеть навыком управления вниманием так, чтобы оно стало эффективным инструментом в руках субъекта-мастера.

Для взаимодействия с миром перед собой, для игры с ним выделим четыре аспекта внимания: поточный, организмический, опосредованный и волевой.
Поточный аспект характерен для внимания вне инстанции управления. Вниманием никто и ничто не управляет. Внимание свободно движется от объекта к объекту. Реализация поточного аспекта, применительно к управлению вниманием, сводится к непозволению вниманию задерживаться на каком-либо объекте.
Организмический аспект — управление вниманием осуществляется через настройку психики и модусы восприятия (аудиальный, визуальный, соматический и др.). Можно сказать, что организмический аспект проявляется при внесении произвольности в поточное внимание. Такой произвольностью может быть, например, равномерное распределение внимания по всему объему восприятия. Это требует отдельной тренировки, но, когда такое распределение начинает получаться, т.е. внимание намеренно распределяется по всем модусам восприятия, субъект получает возможность единовременного восприятия всего, что попадает на органы чувств, с чем в любом случае соприкасается сенсор, но что может быть недоступно при отсутствии навыка распределения внимания. Этот аспект реализуется в экстремальных ситуациях, боевых искусствах, и везде, где требуется максимум получения данных при взаимодействии с не всегда дружелюбным миром.
Опосредованный аспект — управление вниманием осуществляется через создание аттрактора[20] для внимания. Реализуется опосредованный аспект как способность к провокации событий. Внимание как функция работает таким образом, что в случае наличия объекта для внимания, внимание непременно к нему притягивается. Примером может послужить

громкий звук. Вряд-ли найдется индивид, чье внимание не метнется к звуку взрыва. В данном примере громкий звук и есть аттрактор для внимания. На этой особенности строится и провокация произвольного события. Определенным образом[21] создается образ события вне внимания и вне рефлексии. Аттрактор создается конструированием субъективного переживания события.
Появление в субъективном переживании заданного события, при отсутствии этого события во внимании, появляется аттрактор. Природа внимания — выделение объектов из фона. Поскольку где-то в фоне существует аттрактор — заданное произвольное событие, вниманию ничего не остается как быть притянутым к событию. В результате, субъект вниманием фиксирует событие в мире перед собой. Иными словами, опосредованное управление вниманием осуществляется через формирование цели для внимания, «подсвечивании» цели и позволение вниманию осуществить движение к цели.
Волевой аспект — прямое управление функцией внимания[22]. Внимание выделяется как функция, над функцией берется волевой контроль, после чего появляется возможность прямого управления функцией. Функцию определим как свойство в действии.
Свойства внимания — направленность, объем, распределенность, сосредоточенность, интенсивность, устойчивость и переключаемость. Субъектная позиция и некоторая тренировка приводят к появлению навыка управления свойствами внимания. Управление свойствами внимания в их действии, в их процессной составляющей, становится осознанным инструментом субъекта.

Поточный аспект внимания нивелирует обусловленность внимания объектами.
Организмический аспект дает способность единовременного восприятия всего происходящего в соприкосновении с миром.
Опосредованный аспект позволяет управлять вниманием без

приложения усилия непосредственно ко вниманию.
Волевой аспект позволяет формировать гештальты без опор и вне выбора из неразделенного перцептивного потока, после разделения становящегося реальностью. Субъект, реализующий волевой аспект управления вниманием, становится непосредственным актором организации собственной реальности.

Все аспекты внимания не являются чем-то отдельным. Аспекты следует воспринимать как одно и то же внимание, одну целостную функцию, которую можно увидеть «с разных сторон». Но с какой стороны на внимание не смотреть, — это всегда одно и то же внимание.

Для игры с миром и формирования произвольности в обусловленности, разумеется, нужно использовать все аспекты, как поодиночке, так и все вместе, и, конечно же, в различных комбинациях.
Освоение внимания как инструмента для игры, в игре, во взаимоотношениях с миром, с его объектами и процессами дает субъекту игры колоссальные возможности.

Рефлексия

В контексте чистого Я, в контексте субъекта разотождествленного с миром перед собой, под рефлексией[23] понимается наличиствующее знание о направленности собственных действий, о содержательности психики и, непосредственно, знание об активной субъектной позиции.

Когда способом взаимоотношения с миром выбрана игра, игра происходит посредством тех или иных действий, проявленных во взаимоотношении с миром. В игре действия должны проистекать от их источника — субъекта действия, но, только в случае, когда занята позиция, противопоставленная миру, в нашем случае миру-как-игровому-пространству. Действия исходят от субъекта и направляются на игровые процессы для решения поставленных задач и достижения актуальных целей.

Метафорически — игрок действует из-за шахматной доски, его действия направлены на процессы и фигуры на доске, при этом сам игрок на доску никогда не лезет, фигурой не становится и с фигурой не отождествляется.
Игра с миром намного сложнее чем самые сложные шахматы. Доски, как таковой нет. Куда лезть, а куда не лезть, субъекту не видно. Позиция разотождествлена с игрой и игровым пространством, но всегда возникает множество соблазнов отождествиться с элементом игры или игровым процессом.
Не успеешь оглянуться, и все, круговерть игры увлекла, а ты, отождествившись с фигурой, отождествившись с ролью, бегаешь по пространству игры, веря в ее истинность, в ее искренность, шаблонами реагируя на воздействия, исходящие от принимаемого всерьез игрового пространства.
Навык рефлексии важен чтобы не произошло ни увлечения игрой, ни отождествления с игровой фигурой в игровом пространстве.

Первое, для чего нужна рефлексия, — сохранение позиции. Сохранение субъектной позиции необходимо для действования исключительно из собственной субъектности, разотождествления со всеми процессами и элементами мира перед собой, видения мира перед собой как совокупности процессов и элементов, присвоения миру перед собой статуса игры.

Основное, что потребуется в игре — рефлексия позиции. Следующий момент — рефлексия принятия решения. Направление внимания на факторы лежащие в основе принятия решений. Что лежит в основе решения? Что стимулирует к принятию решения? Какие опоры используются и учитываются для принятия решения?
Рефлексия принятия решения дает возможность принимать решения вне внешней стимуляции, принимать решения в соответствии с имеющейся стратегией и выбранной целью, не отвлекаясь «на блестящее» и учитывая множество факторов, которые актуальны в момент принятия решения и с которыми придется играть после принятия решения.
Далее — рефлексия действия. Направление внимания на каждое действие, совершаемое из позиции. Или не из позиции, если позиция утрачена. В случае утраты позиции рефлексия позволит остановиться, оглядеться увидеть происходящее. Что так, что не так. Рефлексия действий из позиции даст настоящую эффективную и увлекательную игру. В каждом действии будет присутствовать смысл. Каждое действие будет направлено на достижение малой или большой цели. Ни одно действие не будет совершено вхолостую. Это ли не настоящая игра высокого уровня?
К действию относятся и произнесенные слова. Каждое слово должно произносится для чего-то. И, если нет ничего, для чего нужно слово, можно промолчать, ведь как говорил Достоевский —молчать хорошо, безопасно и красиво. Каждое слово подобно действию формирующему реальность. В нашем случае, к тому же, оказывающее влияние на игру. От того как ты говоришь и

что ты говоришь во многом строится игра. Правильные слова приводят к правильным результатам. Неправильные… Известный факт — из-за неправильных слов можно навсегда бесславно вылететь из игры. Рефлексия — тот незаменимый аспект в деятельности субъекта, который приводит и к правильным словам, и к правильным действиям.

Рефлексия содержаний сознания. От того что у тебя в голове, зависит многое. Можно сказать, зависит все. Твои мысли, эмоции, суждения, оценки, состояния — все это содержания сознания. Взбудоражен ты или спокоен, напряжен или расслаблен, имеешь претензии к людям или процессам или воспринимаешь их отстраненно как элементы игры — все это влияет и на принятия решений, и на действия, и, как следствие, на взаимоотношения с миром, на игру с обусловленностью. Развивая навык рефлексии ты научишься не только отслеживать внутренние или внешние процессы, ты научишься гораздо большему — рефлексировать зарождение процессов. И внутренних, и внешних. Ты сможешь отрефлексировать предпосылки зарождения мысли, эмоции, оценки, суждения. Такая рефлексия не даст самопроизвольно зародиться внутреннему процессу, осознанным инициатором которого ты не был. Только рефлексия даст тебе способность быть хозяином внутреннего мира. Быть свободным. Свободным от стимулов и раздражителей, вызывающих самопроизвольную актуализацию внутренних процессов. Ты становишься хозяином эмоций, ты ими управляешь, но не они тобой. Рефлексия дает тебе способность игры с миром. Дарует свободу для игры с обусловленностью.

Рефлексия внешних процессов позволяет видеть не только их зарождение, но и видеть предпосылки для их появления. Любая ситуация всегда развивается из чего-то. Не бывает внезапных конфликтов. У всего есть причины, у всего есть предпосылки для проявления. Когда внимание распределено по всему полю восприятия и включена функция рефлексии, внимание из

воспринятого способно выделить слабые, едва заметные сигналы. Внимание ухватило неразборчивое движение, в звуковом фоне выделило невнятный скрип, дунул ветер, тело отклонилось на шаг. На то место, где ты только что стоял упал кирпич. Безопасно для тебя. Или другой пример. Ты зашел в бар. В игре всякое бывает. Внимание работает, рефлексия работает. Движение в темном углу. Кто-то упруго прошел на периферии зрения. Изменил траекторию официант. Еще ничего не случилось, ты отрефлексировал происходящие внешние процессы и легкое напряжение внутреннего состояния. Восприняв происходящее как целостность, ты вышел. Так и не узнав, что там, откуда ты только что ушел, произошла драка, с применением оружия, полицией и прочими неприятностями. Навык рефлексии помогает прокладывать оптимальные маршруты и оптимальные стратегии в мире перед тобой, в игровом пространстве, где ты играешь, используя для игры свое тело как игровую фигуру, игровой аватар.

Содержания сознания

В игре, во взаимоотношениях с миром, крайне важно чем наполнена психика. От содержательности психической деятельности зависит вся игра. Причем не только игра, но и сама ее возможность. И внимание, и рефлексия — содержания сознания, относящиеся к классу функций сознания. Как они работают и зачем нужны мы разобрали. Теперь, используя внимание и рефлексию, мы можем направить внимание внутрь сознания и обнаружить огромное количество происходящих внутри сознания процессов.
Все эти процессы — содержания сознания.
Содержаний сознания превеликое множество и перечислять их можно бесконечно долго. Более того, каждый человек индивидуален, соответственно содержаний сознания становится бесконечное количество помноженное на количество индивидов и помноженное на всевозможные их комбинации, порождающие новые содержания сознания.
Если мы выходим в позицию «мир передо мной», позицию разотождествленную с элементами и процессами, на которые можно направить внимание и которые доступны к рефлексии, то содержания сознания (содержаниями они становятся после того как отрефлексированы) тоже становятся элементами и процессами перед субъектом, перед позицией, перед метафорическим глазом, распознающим все перед собой.

Таким образом, понятие позиции расширяется. И уже не «мир передо мной», а «*всё передо мной*». Всё становится содержаниями передо мной, объектами восприятия, рефлексии и внимания. Чистая позиция лишенная качеств и характеристик, позиция субъекта действия, позиция Я без содержаний становится «позицией глаза», смотрящего на все кроме себя самого. В то же время, все на что смотрит «глаз» становится элементами игры, с которыми имеет дело свободный субъект.

Свободный подобно смотрящему глазу, независимому ни от чего, что попадает в поле его восприятия.

Выходя в позицию, практик начинает иметь дело с содержаниями «увиденного», воспринятого. Точнее, увиденное и воспринятое становится содержаниями, а также провоцирует появление новых содержаний относительно воспринятых ранее — осмысление, эмоции, оценки, суждения и прочие.
Все содержания достаточно разделить на две категории: субъективные содержания и объективные содержания.
Субъективные содержания — содержания доступные исключительно субъекту и никому больше. Мышление и способы мышления, отношения к вещам, людям, процессам, эмоциональная оценка чего-либо и другие процессы доступные исключительно субъекту.
Объективные содержания — содержания доступные всем участникам игрового пространства, или же окружающего мира, в случае, когда участники воспринимают себя его неотъемлемой частью, связанные правилами обусловленности мира.

Объективные содержания — элементы реальности консенсуса[24], все, что принадлежит миру передо мной и более-менее одинаково видится, воспринимается и понимается всеми участниками объективной реальности. Объективные содержания связаны между собой и жестко обусловлены наличиствующими связями. Например, ложка. Ложка — объективное содержание мира передо мной. Ложка становится ложкой и остается ею благодаря связям с другими объектами объективной реальности. Ее «ложечность» обусловлена способом применения, наличием тарелок, вилок, категорий, к которым она относится, равно как и не относится. Будет ли ложка ложкой если кроме ложки нет никаких других объектов? Чем будет объект, впервые увиденный, о котором нет знаний и соприкосновения с которым нет в опыте? Чем будет объект до построения связей между ним и другими объектами? Важность примера с ложкой и интерес к нему заключается в наглядности построения связей наряду с

пониманием того, как связи делают объект узнаваемым, привычным и понятным.
Главный вопрос — кто строит связи?
Догадался?
Тот, перед кем расположился наблюдаемый мир. Тот, кто занял позицию «все передо мной». Все, что передо мной становится таким как есть благодаря связям между всем и всем. Без связей объекты перестанут быть объектами, а воспринимающий субъект окажется перед нефигуративным, неразделенным потоком восприятия.
С детства каждого учат строить связи между объектами. Поскольку людей учат строить связи примерно одинаково, совместная реальность становится реальностью консенсуса. Навык глубоко импринтируется в психику на самых ранних этапах развития психики индивида, после чего связи строятся автоматически, а способность к произвольному построению связей купируется реальностью консенсуса.

Можно ли выйти из обусловленности реальностью консенсуса?
Можно!
Есть разные способы. Способ предлагаемый здесь — игра. Выход в позицию разотождествления со всеми объектами, со всем, на что можно направить внимание — первый шаг к тому, чтобы увидеть связи, увидеть их природу. Произвольно менять связи без ограничений, конечно, не в наших силах. Но видеть и пользоваться для решения своих задач можно, нужно и полезно. В отдельных случаях, становится возможным конструировать новые связи.
Видение, использование и конструирование связей становится одним из базовых факторов игры из свободной позиции с обусловленностью мира перед собой.
Обусловленности мира и его связям присваивается статус «игрового пространства», репрезентации субъекта в игровое пространство в телесность — статус «аватара», действиям аватара в игровом пространстве — статус «игры». Игра строится из ничем и никак не определенной позиции «вне шахматной

доски», из позиции «вне игры».
Позиция действия, субъект, Я без содержаний — в контексте игры под этими терминами понимается одно и то же. Субъект свободен потому, что ничем не определен, не имеет качеств и характеристик и не связан никакими связями. Позиция существует вне связей, вне контекстов, но именно из субъектной позиции возможно видение связей, их изменение, использование, неподчинение имеющимся связям и конструирование новых связей.
Из субъектной позиции строятся онтологии и конструируются картины мира.

Субъективные содержания — внутренние содержания, содержания психики, доступные только субъекту и никому больше. Если менять содержания реальности консенсуса практически невозможно, то над внутренними содержаниями можно быть царем и делать с ними все что угодно.

Для работы с субъективными содержаниями сознания существует два направления работы.
Первое — упразднение всех внутренних содержаний, всех содержаний психики. Выявление появляющихся содержаний и растворение в чистой среде психического пространства. Выход на переживание сознания без содержаний. Чистое, субстанциональное, как таковое.
После этого можно приступать ко второму направлению — создавать, конструировать, порождать внутренние содержания. Поверь, свободное конструирование — тоже интересная и увлекательная игра.

Из чистой позиции сперва происходит выявление содержаний внутреннего пространства. Наблюдение содержаний. Рефлексия их появления, рефлексия их функциональной развертки. Понимание природы внутренних содержаний и природы их возникновения. Затем совершение усилия на их растворение, прекращение их функционирования. В результате растворения

содержаний сознания остается лишь переживание среды, в которой (и из которой) появляются содержания.
Способы мышления, когнитивные инструменты, эмоции, суждения, эмоциональные оценки, мириады мыслей, воображение, сновиденная реальность, интуиция — ты становишься хозяином своего внутреннего пространства. И, как хозяин, можешь не только растворять содержания внутреннего пространства в самом пространстве, но и создавать их в нем.

Кроме того, такая работа позволяет четко видеть, как внутренние содержания появляются как реакция, как отклик на стимулы, поступающие из реальности консенсуса. Обретается понимание, как внешняя реальность заставляет появляться внутренние содержания и как происходит подчинение им. Как происходит отождествление с внутренними процессами, простимулированными внешним воздействием вне твоего внимания, твоей рефлексии, твоего желания и твоей воли. Как внутренние содержания увлекают тебя на игровую доску. Как заставляют играть не твою игру. Как вплетают тебя в связи реальности консенсуса. Как обуславливают, принуждают, лишают свободного волеизъявления и свободного целеполагания.

Хорошо, что ты уже освоил рефлексию и выход в позицию «все передо мной». Оставайся в ней. Играй из нее, ибо больше неоткуда. Только так ты свободен от связей мира перед тобой и обусловленности ими. Только так происходит взаимодействие — игра свободы и обусловленности.

Просто ли это? Честно — нет. Сложно и придется попотеть. Но игра стоит свеч. Нет ценности превыше свободы.
Есть ли технология? К счастью есть. Ознакомиться с примером технологии, рассчитанной на современника, можно в книгах «Активное сознание» и «Технологии свободы» О.Бахтиярова. Есть и другие.

Бдительность

Бдительность — частный случай рефлексии. Постоянная настройка психики, рефлексирующая происходящее. Активное действие игрока, направленное на сохранение позиции в повседневной деятельности и возвращение в нее в случае увлеченности процессами игры, а также в случае захвата процессами социального взаимодействия, шаблонами и ролями. Рефлексия, в широком смысле, — это знание о своем знании. Рефлексия решает задачу знания о знании происходящего, позиции, внимания и его направленности, источника принятия решения и прочего, о чем говорили выше. Бдительность, конечно же, не столько знание о знании, сколько активное действие по отслеживанию текущих процессов. Уместный пример — бдительность тигра выслеживающего антилопу и бдительность антилопы, не желающей попасться в лапы тигру или другому хищнику. Или бдительность стрекозы, выслеживающей добычу и краем глаза косящейся на появившуюся птицу.
Бдительность нужна чтобы вовремя заметить угрозу утраты позиции или непосредственно утрату позиции, если такое произошло. Без бдительности невозможно отследить самопроизвольную смену социальной роли или развертку шаблона при захвате ситуативными процессами. Бдительность помогает отслеживать собственное поведение в различных условиях и ситуациях. Бдительность способствует принятию решений в трезвости и отрешенности. В конце концов, бдительность позволяет быть над системой, над ситуацией. Ведь все мы знаем, чтобы решить проблему, нужно подняться над ситуацией, в которой проблема возникла.

Никакая игра, никакое взаимодействие с обусловленностью невозможно без бдительности. Стоит зазеваться, и все… Не ты играешь с миром, а мир играет тобой. Не с тобой, а именно

тобой. Как только ты перестаешь танцевать медведя, медведь начинает танцевать тебя.
Оглянись вокруг, приглядись к людям. Увидь их шаблоны, их социальные роли. Задай себе вопрос, можно ли иначе? Ответ придет однозначный.

Бдительность — это тоже твой инструмент. Бери на вооружение и никогда не теряй.

Состояние жертвы

Во взаимоотношениях с миром человек может пребывать в различных состояниях. Классика жанра — треугольник Карпмана[25]. Треугольник Карпмана — предложенная американским психотерапевтом Стивеном Карпманом модель социальных взаимоотношений в комбинации трех ролей: спасатель (герой), преследователь (тиран, агрессор) и жертва. У каждой роли свой сценарий и свой набор характеристик.
В любом коллективе люди занимают ту или иную роль. Начинается драма. Тиран тиранит, жертва жалуется, спасатель считает жертву слабой. Все отыгрывают роли, все действуют по сценариям.
Здесь нет задачи расписывать что с этим делать. Треугольник Карпмана — распространенная тема, информации об этом много. Здесь задача показать отыгрываемость сценариев и ролей в мире и в жизни.
Или другой пример. Две базовые позиции. Да, именно позиции, не роли. Позиция охотника и позиция жертвы.
Если ты играешь и твое поле деятельности игровое пространство, тебе предпочтительнее быть в позиции охотника. Охотник сам выбирает место и способ охоты, сам создает распорядок, бдителен в выслеживании добычи. Охотник — активная позиция.
Жертва — тоже позиция. Позиция пассивная. Позиция претерпевающего. Жертву давят обстоятельства. Жертва подвергается чужому влиянию. Жертва никогда не достигает цели. И винит в этом все что угодно, кроме себя.
Треугольник Карпмана показывает нам варианты сценариев и ролей в игре. Охотник и жертва — активную и пассивную позицию.

Здесь важно не только увидеть позиции и роли, но и понять, что любой человек может совершенно неожиданно, оказаться в

одной из ролей или в одной из позиций.
Даже будучи в позиции «вне игры» легко можно увлечься, оказаться захваченным социальным процессом, утратить бдительность и оказаться в позиции жертвы.

Рефлексия и бдительность — твое оружие, твои надежные инструменты. Рефлексия и бдительность позволят тебе оставаться в позиции разотождествленной с миром перед тобой, разотождествленной с игрой, разотождествленной с игровым пространством и даже со своим телом, ибо рефлексия — знание о знании что не ты на «игровой доске», а репрезентация тебя — аватар.

Однако, часто случается, что ты вдруг обнаруживаешь себя на игровой доске. И даже не охотником. Жертвой. Бдительность тебе нужна чтобы вовремя заметить переход. Заметить, что позиция утрачена, ты объект игры, мир играет тобой, а ты жертва уносимая сценарием совсем не туда, куда ты собирался. Самое главное — заметить. Когда ты заметишь, останется вернуть позицию и слезть с «игровой доски». И бдить, чтобы не оказаться там снова.

Уверенно и эффективно можно играть только из позиции, о которой здесь так много говорится. Все остальное — шаблоны, роли, сценарии, где играешь не ты с обусловленностью, а обусловленность, навязывая свои правила и увлекая в свои связи, играет тобой.

Не будь жертвой, будь бдителен. Это твоя игра. Твоя свобода в игре с обусловленностью.

Настройки

Неделание

Не абстрактное неделание, но вполне конкретное неделание конкретных вещей. Неделание бесконечного просмотра новостных лент. Неделание траты времени на бесполезные смартфонные игры.
Это пример. Тебе самому нужно найти те дела, без которых можно обойтись, которые мешают и отвлекают от цели. Найди их, запиши и не делай.
Это хорошее упражнение, убивающее сразу несколько зайцев. Ты избавляешься от ненужной траты энергии, от пустой траты времени, получаешь дополнительный ресурс (энергии и времени).
На ровном месте и тренируешь рефлексию и осознанную позицию субъекта, способного принимать решения, не отвлекаться и не лезть на игровое поле, не бежать за предложенными культурой морковками. Кроме этого, упражнение развивает навык фокусировки внимания и противодействия сторонним стимулам в их непрекращающихся попытках захватить и тебя, и твое внимание провокацией развертки несанкционированных тобой внутренних процессов.

Субъектная позиция

Выход в субъектную позицию. Кто играет? Ты или тобой? Думаешь ты?
Давай проверим.
Сядь, расслабься. Закрой глаза, выпрями спину. Сосредоточься на дыхании. Твое решение, единственное решение — сосредоточение на дыхании. Ты, как субъект, играешь в эту игру. На удержании во внимании других процессов, на

вовлечение в другие игры ты решения не принимал.
А теперь посмотри, сколько процессов происходит вне твоего решения. Ты принимал решение думать о завтрашней работе? Ты принимал решение ответить на входящий вызов? Ты принимал решение отвлечься на сторонний звук?
Как это случилось? Тебя что-то отвлекает, к чему-то влечет. Если ты не принимал решения, значит что-то приняло его за тебя. Раздражители, приходящие со стороны, стимулируют тебя к действию.
В повседневной жизни ты думаешь что это твои решения. Но сейчас? Видишь, они не твои. Твое решение только одно — сосредоточение на дыхании. Остальное, увы не твоя игра. Видишь, как легко превратиться из субъекта принятия решений в объект воздействия?
Играешь или ты, или тобой.
А знаешь, какая в этом печаль? В действительности нет никого, кто тобой играет. Восставать не против кого. Бороться не с кем. Тобой играют стимулы и раздражители, заставляя реагировать на них.
В этом и задача. Хочешь свободно играть, следи где действие происходит как следствие твоего решения, а где ты увлекся игрой, отвлекся и заигрался.
Это не повод для расстройства. Вот еще одно правило — отслеживать когда происходит вылет из позиции субъекта принятия решения в позицию объекта игры и, затем, отслеживать когда и как происходит восстановление субъектной позиции.
Что для этого нужно? Совсем немного. Останавливаться. Делать паузу отвлекаясь от всего и проверять где ты, в какой позиции и в каком статусе в момент остановки. И, из этой паузы, оставаться субъектом или снова становиться им в случае обнаружения себя объектом игры.

Контроль

Контроль — один из важных моментов в игре. Приходится контролировать огромное количество факторов. Рефлексия внимания. Контроль где находится внимание. Контроль принятия решений. Контроль своих действий. Контроль своего поведения. Контроль мыслей. Контроль внутренних и внешних содержаний. Контроль действий других игроков. Контроль траекторий персонажей в игровом пространстве. Контроль выполнения стратегий и планов.

Не слишком ли много контроля?

Ты спросишь — а если отпустить контроль? Хорошо, а не утратим ли мы после этого бдительность? Впрочем, и сама бдительность не есть ли контроль происходящего?

Сколько контроля, с ума сойти можно.

Такой контроль — болезнь современного мира.
Мы заняли позицию, разотождествленную со всем, что можно контролировать. Формы, вещи, объекты, внутренние и внешние процессы — все перед тобой. Ты в позиции наблюдения и конструирования связей. Ты конструируешь игру. А значит, речь идет об ином контроле.

Контроль как болезнь проявляется когда личностная структура, развернутая в психике, становится источником контроля. Под контроль личностной структуры попадают процессы вокруг, при том, что сама личностная структура, как источник контроля, остается вне рефлексии. Контроль исходящий от личностной структуры становится патологией.

Ты вооружен рефлексией. Рефлексия — твой инструмент. Воспользуйся им и отрефлексируй источник контроля.

Видишь? Вот он. Укрепи позицию действия. Вынеси источник контроля перед собой как один из элементов мира. Если все еще считаешь его собой, выполни процедуру разотождествления с ним. Из субъектной позиции это сделать несложно.
Обнаружь контроль как внутренний процесс, субъективное содержание. Выше написано про субъективные содержания и мастерство управления ими. Кто хозяин внутренних содержаний, не ты ли?
Тебе должны стать доступны субъективные содержания, автором которых, оказывается, ты не являешься, и, вместе с ними, среды, в которых внутренние содержания разворачиваются и становятся объектами внимания.

Ты разотождествился и со средами, и с их содержаниями. И контроль как процесс, и источник контроля, и среда содержащая источник, и процесс — все оказывается перед тобой, перед позицией, перед метафорическим «глазом», который на все смотрит и все видит.

В чем же тогда контроль?

Контроль в осознании.
Осознаются среды и происходящее в них. Среды и содержательность.
Удивительно, контроль есть, но ничего контролировать не надо. Осталось обнаружить сопутствующие напряжения. Напряжения в теле, напряжения в психике. Из позиции «все передо мной» обнаружение напряжений удается достичь при некоторой тренировке. Обнаруженные напряжения переживаются как внутренние содержания, и, как и все прочие содержания, оказываются перед условным наблюдателем. Инструментом для выделения содержаний используется внимание. Для растворения обнаруженных напряжений нужно сместить внимание с напряжений на среду, в которой они обнаружены. Т.е., вместо выделения вниманием напряжений как отдельных объектов, распределить внимание по среде, в которой

напряжения содержатся и растворить в ней напряжения подобно растворению сахара в горячей воде.
Осталось попробовать, и, на собственном опыте, пережить растворение напряжений в фоне-среде.

Контроль изменил характер. Стал мягким и текучим. Впрочем, контролем это назвать уже сложно. Осталось осознание процессов в виде содержательности сред, в которых они происходят. И, соответственно, осознание самих сред. Внимание распределилось по всему полю восприятия, по субъективным и объективным процессам. Все во внимании, ничего от него не укрывается. Все текуче, и ты готов течь и действовать вместе со всем. Действовать не от личностных структур, утративших статус источника контроля, а в соответствии с изменяющейся ситуацией, адекватно ей.

Это и есть тот контроль, который не-контроль, но позволяет не только владеть всей ситуацией в целом, но и быть над ней, осознавая все происходящие процессы без вовлеченности в них.

Для контроля больше не нужны ни личностные структуры, ни какие-бы то ни было опоры.
Все перед тобой, ты присутствуешь во всем, готов к любому действию без дополнительной подготовки.

Свобода от контроля — свобода игры с обусловленностью.
Еще один инструмент для игры с миром.

Дисциплина

Игра дает свободу. Свободу принятия решений, свободу действий, свободу от принудительности обусловленностями. Почувствовав вкус свободы можно отказаться от любых действий, ограничивающих индивидуальную реальность. Отказаться от принуждения, отказаться от должествования. Отказаться от культуры, ведь именно Культура, всеобуславливающий надсоциальный организм, принуждает действовать в соответствии с ею же задаваемыми нормами и целями.
Правильна ли будет такая реализация свободы?

Свобода существует непосредственно в позиции противопоставленной миру перед субъектом. Мир же, напротив, жестко обусловленная система, сохраняющаяся крепостью своих связей. Культура — то что мир связывает. Также мир связывает язык, но это отдельная тема .
Важно понимать собственную вплетенность в связи, делающие мир перед собой таким как есть. Позиция, конечно, свободна, при этом нематериальна. Тело со своими обусловленностями и сформированное мышление остаются частью мира, наблюдаемого из позиции. Позиция позволяет принимать решения не опираясь на связи мира, быть вне его обусловленностей. Но действовать все равно придется в обусловленном мире. Свобода проявляется в игре с обусловленностью, в возможности играть принудительностями. Видеть их, понимать природу и пользоваться знаниями для достижения целей.
И, безусловно, видеть результаты собственной игры. Нести за них ответственность. Мир движется по своим законам и эти законы устанавливаешь не ты. Твоя свобода в выходе из слепого подчинения им, но действие законов это не отменяет.

Выходя из подчинения законам гравитации человек создает крылья, но не прыгает с крыши, игнорируя их.

Еще одна сторона свободы, помимо ответственности, — дисциплина.
У тебя может возникнуть вопрос — разве дисциплина не ограничение свободы?

Давай разберемся.
Чью свободу ограничивает дисциплина?
Очевидно — свободу объекта. Объект игры, персонаж игрового пространства действующий по шаблонам и сценариям, конечно же ограничивается дисциплиной. Дисциплина вплетена во многие сценарии для принуждения объекта действовать по установленным сценариями правилам. Дисциплина становится фактором внешнего принуждения объекта к определенному поведению в определенных сценариях. В таких сценариях персонаж, становится также и объектом дисциплины.

Для объекта дисциплина — диктуемый извне внешний фактор. Акт внешнего принуждения.
Когда объект игры действует в игре без рефлексии внешних и внутренних содержаний, тогда он видит принуждения как внешние содержания, а собственное недовольство — как внутренние. При этом не видит природу появления ни того, ни другого. Принимая свободу за вседозволенность, объект пытается избежать какого-либо принуждения. Это не свобода. Объект, избегая одного принуждения, даже в процессе избегания принуждается другими, менее очевидными факторами. Та же Культура навязывает объекту определенные модели поведения, сценарии и роли, где сама попытка ухода от принуждений, в свою очередь, обусловливается принуждением поступать в соответствии с ролью и сценарием ухода от принуждений. «Будь собой» — говорит Культура с рекламных билбордов, «будь свободен», «будь не такой как все». Тем самым предопределяет соответствующие сценарии и нарративы.

Быть не таким как все становится модным и, целая индустрия работает на то, чтобы все были не такими как все.

Для субъекта дело обстоит иначе. Субъектная позиция противопоставлена миру перед собой, противопоставлена внутренним и внешним содержаниям. Принуждения и обусловленности принадлежат миру перед субъектом. Субъект в актах наблюдения и актах принятия решений свободен от содержаний, принадлежащих миру перед субъектом.
Для субъекта свободы дисциплина становится одной из граней свободы. Для субъекта дисциплина не диктуема извне, а точно наоборот, реализуема изнутри.
Такая дисциплина оберегает субъекта от обусловленности, от увлечений и очарований, увлекающих в игру мира. Дает свободу оставаться в позиции.

Дисциплина субъекта — свобода действовать по собственным правилам. Не нарушать законы мира перед собой, но вводить собственные правила в построение взаимоотношений с миром и законами его существования.
Для субъекта свобода немыслима без дисциплины.

Дисциплина субъекта есть манифестация воли, реализующаяся в способности следовать собственным правилам, вести собственную игру, не терять бдительности и оставаться в рефлексии.

Особое место дисциплине отводится в ситуациях неопределенности. Когда нет ни четких опор, ни понимания происходящего, ни возможности прогнозирования развития ситуации. Для объекта неопределенность критична. Объект не может существовать в неопределенности. Сама природа объектности — вплетенность в систему взаимоопределения вещей, форм, объектов и процессов.
Неопределенность появляется при разрушении связей. Субъект противопоставлен как связям, удерживающим мир

перед ним, так и самому миру, чья конфигурация задается имеющимися связями.
Если связи рвутся и наступает неопределенность, объект пугается, видя для себя угрозу. Субъект же остается в позиции, в способности действовать без опоры на связи. Субъект не обусловлен связями, свободен от них.
Тем не менее, субъекту нужно действовать, реализовывать себя в мир несмотря на неопределенность ситуации. Субъект затруднен в принятии решений, в понимании происходящего. В этом случае дисциплина, исходящая от субъекта, позволяет сохранить бдительность и действовать максимально эффективно.
Именно реализуемая изнутри дисциплина становится надежной опорой в условиях и ситуациях разной степени неопределенности.

Дикое поле

Дикое поле — термин противопоставленный термину «Культура». Человек — существо формируемое Культурой, существо Культурой определяемое. Культура задает человеку нравственные установки, модели поведения, манеры, речь, нормы и правила.
Культуру можно определить как некую условную территорию, внутри которой человек живет, действует, принимает решения и сосуществует с другими людьми. Внутри этой территории все определено. Что делать, как думать, как принимать решения, к чему стремиться, чего избегать. В этом плане Культура уберегает человека и человеческое общество от разрушения. Если смотреть на Культуру и понимать ее как территорию нормирующую и определяющую поведение и стремления человека, можно выделить и границу, отделяющую территорию Культуры от того, чем она не является.

Дикое поле — «территория» за границей культуры. Дикое поле. Нет норм, нет правил, нет ограничений. Можно все. Но и нет ничего, что оберегало бы человека от разрушения. От разрушения самим собой и другими, попавшими в Дикое поле. Культура, задающая нормы и правила, ценности и цели осталась за границей.
С одной стороны Культура, с другой — Дикое поле.
И субъект, в позиции, разотождествленной с миром перед собой, а значит и с Культурой, и с Диким полем. Вступая во взаимоотношение с миром, во взаимоотношение свободы и обусловленности субъект может соприкасаться как с территорией Культуры, так и с территорией Дикого поля. В соприкосновении с территорией Культуры субъект остается свободными от ее правил, но, в то же время, действует по ним, строя свою игру на территории Культуры. В соприкосновении с территорией Дикого поля субъект помнит о свободе произвола и

сохраняет бдительность, чтобы не остаться навсегда в Диком поле.

Самое интересное. Если субъект способен оставаться в позиции «над», в позиции «вне», особый интерес вызывает граница. Тонкая, неуловимая граница. Ее невозможно увидеть, к ней невозможно прикоснуться. Ее нет как таковой. Только позиция, противопоставленная миру перед собой и его содержаниям, позволяет выйти на тонкие ощущения наличия границы между содержаниями мира перед собой.

Граница между содержаниями мира перед собой — существенный аспект, позволяющий тонко играть. Не просто играть с тем что есть и в том что есть, а создавать условия и ситуации для своей игры. Филигранно балансировать между свободой и обусловленностью. Искусство игры — быть в балансе, в том числе балансировать на границе между формами и их отсутствием, между творчеством и обусловленностью, между Диким полем и Культурой.

Дикое поле не является злом или чем-то страшным. Дикое поле — отсутствие контекста и сам в себе контекст. Игра невозможна без порождения новых форм взаимодействия с миром. Дикое поле — территория вне культурных форм, но именно из этой территории можно создавать новые формы. В Диком поле обусловленность сведена к минимуму. Дикое поле свободно от Культуры, а значит и от обусловленности культурными формами и культурными нормами. В Диком поле реализуется произвол порождения нового. Здесь нечему мешать творческому процессу — Дикое поле вне закона.

Но мы помним, что в игре с миром нельзя увлекаться. Бдительность и рефлексия должны быть включены. Ты видишь всё, взаимодействуешь со всем, но не принадлежишь ничему. Ни Культуре, ни Дикому полю. Ни границе между ними. Все это — твои инструменты.

Выходи из позиции на границу. Бери в Диком поле новое, создавай. Вноси в Культуру. Только так в Культуре появляются новые смыслы и новые формы.

Дикое поле и Культура — абсолютный произвол и тотальные правила. И ты — актор игры, способный балансировать на границе, равноуспешно заходить на любую территорию, брать нужное и не склоняться ни в одну сторону.

Объект культуры и субъект Культуры

Есть в геополитике такой постулат: культурные особенности народов, менталитет, психология и многое другое формируется ландшафтами и средой обитания этих народов. А в радикальном варианте данного постулата народ не является субъектом культуры, ее творцом, а лишь выполняет функцию переносчика культуры, является ее объектом. Этот постулат применим к каждому отдельному человеку, являющемуся частью целого и несущего в себе свойства и характеристики целого.

Для примера возьмем постулаты из мира традиционных боевых искусств о правильной культуре. Речь идет, разумеется, об узком понимании культуры в контексте боевых искусств с использованием в качестве пояснения. Боевые искусства берут на вооружение пять аспектов: культура движения, культура мышления, культура дыхания, культура питания, культура внимания. Этот пример показывает, что таким образом культурные ценности задает традиция, где индивид является их переносчиком, объектом традиции.

Традиция — ни что иное как сохраняемые и передаваемые в неизменном виде культурные ценности того или иного сообщества. Перед традицией не стоит задача порождения новых смыслов, задача традиции — сохранить смыслы, изначально присутствующие в ней.
Во многих традициях заложено преодоление собственных обусловленностей средствами традиции. Заложено изменение индивидом самого себя. Для этого в традициях присутствует возможность разотожествления с миром перед собой и переживание свободы, присутствует направленность на освобождение от обусловленности миром перед собой.

При этом, в основе любой традиции лежит необходимость сохранения самой себя и носителей традиции от внешних воздействий. От изменений, приходящих со стороны Культуры, и разрушений, приходящих со стороны Дикого поля.

Идеи, раскрывающиеся в книге, предполагают преодоление себя как объекта, прекращения реализации собственного бытия в качестве объекта чего бы то ни было, будь то Традиция, будь то Культура, будь то Дикое поле.

В преодолении самого себя, возникает небезосновательный интерес и к преодолению той системы, в которой, и благодаря которой, происходит изменение самого себя. Можно задуматься и предположить, что возможность преодолеть традицию в традиции все же заложена. Но за связностью смыслов и практических особенностей, за вниманием, прикованным к правильности соблюдения ритуалов традиции, за трактовкой догматики традиции, аспект преодоления не виден и в редких случаях выносится в проработку носителями традиций.
В большинстве случаев, индивид остается объектом Традиции, или объектом Культуры — их переносчиком.

Занимая позицию «все передо мной», ты получаешь возможность вынести перед собой и Традицию, и Культуру, и Дикое поле. Теперь, следовать им или нет, — твой выбор, твое решение. Главное здесь — ты прекращаешь быть объектом. Объектом Традиции, объектом Культуры, объектом как таковым. Это не означает твою непринадлежность Культуре или Традиции. Культура и Традиция сохраняют твою целостность, защищают от угроз Дикого поля, дают инструменты взаимодействия с миром без разрушения себя и мира.
Позиция предполагает разотождествление с миром перед собой, но не предполагает действия вне мира перед собой. Мир перед тобой остается твоим, твоим полем деятельности, лишь с изменением статуса. Получая свободу позиции ты можешь обозначить мир перед собой как собственные угодья,

собственное игровое пространство. Твое пространство, твои угодья. И ты несешь ответственность за их сохранение.

Происходит, вернее ты совершаешь важнейший в своей жизни акт. Ты прекращаешь быть объектом Традиции, прекращаешь быть объектом Культуры. Если тебе важна Традиция, можешь осознанно нести ее для других. Стать субъектом Традиции. Если нет, оставить поддержание Традиции тем, кому она важна для сохранения себя. Не мешая им и неся ответственность за сохранность мира перед собой.
И можешь быть субъектом Культуры. Конечно, ты будешь соблюдать нормы, предписываемые Культурой. Но они не будут тобой управлять. Культура перестанет быть твоим господином, тем что тебя определяет. Культурные нормы защищают тебя от хаоса, но не руководствуют принятием тобой решений. Ты можешь взаимодействовать с Культурой. Создавать новые формы и новые смыслы, вносить их в Культуру.
Ты субъект Культуры. И, как субъект можешь быть ее творцом.

В отличие от Традиции, Культура всегда нуждается в новых смыслах. Культура формирует индивида, социум и социальные взаимосвязи. В природе человека — развитие, движение вперед. Культура не только живет в своих носителях, но и является фактором их развития. В Культуре должен быть прогресс, появление новых смыслов и форм должно двигать Культуру, должно развивать индивида и общество в целом. Достигается это за счет осуществления Культурой целеполагания. Субъекты Культуры создают новые смыслы, которые, разворачиваясь в Культуре в новые формы, задают человечеству общие цели, общий вектор развития.

Пример. Что нужно, чтобы начать осваивать Дальний Космос? Строить космические корабли? Этого мало. Освоение Дальнего Космоса начинается с Культуры. Фантасты пишут рассказы о героях и приключениях. Художники рисуют завораживающие картины на космическую тематику. Поэты воспевают далекие

звезды. Все они — субъекты Культуры. Писатели, художники, поэты наполняют Культуру создаваемыми ими формами и смыслами. Формы и смыслы становятся образами и начинают жить в Культуре, провоцируя появление новых форм и новых смыслов. Появляются фильмы про покорение космоса. Культура подхватывает новые образы. Появляется множество игр и игрушек связанных с темой космоса. Культура пропитывается космической темой.
Дети играют в космические игры. Смотрят фильмы, читают книги. Вдохновляются. Вырастают, получают профильное образование. Рождают новые идеи. В мире появляется цель. Для достижения цели люди начинают строить космические корабли. Так Культура задает цели, определяет нормы и пути их достижения. Кто-то останется объектом Культуры, будет вдохновленно переносить идею Дальнего Космоса. А кто-то непременно будет субъектом Культуры — тем, кто порождает новые идеи, привносит их в Культуру и разворачивает в культурный контекст.

Видишь, ты можешь играть с чем угодно и во что угодно. Хочешь — в Космос, хочешь — в создание лучшего мира. Ты субъект. Ты определяешь цели и играешь в их достижение. Из позиции свободы вносишь новые связи в обусловленность мира перед собой.
Играя ты получаешь дар не только творить, но и, через Культуру менять мир перед собой. Бери на вооружение Культуру как инструмент и ты сможешь изменить мир.

Критическое мышление

Мир перед тобой удивляет чудесами научно-технического прогресса. Мировая информационная паутина опутала все без исключения, дала каждому в руки инструмент создания контента. Каждый может создать контент, подкрепить его логически обоснованными аргументами и выложить в сеть. Продавцы, пропагандисты, идеологи, лидеры мнений, всевозможные деятели, менеджеры информационных площадок — все пытаются привлечь и удержать твое внимание. Мир пытается играть тобой, подсовывая гигабайты информации. Мир бросает тебе вызов. Либо ты остаешься в позиции, либо мир приступит к игре тобой. Ему нужно твое внимание. Мир играет с тобой информацией, использует информацию чтобы увлечь внимание и вовлечь тебя в игру.
Тебе тоже нужна информация чтобы играть с миром. Ты получаешь ее из данных, поступающих по всем каналам восприятия.
Вызов заключается в том, умеешь ли ты выделять из данных нужную информацию и отличать правдивую информацию от ложной?
И контент-менеджеры, и нейросети, и первые с помощью вторых пишут тексты, создают изображения и оперируют фактами. Одни факты соответствуют действительности, другие нет, но все они соответствуют твоему представлению о реальности. Ложные факты цепляются за правдивые, перемешиваются в информационных потоках и вот уже не отличить что ложь, а что правда.
Как в таких условиях выстраивать взаимоотношения с миром, когда опоры истинности явлений стираются? Как играть с миром, не ведая природы явлений?

Первое что приходит на помощь — занятие разотождествленной позиции. Теперь и правда и неправда вынесены перед тобой.

Как отличить одно от другого?

Твой инструмент для этого — критическое мышление. Критическое мышление всё без исключения подвергает сомнению. Пользуйся им. Получил неопровержимый факт, подвергни его сомнению. Кто источник, для чего эта информация оказалась перед тобой, какая цель в этом факте, есть ли на него ссылки из других источников, какую цель преследует подача факта, на какие действия подвигает тебя, появление каких внутренних содержаний провоцирует?

Позиция и критическое мышление дают тебе возможность обнаружить внутренние и внешние процессы, проявляющиеся вследствие воздействия информационного потока. Для тебя это критерий. Внешние процессы, например, привлекают внимание к чьей-то проблеме или чьей-то затее. Внешние силы пытаются втянуть тебя в какой-то процесс. Оставайся в позиции, смотри на событие отрешенно. Рефлексируй собственные реакции и принимай решение без опоры на них. Во многих случаях социального взаимодействия тобой будет принято решение принять участие в том или ином процессе. Но такое решение будет принято как акт индивидуального волеизъявления в соответствии со своими целями, а не как отклик, как реакция на внешний раздражитель.

Аналогично и с внутренними процессами. Смотри на них из разотождествленной позиции. Какова природа внутренних содержаний? Реакция жалости или гнева на информацию о несправедливости, например. Следом возникшее желание совершить действие. Это твое желание или реакция на раздражитель? Смотри внимательно и не позволяй внутренним содержаниям управлять твоими действиями. Для этого тебе и позиция, и бдительность, и рефлексия.

Однако, заметим, что это только часть возможности использования критического мышления. Критическое мышление, как функция психики, в психике заложена, но, в большинстве случаев не развита. Критическое мышление придется развивать. Для развития критического мышления обязательно наполнение памяти фактами об окружающем мире в дальнейшем не требующих проверки, поскольку статус истинности присвоен им при «загрузке» в память и проверке на этапе «загрузки». Также обязательно выполнение специальных практик на развитие способности оперирования информацией, и, непосредственно, прямое развитие функции критического мышления специальными упражнениями.

Нужно ли критическое мышление? Выбирать тебе. Здесь тоже выбор невелик. Или будешь играть ты, или будут играть тобой. Если ты не владеешь критическим мышлением, тебе будет подаваться информация, побуждающая тебя к действиям, а ты будешь идти за фактами, которые считаешь верными, как осел за морковкой.

Играй. Будь свободен от манипуляций со стороны мира перед тобой. Обусловленность порождает обусловленность. Но, с ней можно играть. Быть свободным и играть с обусловленностью, где критическое мышление — один из действенных инструментов.

Под прицелом

Современный мир и научно-технический прогресс не оставляет тебе шансов спрятаться от него. Везде видеокамеры, а могучий искусственный интеллект отслеживает действия каждого, попавшего в поле зрения камеры. И, конечно же, смартфоны — маленькие предатели, собирающие информацию о каждом, кто имеет с ними дело.
Постоянное нахождение на виду — непреодолимая обусловленность мира перед тобой. Впрочем, одна из многих других обусловленностей, заставляющих действовать и принимать решения в соответствии с установками, навязываемыми миром, социумом, законами и правилами. Вопрос не в том как этого избежать, а в том как с этим взаимодействовать.
Выбирая игру способом взаимодействия с миром обусловленности остается принять обусловленность со стороны мира и социума как особенности игры, ее условия.
Зная особенности игры, играть становится интересней. Где-то преодолеть игровые ограничения, где-то использовать для «прохождения уровня».
Как взаимодействовать с непрестанно смотрящим на тебя миром, иногда беспристрастно, но, в подавляющем большинстве случаев, откровенно следящим, — решать тебе. Все зависит от твоих планов, целей и способов их достижения.
Играя свою игру важно помнить — мир тебе не доверяет, мир смотрит на тебя, а ты, что бы ты не делал, всегда остаешься под прицелом.
С другой стороны, полезно всегда памятовать, что у твоей игры всегда есть зритель. А раз есть зритель, можно играть как на сцене, постоянно совершенствуя свою игру. И, как талантливый актер, отыгрывать сценарии и роли, никогда не забывая, что это сценарий, а это роль. Играть, оставаясь в позиции, из которой ты играешь, будучи свободным. Свободным не от

обусловленности миром, но от обусловленности ролью и сценарием. К тому же, в отличие от персонажей игрового пространства ты волен не только выбирать сценарии и роли, но и создавать их.

Игра с неопределенностью

Неопределенность, с одной стороны, угнетающее состояние, в котором нет ясности что делать и куда двигаться, с другой — возможность делать что угодно и двигаться в любом направлении. Любая определенность возникает из неопределенности. Неопределенность можно переназвать, обозначить как неопреде́ленность.
Неопреде́ленность — состояние мира перед тобой, в котором не опреде́лены границы. Не заданы пределы между вещами, формами, объектами и процессами. И пока пределы не будут заданы, мир перед тобой может случиться каким угодно. Игровое пространство перед тобой вдруг становится свободным от пределов. Во многих аспектах становится цельным, неразделенным процессом.
Неопределенность пугает объект на игровом поле. Объект не находит связи между собой и явлениями мира, которые его окружают. Если ты отождествлен с объектом, ты переживаешь страх, поскольку не знаешь что делать, а опоры растворяются как и связи между тобой и другими объектами игрового пространства.
Однако, вспомним. Кто главный? Объект игры или субъект игры? Для субъекта страха нет. Субъект — чистое Я, Я без содержаний, метафорический глаз, смотрящий на мир перед собой. У субъекта нет качеств и характеристик, есть только потенция к совершению действия. Объект игры — репрезентация субъекта игры в игровом пространстве. Когда субъект разотождествлен с объектом, неопределенность предстает перед субъектом как океан возможностей. Когда нет пределов, субъект может назначать пределы, обозначить аспекты мира перед собой. Эта способность лежит в основе настоящего творчества. Намеренно входя в состояние неопределенности субъект ищет возможность такого опреде́ливания части мира перед собой, какое даст ему видение

нового смысла. После чего субъект игры посредством объекта игры — своей репрезентации в мире перед собой развернет новую опреде́ленность в доступную для развертки среду. Это может быть среда мышления или среда движения, среда материала или среда перцепции. Или любая другая среда, во взаимодействии с которой объект обладает достаточным мастерством. Например, если объект игры скульптор, новый смысл может быть реализован в камне, если архитектор — в новых архитектурных формах, если поэт — в стихах, если писатель — в прозе, если художник — в красках, если математик — в новом описании явлений.

Неопределенность — отсутствие какой-либо организации в мире перед собой. При отсутствии опыта действий и принятия решений из разотождествленной позиции, при отсутствии опыта совершения операций как с организованностями мира перед собой, так и с текучестью мира вне каких-либо организованностей, неопределенности лучше избегать. Но, когда есть опыт занятия субъектной из позиции и способность из нее действовать, неопределенность, для субъекта игры, становится желаемым благом. Неопределенность дарует свободу. Когда есть неопределенность, субъект в состоянии совершить свободный акт организации мира перед собой. Свободное действие легко реализуется в условиях неопределенности.
В условиях неопределенности субъект выходит из-под обусловленности рациональностью. Разрываются причинно-следственные связи. Будущее не определяется настоящим. Ничто не предзадано. Мир перед субъектом становится пластичным.

Неопределенность задает миру свойство пластичности. Что может быть лучше для игры с миром, для игры свободы и обусловленности как не пластичность мира? Мир поддается организации, поддается конструированию.

Субъект игры не переживает в случае попадания в состояние неопределенности. Наоборот, субъект игры ищет его. Неопределенность позволяет строить игру без опор, вводить новые правила и принципы организации мира перед собой. Укрепляет позицию и усиливает активность субъекта.

Для субъекта игры неопределенность становится многовариативным ресурсом возможностей. Неопределенность отменяет каузальность. Условный наблюдатель перестает обусловливаться наблюдаемыми формами, объектами, вещами и процессами. Формы, объекты вещи и процессы утрачивают структурированность. В условиях неопределенности не определены связи между субъектом и объектами мира перед ним. Именно неопределенность связей дает субъекту свободу произвольного связывания объектов мира, свободу конструирования, свободу творчества и свободу порождения нового.

Неопределенность позволяет не только играть вне правил, но и во многом предопределять правила. Создавать игру, создавать игру в игре.

Можно ли взаимодействовать с миром в условиях неопределенности не используя игру как способ взаимодействия? Вполне возможно. Но как ты будешь действовать, когда не установлены связи? Когда нет опор? Когда не от чего оттолкнуться?
Что даст тебе свободу действий, когда нет уверенности ни в чем?
Можешь сконструировать свой вариант, создать собственную картину мира и собственную онтологию.
Вариант, рассматриваемый в данной книге — игра. Игра без ожидания результата, игра как способ конструирования определенностей и организованностей из их отсутствия.

Существует множество методик превращения неопределенности в определенность. Игра предполагает взаимодействие непосредственно с неопределенностью. Пока неопределенность не разрушена, может произойти любое событие. Траектория развертки событийных цепочек может быть какой угодно. Субъект, разотождествленный и с игровым пространством, и с причинно-следственными связями, играет с неопределенностью как с целостностью, строит намерение сыграть таким образом, чтобы сформировались условия для развития событий в нужном для достижения цели векторе.
Неопределенность становится потенцией для развертки процесса в заданном направлении. Здесь не говорится о возможности управлять или менять мир перед собой по произволу субъекта, но именно неопределенность лежит в основе развертки контекста для инициируемого субъектом процесса.

В игре свободы и обусловленности неопределенность становится тем фактором, который позволяет максимально проявляться свободе.

Возьмем неопределенность на вооружение. Сделаем своим инструментом. Для этого введем во взаимоотношение с миром, в игру с ним новую переменную.
Есть позиция. Позиция субъекта, позиция действия, позиция чистого Я, разотождествленная с миром перед позицией и любыми его проявлениями. Субъект и мир перед ним. Введем неопределенность как «прослойку» между субъектом и миром. Так, чтобы перед субъектом оказалась неопределенность из которой собирается мир. Когда субъект наблюдает мир перед собой через «плоскость» неопределенности, неопределенность начинает проникать в мир субъекта тем, что делает связи зыбкими. Зыбкие связи задают миру пластичность. Мир остается обусловленным для себя самого, но для субъекта обусловленность и принудительность мира снижается.

Как говорилось ранее, субъект и мир перед ним нераздельны. Различимы, но нераздельны. Это означает, что содержания мира перед субъектом неотчуждаемы от субъекта. Внося в свою игру с миром неопределенность, субъект получает уникальную возможность создавать в мире перед собой произвольные конструкты.

Это, конечно, высший пилотаж игры, но в мире есть и те, кто способен конструировать миры. Впрочем, мы тоже можем поиграть в эту игру.

Игра с неопределенностью — тоже инструмент субъекта действия. Этот инструмент незаменим в условиях тотальной невозможности контроля и крайне эффективен в принятии решений в условиях нарастающего хаоса.

Игра в творчестве

Конструирование миров — высший пилотаж творчества. Каждый творец, будь то художник, поэт, музыкант, скульптор или архитектор стремится построить собственный, целостный, интересный и увлекательный мир[26].
Конструирование миров в Культуре часто приводит к изменениям в мире реальном[27]. И, как следствие, ведет от изменения отдельных элементов мира, к изменению всего мира в целом.
Акт творчества — акт порождения нового. Любое изобретение — акт творчества. Изобретение сверхпрочного материала приведет к изменению мира во множестве его проявлений, в частности, в научной и технической среде. Изобретение нового направления в искусстве приведет к изменению Культуры. Изобретение способа преодоления космических пространств изменит базовые опоры миры.
Так, например, рассвет русского авангарда в начале 20-го века внес огромный вклад в современную культуру, а изобретения Николы Теслы изменили и преобразили реальность и во многом дали ей тот облик, который мы видим перед собой.

Свободное творчество, по сути, и есть конструирование мира. Остается ответить на вопрос: как сделать творчество свободным?
Можно подойти к поиску ответа на это вопрос серьезно. Погрузиться в научные исследования, разработать методики и повести ряд опытов. Но это только создаст большее количество связей, чем больше и сильнее обусловит каждого, кто пойдет этим путем.

Может игра? Игра гибка, игра подвижна, игра не обуславливается правилами мира. Игра — прямая возможность

порождения новой идеи. Конечно, идею нужно довести до воплощения, но и этому процессу поспособствует игра.

Действительно, если отбросить сомнения и мысли «получится/не получится» и сыграть в игру, где отвести себе роль демиурга? Уподобиться ребенку, не ведающему ограничений. Активировать воображение. Войти в творческий поток. Будь уверен, ты сам удивишься способности порождать идеи.

Игра — самодостаточный способ войти в творческий процесс. Творчество — акт реализации свободы. Игра, хотите этого или нет, тоже акт реализации свободы.
Иногда бывает трудно зайти в процесс. Лень, прокрастинация, отсутствие идей. Эти факторы часто обусловливают творчество. Не надо с ними бороться. Достаточно начать играть. Пусть игра идет как идет. Текуче и свободно. Цель игры — не выход в творческий процесс, а игра ради игры. Игра в творчество, игра в демиурга, игра в творца. Это снимет напряжение и даст легкость. И в игре начнет разворачиваться процесс порождения форм и идей.

Что может быть проще, чем начать игру во что-то или с чем-то? Игра — ни много, ни мало — достижимый и непринужденный способ взаимоотношения с миром.

Если, при этом, не забывать про позицию разотождествленную с миром перед собой, мир воспринимать как игровое пространство, обусловленности мира как элементы игры, — появляется и поле для появления форм и идей перед творцом. Останется полученные идеи и формы перенести в среду развертки. Для поэтов среда — ритм и рифма, для художника — холст, для писателя — чистый лист, для архитектора — программная среда, для дизайнера — графический редактор, для танцора — выученные элементы танца, для скульптора — сырая глина.

Если человек не поэт и не художник, но мастер своего дела, игра даст полет творческой мысли в реализации того, с чем мастер имеет дело. Мастер может играть с неопределенностью, с материалом, с инструментом. В игре придумывать новые решения и способы их реализации. Изобретать новые формы и способы их воплощения.

Для всех, кто стремится что-то создать, найти, изобрести, воплотить — сама игра становится инструментом для свободного творчества.

Точки опоры

Для ориентирования в окружающем мире объекту необходимы «реперные точки»[28] — элементы стабильности, отталкиваясь от которых объект может принимать жизненно важные решения. Иными словами — точки опоры. Незыблемые «истины», дающие надежную опору в понимании связей, посредством которых организован мир вокруг объекта.
Под объектом здесь понимается индивид — объект мира, вписанный в мир организующими связями и являющийся его неотъемлемой частью.
Опоры нужны объекту для уверенности, для ощущения стабильности и надежности окружающего мира. Даже когда мир не стабилен, нарастает хаос и неопределенность, тем более в таких условиях объекту требуются точки опоры. Иначе объекту не за что будет зацепиться, не от чего оттолкнуться, что приведет к неправильным решениям и негативным для объекта последствиям.
Также точки опоры нужны объекту для сохранения психической стабильности. Непонимание как действовать и отчего отталкиваться в принятии решений приводит к нарастающему стрессу, что негативно сказывается на самом объекте.

При должной практике, объект переживается как репрезентация субъекта в игровом пространстве — аватар. Субъект осознается как источник действия, источник репрезентации в чувственный мир игровой реальности, источник принятия решений, действующий в обусловленном мире телом-аватаром.

Субъект, как необусловленная инстанция, определяет цели. Цели относятся к игровому пространству, учитывают его особенности и реализуются в игровом пространстве. Двигаться в сторону цели придется объекту.

Объект стабилизируется в окружающей его реальности за счет объективных опор. Объективными опорами служат объекты окружающего мира. Назовем опоры объекта внешними опорами. Солнце будет освещать мир в определенные часы, с работы не уволят внезапно, диплом об образовании открывает двери, в магазине всегда будет еда и так далее и тому подобное. Проблема в том, что когда объективная опора внезапно перестает быть опорой, начинают рушиться связи. Объект, как правило, переживает стресс, нарастает внутренняя напряженность от утраты опор, вследствие чего принимаются неверные решения. Неверные решения приводят к утрате других опор и усиливают стресс. Мир объекта начинает сыпаться.
В этом случае объект стремится найти новые опоры, и, если их не найдет, может даже погибнуть. Объект не желает верить в то, что ни одна сила в мире не сможет гарантировать ему наличие опор в следующий момент времени.

Когда игра выбрана как способ, как метод взаимоотношения с миром, когда выделяется субъект игры и появляется субъектная позиция, когда происходит осознанное расщепление на Я без содержаний, Я эмпирическое и Я личностное, привычный подход к выбору внешних опор утрачивает свою актуальность.

Когда появляется опыт взаимоотношения с миром из позиции субъекта, когда субъект становится той точкой, из которой разворачивается мир перед ним, когда объект переживается как репрезентация субъекта — его аватар в игровом пространстве, появляется и понимание зыбкости и ненадежности существующих опор.

Но, как бы ни были ненадежны внешние опоры, объекту для принятия решений направленных на достижение целей необходимо на что-то опираться. Но на что, если с работы могут уволить, дом сгореть, друзья предать и неопределенность внезапно обнимет утратой всех связей?

Когда появляется опыт субъектной позиции и субъект больше не отождествлен с объектом, хотя и намертво с ним связан, все что может сделать объект — отказаться от любых внешних опор. Намеренно, волевым решением.
Отбросив внешние опоры, объекту больше не о чем беспокоится. Мир вокруг объекта от этого не рухнет и не изменится в одночасье. Объект продолжит действовать в мире, осуществлять акты социального взаимодействия, добывать или сохранять ресурс и двигаться в направлении к цели.
Отказом от внешних опор объект получит свободу действий. Внешние опоры нужны для противостояния разнонаправленным обуславливающим силам со стороны окружающего объект мира. Но, если объект не противостоит силам, а использует их для достижения цели, надобность в опорах отпадает. Субъект игры, реализуется в объект игры для игры с миром. Объект, в акте отказа от внешних опор, освобождает себя от себя, действуя как продолжение субъекта в мир.

Конечно, отказ от опор не освобождает от ответственности. Правила дорожного движения, например, впрочем, как и любые другие правила, продолжают выступать в роли обуславливающего фактора, но, утрачивают свойство принудительности и приобретают свойство защиты объекта при осознанном их применении.

На данном этапе опорой объекта становится субъект (вариант иных субъективных опор рассмотрены ниже). Связь объекта с субъектом осуществляется через глубокое переживание объектом опыта «Я есмь». Я есмь как неопровержимое знание факта собственного существования безотностительно контекста, культуры и онтологии.

При определенном стечении обстоятельств субъект может развернуть собственный аватар, репрезентацию себя в любые условия. Например, в сновидение. В сон, ничем не отличающийся от реальности. Есть снящийся сон, есть объект

сна — персонаж, с которым происходит действие, на который воздействуют всевозможные силы и который считает происходящее вокруг него реальностью. И, конечно же, в принимаемом за реальность сновиденном мире у него есть опоры.
Вне сна есть субъект, но субъект спит отождествленный с объектом. А объект, действуя по законам окружающего его сновиденного мира, имея только средства сновиденного мира как опоры, не имеет абсолютно никакой возможности проверить что в действительности происходит — сон или что-то еще.
Во сне все внешние опоры объекта ложны. Но, пока длится сон, объект обусловлен законами сновиденной реальности. До тех пор, пока он не найдет в себе силы отбросить внешние опоры сновиденной реальности, освободиться от них. Во сне только «Я есмь» может служить опорой для объекта. Он есть и есть опыт восприятия безотносительно того, что его окружает и в какой реальности он пребывает.

«Я есмь», как базовый опыт, позволяет объекту соединиться с субъектом путем выхода в субъектную позицию. Это и только это позволяет освободиться от обусловленности сна, придать сновиденной реальности статус сновидения, если хотите — игры, и действовать свободно. Свобода субъекта начинает играть со сновиденной обусловленностью.

Это пример понятно интерполируется и на повседневную реальность бодрствования, с одной лишь разницей — сновиденная реальность пластична и поддатлива для субъекта, реальность бодрствования такой пластичностью не обладает.

В остальном прослеживается прямая аналогия. Через опыт «Я есмь» объект занимает субъектную позицию, не утрачивая объектных качеств, становится бескачественным субъектом, той инстанцией, которая способна присвоить реальности перед собой любой статус. Поскольку реальность перед субъектом не

может быть интерпретирована как сон и не может легко поддаваться воздействию намерения субъекта, субъект присваивает реальности перед собой статус игры, тем самым освобождаясь от опор, и обретая свободу игры с окружающим миром, не отрицая его правила и законы.

Субъект приобретает свободу, но не свободу от законов и правил мира перед ним, а свободу взаимодействия с ними.

Целеполагание

Свобода субъекта проявляется в ничем не обусловленном целеполагании. Игра — способ взаимоотношения с миром, где взаимоотношения направлены на достижение поставленных целей, иначе, сами по себе, взаимоотношения не имеют смысла. В игру субъект вступает посредством своей репрезентации, объектом-аватаром, сам находясь вне игрового пространства вне «шахматной доски» на которой происходит игра. Внутри игры, внутри игрового пространства, субъект, действуя в теле, будучи объектом игры претерпевает воздействие со стороны мира — игрового пространства и должен считаться с обусловленностями и факторами принуждения. Правила и законы мира обязывают действовать в соответствии с ними. Игра подразумевает не подчинение правилам, но их осознание и использование, игру правилами и с правилами. Субъект, объективированный в аватара, играя в обусловленности и с обусловленностью, не может быть свободен от них, так уж устроен мир.
Но, для осуществления акта целеполагания — акта определения цели, субъект абсолютно свободен. Ничто из обусловленного мира ни при каких обстоятельствах не может оказать влияние на активность субъекта, реализуемую в обозначении цели. Разумеется, когда субъект активен.
Хотя цель определяется внутри игрового пространства, действие по обозначению цели совершается вне игрового пространства, а значит не может быть обусловлено никакими процессами, формами, объектами и вещами игрового пространства. Субъект свободен обозначить любую цель и определить любую траекторию для ее достижения.
Обозначив цель субъект вступает в игру. Свобода в выборе цели и обусловленность правилами внутри игры вступают во взаимодействие. На сцену выходит объект игры, репрезентация субъекта — аватар.
Субъект, используя рефлексию как инструмент, непрестанно

помятует, что свою игру он ведет из-за сцены, не вылезая на нее действует аватаром. Действует в соответствии с выбранной стратегией, осознанно отыгрывает выбранные сценарии. Субъект определил цель и достигает ее играя в достижение цели. Играет с миром перед собой, социумом, обусловленностями, законами и правилами, при этом играя, остается свободным от них подобно актеру на сцене, играющему роль. Субъект, как и актер, свободен от роли, но бдит и помнит, что все вокруг — игра, ни на минуту не забывая, что он в ней игрок, актер, и, часто, вовсе не на главных ролях.

Целеполагание подобно высшей степени свободы в принятии решений, и субъект знает, что вся жизнь строится из принятия решений, событий, случающихся в результате его решений и ответственности за все, что происходит перед субъектом. Игра — не единственный, но качественно пригодный для этого способ.

Энергия

Жизнь требует энергии. Чем больше энергии, тем больший потенциал возможностей для совершения большего количества дел.

Энергию будем понимать в известном и доступном смысле — как меру различных форм движения и взаимодействия материи, а также способность производить работу.

Увеличивать количество энергии можно двумя способами: преумножать, выполняя определенные действия и сохранять, уменьшая рассеивание.

Любое взаимодействие с миром имеет энергетическую составляющую. Возьмем для примера две стратегии взаимодействия: стратегию соперничества и стратегию сотрудничества.
Стратегия соперничества требует серьезных энергетических затрат. Реализация стратегии соперничества для достижения цели, независимо от того достигнута цель или нет, сопровождается расходом энергии, которую позже придется восстанавливать.
Стратегии сотрудничества, наоборот, преумножает энергию.
В первом случае результат выражается в упадке сил, во втором — в приливе.
Жизнь гораздо сложнее и стратегии проникают друг в друга, смешиваются, и, самое неприятное, — склонны превращаться в сценарии.
Действие по сценарию требует расхода энергии без ее восполнения.
Пример прост. С понедельника по пятницу выполнение рутинных операций. Физических усилий не особо много, но к концу недели персонаж чувствует себя как выжатый лимон. В

выходные отдыхает — накапливает энергию чтобы расходовать ее снова.

Игра, как способ взаимодействия с миром, метафорически, размещается в совершенно иной плоскости.
Кто-нибудь когда-нибудь видел, чтобы дети уставали от игры? Даже если физически устали, энергия переполняет их.

Игра, как способ действия и взаимодействия, сама является энергетическим ресурсом. Энергия заложена в игру. Игру можно сравнить с реактором вырабатывающем энергию. Мало того, что игра снижает энергопотребление на различные процессы жизнедеятельности и социального взаимодействия, игра, к тому же, переживается как источник энергии, ее генератор.

Дети играют просто так. Игра — их способ познание мира. В игре дети развиваются.
Взрослые играют когда нужно отдохнуть, получить новые эмоции, восполнить энергию.
Но главное, игра всегда происходит по собственной воле. В игре нет принуждения. Игра — всегда свободный акт. Свободный — значит ничем не обусловленный. Обусловленными могут быть действия в игре. Обуславливаются действия условиями и правилами. Но сама игра, как действие, как действо — всегда свободна, всегда вне принуждений.
Действие без принуждения — свободный волевой акт. Свободное действие отличается высоким энергетическим потенциалом, поскольку проистекает непосредственно от истока, где истоком выступает необусловленная целенаправленная активность субъекта.
Снова посмотрим на детей. Как только прекращается игра, как только дело принимает серьезный оборот («хватит играть, идем в детский сад», например), прерывается связь с источником, дальнейшее действие происходит на остатке энергии. Остаток энергии быстро истощается, деятельность требует подпитки.

Ребенок начинает капризничать, взрослый закономерно устает, наполняясь апатией.

Конечно, можно тратить кучу времени на восполнение энергии. Снова тратить энергию на деятельность в условиях обусловленности и принуждения, снова восполнять. И так бесконечно. По кругу. Увы, таков общепринятый способ взаимодействия с миром.

Как видишь, действовать по имеющимся шаблонам и навязываемым Культурой сценариям необязательно. Есть способ вырваться из бега по кругу. Игра — один из таких способов.

Сперва ты занимаешь позицию, разотождествляясь со всем, что можешь выделить вниманием перед собой. Обнаруживаешь Я чистое, смотрящее на то, что назовешь своим миром. Обнаруживаешь Я чистое (Я без содержаний) по факту наличия содержаний перед собой в акте противопоставлении чистого Я содержаниям. Я чистое обнаруживается подобно тому, как обнаруживается глаз, который знает о существования себя исключительно по результату своего действия, в данной метафоре действие глаза — смотрение. Понимаешь, что Я чистое, позиция действия — свободная суть, необусловленная ничем, что может быть выделено перед ним.
В то же время обнаруживаешь мир перед собой как совокупность вещей, форм, объектов и процессов, существующих в жестких связях между собой, обусловленных связью всего со всем и описанных всем через всё.
Так проявляется свободная позиция и обусловленная реальность.
Свободная позиция открывает тебе возможность не действовать по сценариям, не играть отведенные миром роли. Но от мира и его обусловленности никуда не деться. Это единственная среда, где возможно проявление твоего существования.
И ты выбираешь игру. Играя, ты можешь свободно взаимодействовать с миром обусловленности. Играя ты

преодолеваешь принудительность и используешь обусловленность. В игре твои действия становятся энергией, способной преобразовывать обусловленность. А ты перестаешь быть объектом. Переносчиком и реализатором шаблонов и сценариев мира и социума. Ты становишься субъектом. Субъектом действия, субъектом игры, субъектом Культуры. Творцом.
И, конечно же, — автором. Автором игры, автором ролей и сценариев, автором новых культурных форм.
Творчество — это всегда энергия. Энергия, получаемая от источника.

Игра не только дает ресурс для взаимоотношения с миром, но и сама является ресурсом. И, было бы глупо не пользоваться этим ценным ресурсом, применяя его ко всем аспектам индивидуального бытия.

Ресурсы и ресурсные состояния

При использовании игры в ракурсе метода взаимоотношения с миром перед собой, становится очевидным, насколько мощным ресурсом может быть игра, включенная в жизнь и деятельность. Внутри игры, иными словами внутри данного способа взаимоотношения с миром, находится немало «артефактов» для использования в качестве ресурса. Также внутри игры различимы такие ее аспекты, которые позволяют входить в ресурсные состояния.

Ресурс — средство, к которому обращаются в случае необходимости. *Ресурсное состояние* — внутреннее состояние, характеризующееся чувством наполненности энергией и готовностью решать задачи любой сложности.

Ресурсы, необходимые для решения повседневных задач и осуществления целедостижения, берутся непосредственно из игрового пространства.
Игровое пространство — мир перед субъектом. Субъектная позиция, разотождествленная с миром перед субъектом, позволяет субъекту обнаруживать перед собой именно те средства, которые наиболее пригодны для реализации принятых решений в актуальном контексте.
Обнаруженным средствам придается статус внутренних и внешних, объективных и субъективных, материальных и нематериальных.
Например, деньги — ресурс, транспортные средства — ресурс, инструменты — ресурс, навык — ресурс, знания — ресурс.

Со внешними средствами соотнесем все, что субъект игры, посредством собственной репрезентации (объект-аватар), обнаруживает в объективном мире перед собой и использует по собственному усмотрению.

Среди внешних средств различимы ресурсы материальные и ресурсы нематериальные.
Материальным ресурсом становится любая вещь, пригодная для использования с учетом навыка и умения игрока пользоваться имеющимся материальным средством.
Любые объекты материального мира, которые игрок способен приложить к процессу достижения цели становятся ресурсом. Важно, конечно, умение пользоваться материальным ресурсом, иначе из средства ресурс легко превращается в обузу. Даже деньги.

Нематериальный ресурс может быть внутренним и внешним, объективным и субъективным.
Нематериальные средства нельзя потрогать руками, но, в качестве ресурса, нематериальные средства, как и материальные, предназначены для приложения к процессу достижения цели. К нематериальным внешним ресурсам относятся, например, связи и знакомства, которые можно задействовать в случае необходимости.

Ко внутренним, субъективным нематериальным ресурсам относятся знания и навыки, мастерство в каком-либо деле. И, конечно же, внимание, восприятие, рефлексия, память, время — все это внутренний ресурс, который можно и нужно использовать.
Причем наличие внутреннего ресурса куда важнее внешнего материального. При отсутствии внутреннего ресурса трудно предположить возможность наработки и сохранения ресурса внешнего.

Игра дает все возможности для добычи материального ресурса и для развития нематериального. Даже если внутренний ресурс в чем-то недостаточен, другие категории внутреннего ресурса способны компенсировать недостатки. Слабое здоровье, например, может быть компенсировано развитым интеллектом.

Ресурсные состояния являются и ресурсом субъекта, и предметом наработки. Харизма, коммуникабельность, внутренняя сила, готовность действовать, тонус, хорошее самочувствие, выносливость, здоровье — все это ресурсные состояния, способствующие уверенности в игре и получению удовлетворения непосредственно от процесса.

Как правило, у каждого, кто вступает в игру присутствует недостаток того или иного ресурса. Иногда острый недостаток. Преимущество игры как способа взаимодействия с миром, помимо всего прочего, заключается в том, что игра сама становится ресурсом. Игра как процесс, объекты игры, игровое пространство — все это субъект может использовать как свои инструменты. Инструменты, как и навыки их применения, тоже становятся ресурсом, причем одним из самых необходимых.

Все что вынесено перед субъектом игры, все на что он может направить внимание, как и само внимание, все организованности и содержания перед субъектом при использовании игры как методики, понимаются как ресурс и, при должном навыке, используются соответствующим образом.

Субъект игры способен выделить огромное количество элементов мира перед собой в той или иной степени дифференцированности. Каждый из выделенных элементов становится потенциальным средством для использования в качестве ресурса или в качестве инструмента. Однако, чтобы эффективно пользоваться ресурсом нужно чтобы объект игры, аватар, обладал номинальными навыками, позволяющими имеющиеся ресурсы использовать.

Можно, конечно, пытаться развивать все навыки с одной мыслью — ресурса мало не бывает. Но, всегда нужно помнить — ресурс — это средство достижения цели, но не сама цель.

Для движения вперед проводится ревизия имеющегося ресурса, на основании полученных данных строится целеполагание, после чего анализируется какого ресурса не хватает и что нужно сделать, чтобы заполучить нужный ресурс.
Например, есть здоровье, сила и желание стать космонавтом. Начальные ресурсы определены, цель обозначена. Достаточно ли имеющегося ресурса для достижения цели? Очевидно, что недостаточно.

С этого момента непосредственно игра становится ресурсом. В игру вводится промежуточный этап, промежуточная цель. Целью игры становится добыча ресурса. Нужно получить новые знания, освоить требуемые навыки, завести нужные знакомства. Начинается движение к цели. Субъект входит в игровое пространство с конкретной задачей. По факту решения задачи субъект обозначает промежуточную цель. Например, знания получены, навыки приобретены, знакомства есть. Следующая промежуточная цель — зачисление в космический отряд. Субъект, реализованный в игровом пространстве аватаром, играет, достигает результата. На игровом жаргоне — проходит уровень. Следующая цель — полет в космос. Субъект продолжает игру — использует метод игры для достижения цели.

Если, например, здоровье не позволяет лететь в космос, но связать свою жизнь с космосом очень хочется, цель ставится с учетом стартового ресурса. Не получится в космос — можно строить ракеты. Или тренировать космонавтов.
Субъектом анализируются стартовые ресурсы, недостающие ресурсы, ставятся цели, после чего субъект, аватаром в игровом пространстве, начинает (или продолжает) движение.

Субъект способен приложить намерение для развития себя как объекта игры практически без ограничений, особенно, если стартовые условия объекта оказываются без изъянов. Базовыми условиями, базовым ресурсом, можно считать здоровье и

интеллект.
Но даже в случае недостатка базового ресурса, как правило, есть все условия чтобы развить и его.
Сильное подспорье, которое дает игра — нахождение возможностей в игровом пространстве.

Более того, объект игры может быть произвольно настроен для оптимального движения к заданной цели. Субъект не просто входит в игру объектом, он входит в игру аватаром — настроенной под заданные параметры репрезентацией себя. Что такое аватар и как субъекту войти в игру аватаром рассматривается в следующем разделе.

Игра как инструмент самоорганизации

Для достижения целей, для получения результата индивид должен приемлемым для себя способом самоорганизоваться. Для получения знаний нужно организовать себя на ранние подъемы, чтение литературы, запоминание информации и выстраивание процесса в систему. Для построения карьеры также придется организовать самого себя выстраивая приоритеты и чем-то жертвуя.

Современный мир предлагает достаточно много инструментов для самоорганизации. Это и тайм-менеджмент, и различные типологии с рекомендациями, и помощники-органайзеры, и методы самоконтроля. Кому-то они подходят, а у кого-то не вызывают ничего кроме выгорания. Впрочем, любой забег на длинную дистанцию, в конечном итоге, приводит к истощению и необходимости восстановления.

Появляется задача — найти способ самоорганизоваться, при этом не загоняя себя в режимы и не испытывая стресс, когда внешние условия выбивают из графика или, хуже того, меняют траектории на совершенно непонятные.

Вспомним детей. Дети, когда играют, не истощаются. Причем, если сделать так, чтобы дети выполняли заданную функцию, но при этом сделать весь процесс игровым, задача будет выполнена с максимальным интересом и минимальными затратами внутреннего ресурса.

Таким образом, и для взрослых игра может стать оптимальным инструментом самоорганизации.
Игра не требует истощающей внутренней мобилизации, как, например, при необходимости соблюдения режима. Даже если

режим остается, в случае игры он становится ее частью. Игра сводит на нет напряженность от принудительности режима, а сам режим становится игровым элементом, игровым условием получения желаемого.

Также игра позволяет иначе распределять время. Не жестко привязываться к определенным событиям и ситуациям, но включать их в свою игру в максимально удобные для себя моменты.
Организовать собственные жизненные процессы подобным образом становится возможно поскольку игра — одновременно метод и инструмент, которые используется во всех без исключения процессах жизнедеятельности. Процессам жизнедеятельности не остается ничего, кроме как быть включенными в игру.

Почему самоорганизация часто приводит к истощению? Потому, что самоорганизация строится на самопринуждении и самообуславливании. Постоянно жить в режиме принуждения никому не сладко, а в режиме самопринуждения тем более.

Все меняется если процесс самопринуждения заменить на процесс игры с миром. В игре кроется свобода. Субъект не принуждает себя ни к чему, но играет с обусловленным миром. Меняется отношение к элементам мира. Самопринуждение становится преодолением препятствия для получения приза в игре — достижении цели. Что, в свою очередь, позволяет сфокусироваться на цели, преодолевать препятствия походя, не тратя на преодоление избыточных ресурсов.

Игра дает свободу от сценариев самопринуждения. Самоорганизация достигается по другим принципам. Впрочем, термин «самоорганизация» может больше не использоваться. Сама игра становится оптимальным средством достижения цели, при котором освобождает сама себя от необходимости строить жесткие внутренние организующие структуры.

Игра дает свободу и наполняет легкостью все процессы достижения целей, делает траектории к ним текучими и пластичными, наполняя жизнь интересом в каждом моменте.

Структурирование взаимоотношений с миром

Чтобы мир откликался на запросы игрока, не помешает структурировать взаимоотношения с миром перед собой. Структурирование взаимоотношений с миром строится на определенных правилах.
Правила взаимоотношений с миром могут императивно задаваться извне, а могут вырастать изнутри. Структурирование взаимоотношений остается в любом случае, но в первом виден императив, не предполагающий наличие внутренней свободы персонажа. Второй случай характерен для субъектов, обладающих внутренней свободой.

Первый случай определяет что можно, что нельзя и что будет в случае нарушения правил. Дает правила, шаблоны и сценарии поведения и принуждает к их выполнению. Необходим для каждого, кто не обладает субъектностью и привык действовать в русле тех или иных правил.
Второй случай для тех, кто субъектен, имеет внутреннюю свободу и, в своих действиях, руководствуется не внешним принуждением, а внутренними опорами.
Внутренние опоры выстраиваются непосредственно субъектом и приобретают качества структуры, которая становится определяющей для взаимоотношений с миром перед собой. Примером такой структуры может быть внутренний кодекс. История знает много примеров руководства внутренним кодексом. Рыцари без страха и упрека руководствовались внутренними опорами понимания чести и достоинства. Впрочем, все воинские сословия взращивали в воинах внутренние установки — те внутренние структуры взаимоотношения с миром, которые делали воинов воинами. Другой пример — внутренний кодекс врача. Или, если взять тайные общества, они

тоже опирались на внутренний кодекс.
Конечно это все в идеале и только для тех немногих, кто обладает внутренней свободой. Внутренний кодекс поведения защищает свободу от попыток со стороны мира принудить действовать иначе. Внутренний кодекс освобождает его носителя от корысти, алчности, подлости, мелочности и прочих явлений, порабощающих человека навязыванием действий не из чистоты внутренней свободы, а из обусловленности внешними установками.

Игра, как способ взаимоотношения с миром, дает свободу как, непосредственно, во взаимоотношениях, так и в их построении. Чтобы не утратить свободу нужна постоянная бдительность и рефлексия. Обусловленность всегда будет навязывать шаблоны и сценарии, втискивать в прокрустово ложе ролей и навязывать архетипическое поведение, без устали подбрасывать соблазны залезть на «шахматную доску». Обусловленность сделает все, чтобы втянуть в игру и заиграть, лишая осознанности и внутренних опор.

При сохранении бдительности и рефлексии, при сохранении субъектной позиции строятся внутренние правила, создающие структуру взаимоотношения с миром в виде игры.

Игра переживается как свободный акт. Действие из позиции совершается свободными актами, направленными на игру и в игру. Играющий субъект, из позиции действия, строит первичные правила, по которым сам же будет играть. Ту внутреннюю структуру, что сохранит и его как человека играющего, и его свободу во взаимоотношениях с миром. Каждый может и должен выстраивать собственную внутреннюю структуру сам.

Для настройки внутренней структуры предлагается несколько обязательных параметров: рефлексия, бдительность, легкость, недетерминированность миром, ответственность, авторство,

критическое мышление. Этого минимального набора параметров достаточно для осуществления игры и сохранения свободы в отношениях с обусловленностью. И, если дополнить эти параметры индивидуальным внутренним кодексом, выстроится уверенная структура взаимоотношений с миром перед собой, устойчивая к бесконечным попыткам обусловленности вывести из позиции свободной игры и втянуть в мир шаблонов, сценариев и социальных ролей, навязываемых культурой, рекламой и социальными установками.

Функция, среда, содержательность

Любую целостность можно увидеть с разных ракурсов. Целостность при этом останется нераздельной, но в ней могут быть различены грани-аспекты. Сознание понимается как целостность, психика понимается как целостность, среды восприятия понимаются как целостность.
Какая бы ни исследовалась целостность, будь то целостность сознания или целостность каких-либо организованностей, в любой целостности можно рассмотреть такие универсалии как функция, среда и содержательность.
Игра-как-целостность, как и все прочее, отвечает имеющимся универсалиям. Субъектная позиция, и, непосредственно сам субъект, — инстанция наблюдающая целостности, инстанция способная расщеплять целостности и инстанция, способная видеть в отдельностях целое.

Субъект свободен от качеств и характеристик, наблюдает целостность перед собой и может взаимодействовать с целостностью.
Целостность всегда может быть рассмотрена как система, поскольку, при приближении, в целостности усматриваются системные свойства. Видение целостности как системы необходимо для понимания способов взаимодействия с системой, где любое изменение одного из элементов системы ведет к изменению, в той или иной мере, всей системы.

Целостная система, в нашем случае, это игра. Игра как процесс — функция, игра как игровое пространство — среда, игра как совокупность элементов, персонажей, локаций, препятствий, идей, взаимоотношений и всего прочего, что присутствует в

игре в качестве ее элементов (содержаний) — содержательность.

Восприятие целостности как функции, среды и содержательности позволяет видеть игру как одно целое, ситуативно воспринимаемое в различных аспектах. Субъект ставит цель и создает условия для ее достижения. Для этого субъект может играть различными аспектами целостности. Субъект осуществляет игру — задает условия для всего процесса, все его решения — игра с миром. Оставаясь в субъектной позиции субъект задает направление процессу — управляет функцией. Входя в игровое пространство, субъект объективируется в нем своей репрезентацией — аватаром. Субъект не отождествляется с аватаром, но при этом становится содержательностью, одним из элементов игры, предназначенным для взаимодействия с другими элементами. Управляя вниманием субъект «видит» игровое пространство как «шахматную доску» — поле, на котором разворачиваются все процессы — среду, в которой игра происходит.

Уникальность субъектной позиции заключается в возможности как взаимодействовать с целостностью перед собой, так и, смотря на целостность с разных ракурсов, взаимодействовать с отдельными ее аспектами. Позиция позволяет субъекту управлять непосредственно функцией, взаимодействовать со средой и конструировать содержательность.

Игра — не единственный способ взаимоотношения с миром, зато универсалии применимы ко всем известным человечеству способам взаимодействия с миром. Игра — метод взаимоотношения с миром перед собой, не требующий ни дополнительной подготовки, ни погружения в нюансы онтологий и традиций. При этом игра становится весьма эффективным способом бытия при столкновении свободы и обусловленности. Игра становится способом действия в мире и способом построения связей с его содержаниями, оставляя субъекта игры

в позиции «вне игры» и «над игрой», где главным моментом остается невовлеченность субъекта в игру — отсутствие субъекта на «шахматной доске» и присутствие за «шахматной доской». Для примера «шахматную доску» тоже можно разложить как функцию, среду и содержательность. Игра в шахматы — функция, фигуры, ходы, гамбиты — содержательность, черно-белые клетки — среда.
Субъект игры, находясь вне «шахматной доски», вне игрового пространства вместе со всем его содержимым, играет в «шахматы», играя и с функцией, и со средой, и с содержательностью.

Способность видеть целостности с разных ракурсов относится к игровому инструментарию. Расщепление целого на составляющие, сведение отдельностей к целому — тоже являются инструментом для решения актуальных задач, целеполагания и целедостижения.

Осознанность

Осознанность — один из важнейших элементов жизни, к которому приводит игра. Чтобы, во-первых, не увлечься игрой и не залезть на игровую доску, во-вторых — чтобы красиво играть, придется бдительно отслеживать все субъективные и объективные процессы, рефлексировать изменение содержаний всех доступных сред восприятия.
Это не настолько сложно как кажется на первый взгляд.

Сперва осваивается навык пребывания в субъектной позиции. Быть в таком положении относительно мира перед собой, откуда мир хорошо виден, при этом не оказывает никакого влияния на видящего мир субъекта. Памятовать это положение и регулярно проверять не сместилась ли субъектная позиция в объектную, иными словами, не залез ли субъект на игровую доску. Если обнаруживается что залез, подчинился сценариям и шаблонам, приложить усилие «слезть с доски» — вернуться в субъектную позицию.
Субъектная позиция необходима для выделения действующего начала и разотождествления с результатом действия и средой, содержимым которой становится результат действия.

Действие из субъектной позиции произвольно. Оно может иметь любой окрас, но лучше, чтобы действие носило характер игры, проявлялось в легких прикосновениях к миру перед собой. Игра — способ построения отношений с миром перед собой и в этом аспекте игра свободна. Свободна от обусловленностей мира и может разворачиваться как активное действие субъекта в реальность, в мир перед собой.
Хорошая игра всегда красивая игра. Играть нужно красиво. И совершенно прекрасно когда в игре присутствует стиль.

Нахождение субъекта в бдительности, рефлексия изменчивости содержаний, памятование об игре как способе соприкосновения с миром — базовые элементы, формирующие устойчивую осознанность. Субъект знает о своей субъектности, все, на что может направить познающее внимание выносит перед собой, знает о принципиальной нераздельности субъекта и мира перед ним при их различенности, от собственной активности разворачивает действие в мир перед собой.

Игра, сколь бы шуточной ни была, может разворачиваться только в связке с осознанностью субъекта игры. Осознанность в современном мире явление редкое.

Красота игры

Игра как способ бытия в мире и способ построения взаимоотношении с миром в культурном контексте практически не представлена. Книги и размышления на тему игры есть, однако, правилам и принципам игры с миром никто не учит. Есть школы актерского мастерства, но они направлены на развитие таланта игры для сцены. Есть такое явление как игрофикация/ геймефикация, но это коммерческий инструмент, используемый как стимул в обществе потребления.
Как же научиться играть, если мастеров игры не сыскать? Придется находить возможности самостоятельно.
Как дети. Их никто не учит игре, но с игрой дети справляются наилучшим образом.

Одними из условий достойной игры с миром всегда будет красота и стиль. Хорошая игра — всегда красивая игра. Красоту нельзя определить по установленным параметрам. Красота воспринимается на интуитивном уровне. Человеку без психических отклонений доступно чувство красоты на базовом уровне восприятия. Человек легко отличает красивое от уродливого. Чувство прекрасного можно развить, погружаясь в восприятие музыки, живописи, архитектуры и прочих шедевров мирового искусства, но, в любом случае, чувство красоты дается человеку с рождения.

Субъектная позиция нужна для разотождествления со всеми содержаниями перед собой. Игра как процесс, как функция и как содержательность так же вынесена перед воспринимающим субъектом. Из разотождествленной позиции субъекту видна вся игра в целостности, и, соответственно, субъект способен увидеть красива ли его игра или нет. Главное, как было написано выше, — не утрачивать субъектную позицию и не «лезть на доску». Утрата субъектной позиции приводит к

увлечению игрой и смене статуса «субъект игры» на статус «объект игры». Субъект игры всегда находится вне системы и над системой, что позволяет видеть систему единовременно как совокупность элементов и как целостный динамический процесс. Рефлексия красоты игры возможна только из этого положения. Если же субъект игры утратил субъектность и стал объектом игры, это означает, что он стал одним из объектов системы. Увидеть систему как целостность изнутри системы и средствами системы невозможно, поэтому у объекта игры нет возможности увидеть игру «снаружи» во всей ее красоте.

Будучи вне системы, в позиции «все передо мной» субъект видит как разворачивается его игра и, используя врожденное чувство прекрасного, привносит в свою игру красоту и гармонию. В высшей степени реализации себя в игру субъект способен вывести собственную игру в ранг искусства, что в свою очередь, повышает и качество жизни.

Субъект и мир перед ним различны, но нераздельны. Субъект, активностью, проникает в мир перед собой, мир перед субъектом отражается в субъекте. Насколько красива окажется игра субъекта в игровом пространстве, настолько же и мир перед субъектом отразится в восприятии субъекта красотой и гармонией.

Проявляясь в мир, субъект проникает в него своей индивидуальностью. Индивидуальность субъекта в игровом пространстве проявляется в его репрезентации — аватаре. Аватар — репрезентация субъекта, посредством которой осуществляется соприкосновение с миром перед субъектом, фигура в игровом пространстве, осуществляющая взаимодействие с другими фигурами, объектами и процессами.

Красота игры, присущая субъекту в его проявлении в игровом пространстве, тесно переплетается с особым характером действий аватара — стилем.

Стиль — уникальная целостность всех элементов игры, а также целостность содержания и формы. Целостность содержания и формы достигается за счет творческого подхода субъекта к способам формообразования, а также за счет индивидуальной манеры и техники, свойственной репрезентации субъекта в игровом пространстве.

Красота и стиль не обязательны в игре, но желательны. Красота и стиль задают игре изящество и утонченность, повышают осознанность игрока, оказывают влияние на процессы игрового пространства таким образом, что и процессы, и их содержания максимально согласовываются с целями и задачами субъекта игры и прилагаются оптимальным образом к действиям аватара в движении к заданной цели.

Если игра в своей целостности — продолжающийся творческий акт, стиль и красота становятся его частью, наполняя игру гармонией и согласованностью со всеми происходящими в ней процессами.

Имагинация

Имагинация[29] — еще один инструмент субъекта, без которого игра сильно обедняется. Имагинация — процесс воображения, без которого невозможно творчество.
Субъект свободен в построении игры, в определении целей и стратегии их достижения. Субъект, будучи вне качеств и характеристик, входя в игровое пространство примеряет на себя различные сценарии и роли для действий и взаимодействий в игровом пространстве. И субъект игры, и объект игры свободны от сценариев и ролей, поскольку являются их источником, их хозяином. Сценарии и роли подчинены субъекту-объекту игры, но не субъект-объект сценариям и ролям.
Сценариям и ролям, для адекватности, при этом функциональности и легкости, требуется режиссура и постановка. Воображение становится важным и необходимым инструментом, без которого сложно играть красиво, впрочем, как и играть вообще.

Субъект смотрит на мир перед собой. Субъект не может не взаимодействовать с ним, будучи с миром одним целым. Метафорически, субъект смотрит фильм, частью которого является сам.
Выходя в разотождествленную позицию относительно мира-фильма перед собой, субъект располагает возможностью осознанно играть роли в мире-фильме, а также, не отождествляясь с ролями и, не обуславливаясь сценариями мира-фильма, создавать стратегии, направленные на достижение актуальных целей.
Также, метафорически, субъект осознает себя вне мира-фильма, осознает себя аватаром в роли внутри мира-фильма, осознает сам фильм, его сценарии и сценарные развертки.

Воображение — тот инструмент, который позволяет в прописанные сценарии вносить элементы свободы. Входить в сценарий, но, не будучи подверженным его воздействию, играя с территории свободы, создавать условия направления развертки сценария в сторону собственной цели.
Воображение позволяет субъекту моделировать различные варианты развития событий и включаться в те варианты, которые по кратчайшим траекториям выводят игру к нужным результатам.

Если далее сравнивать мир перед субъектом с кинофильмом (кинофильм — одновременно игровое пространство и «шахматная доска»), то воображение, используемое как инструмент, позволяет субъекту войти в роль постановщика фильма перед собой.
Это не значит, что субъект сможет нарушить все законы жанра и полностью переделать «фильм» (как говорилось ранее, мир перед субъектом — мир обусловленности, жесткий в своих связях и организованностях). Но это значит, что субъект может осуществлять игру свободы и обусловленности, привнося в мир обусловленности образы, способные оказывать влияние на связи между предметами, формами, объектами и процессами обусловленного мира.
Субъект, погружаясь в «фильм» перед собой, помимо осознания связности и обусловленности «фильма» осознает и его «играбельность». И, конечно же, пользуется этим знанием для решения задач в мире перед собой, в мире игры, в мире «фильма».

Можно копнуть глубже, посмотреть на мир перед собой как на результат работы сознания.
Основное свойство сознания — отражение. С чем сознание сталкивается, то в нем и отражается. Эта особенность, при некоторой подготовке, приводит к тому, что воображаемое может стать «реальным», — доступным для восприятия субъектом в мире перед собой.

Я личностное — конструкт, используемый для совершения актов социальных взаимоотношений.
Аватар — целостный конструкт, используемый для представленности субъекта в игровом пространстве.
И Я личностное, и аватар, будучи конструктами, конструируются субъектом из субъектной позиции.
Конструирование может происходить по имеющимся шаблонам (восприятия и поведения), однако, в случае использования шаблонов, результат конструирования всегда ограничен. Но, конструирование может происходить и в свободном творческом процессе, которому не нужны ни шаблоны, ни заготовки, ни опоры.
Воображение становится и функцией, и средой, и содержательностью конструирования, позволяющей свободно создавать всевозможные конструкты.
Отразившись в сознании, конструкты предстают перед субъектом как отражение действия субъекта в мире обусловленности. Субъект же, зная, что его репрезентация в игровом пространстве является его же конструктом, обретает дар свободного действия в мире обусловленности.

Имагинация — инструмент субъекта для свободного конструирования содержаний в мире перед собой. Иммагинация — врожденная функция психики, но для игры свободы и обусловленности требующая постоянного развития.

Построение архитектуры игры

Выходя в позицию «все передо мной» субъект, с одной стороны, освобождается от обусловленности миром перед собой, поскольку разотождествлен и с миром в целом, и с его содержаниями в частности. С другой стороны, субъект с миром составляют единое целое, субъект и мир различимы, но нераздельны. Субъекту некуда реализовываться кроме как в мир перед собой.

Выбирая игру способом построения отношений с миром, а мир обозначая как «игровое пространство», субъект сталкивается с необходимостью организации процессов взаимодействия.

Для организации процессов взаимодействия субъект наделяет ключевые элементы мира новыми, подходящими для построения игровых организационных связей обозначениями.
Обозначая и переобозначая организованности мира перед собой под контекст игры, субъект выстраивает архитектуру игры.

Мир перед собой субъект обозначает как игровое пространство. Процессы взаимодействия в игровом пространстве — игрой. Это базовая оболочка.
Внутри базовой оболочки субъект может изменять связи между объектами и процессами посредством их переобозначения. Для игры строится архитектура игры.

Поскольку архитектуру игры строит субъект под конкретные задачи, универсальной архитектуры быть не может. Каждый случай уникален. В каждом случае субъект вводит подходящие для игры обозначения, наиболее близкие и понятные для него и реализуемые для достижения цели.

Субъект, как автор, как архитектор игры волен вносить любые обозначения. Первые — игра и игровое пространство. Затем — аватар. Этим термином обозначается репрезентация субъекта в игровом пространстве, действователь в игре, субъект игры с качествами и характеристиками. Принципиальность конструирования аватара заключается в произвольном наделении его качествами и характеристиками под разные задачи и, — разные игры.
Когда есть игра как процесс, игровое пространство как среда и аватар как действующая инстанция в игре, можно приступать к переобозначению элементов и содержаний игры. Так появляется игровая картина мира.

Формируя игровую картину мира субъект может включать в нее любые содержательности. Появляются типологии. Так, например, всех персонажей в игре можно разделить на игроков и ботов. Боты — действующие персонажи игры, чьи действия совершаются как ответ на раздражитель, ответ на стимулирование игрой. Мир ими играет и в игре они не активны, не субъектны. Игроки — персонажи игры, аватары других субъектов.

В принципе, необязательно обозначать мир перед собой игровым пространством, а действия относительно него — игрой. Обязательным остается субъектная позиция из которой принимаются решения, необусловленные реакциями на явления и феномены мира перед субъектом, какой бы ни был мир, как бы ни был обозначен и как бы ни был субъект представлен в мире перед собой.

Далее, субъект, как архитектор игры, проектируя архитектуру игры вносит такие понятия как стратегия и тактика, ресурсы и артефакты, союзники и противники, рекомендации и правила.

Правила — отдельный аспект при построении архитектуры игры. Могут быть правила игры и могут быть правила в игре. Игра

может быть очень большим процессом, подхватывать индивида, включая его в свой поток. Человеку не под силу изменить течение большого процесса. Правила, по которым разворачивается большой процесс можно назвать правилами игры. Аватару лучше действовать в соответствии с ними. Можно, конечно, и нарушать их, но в этом случае произойдет рассогласование с большим процессом, что для аватара может закончиться плохо. Зато правила в игре субъект может устанавливать сам. Какие применять стратегии, какие надевать роли, какие выбирать траектории и как согласовываться с действующими процессами — устанавливать субъекту. Субъект принимает правила больших процессов и синхронизируется с ними установкой собственных правил для осуществления согласованности. В этом вопросе субъект может быть гибок и все что ему нужно — адекватность происходящему. Правила в игре становятся подспорьем аватару для скольжения в потоках больших процессов подобно свободному серферу.

Помимо правил, субъект волен устанавливать принципы для реализации архитектуры игры. Так, например, таким принципом может быть принцип невозможности неучастия в игре. Субъект либо играет с миром, с обусловленностью, либо обусловленность захватывает субъекта, усыпляет его и играет им. Субъект волен вводить любые принципы, помогающие красивой игре. Алертность, легкость, внимательность, бдительность, текучесть вполне могут быть такими принципами.

Вводя правила и принципы, создавая рекомендации субъект обозначает аспекты мира перед собой для того, чтобы иметь возможность свободного действия в мире обусловленности. Этим актом субъект уменьшает жесткость организующих связей мира, что ведет к произвольности в создании условий для целедостижения.

Построение архитектуры игры — попытка выделить такие аспекты игрового пространства, которые позволят сделать игру

пластичной и гибкой, при этом без пренебрежительного отношения к законам мироздания.

Можно ли обойтись без построения архитектуры игры?
Можно. Однако, стоит заметить, архитектура игры, при ее наличии, становится фундаментом для построения эффективных стратегий при реализации абсолютно любых планов. Архитектура игры — это произвольность в подходе к построению связей между процессами и объектами игрового пространства. А произвольность построения связей — одна из граней свободы в игре с обусловленностью.

Эсхатон

Эсхатон — конечное событие истории. Не будем вдаваться в глобальную историю и конец всего. Остановимся на личном, индивидуальном эсхатоне.
Как правило, прошлое определяет будущее. Это правило закладывается шаблонами восприятия и шаблонами причинно-следственных связей. Когда прошлое определяет будущее индивидуальный мир становится линеен, предсказуем и не предрасположен к нелинейным изменениям. Иными словами, нельзя вот так просто взять и изменить направленность своей жизни. Примеры направленности жизни достаточно ординарны. Родился, детский сад, школа, институт, свадьба, дети, карьера, пенсия, старость, смерть. Родился, школа, ПТУ, завод, свадьба, дети, пенсия, старость, смерть. Работа, школа, свободная деятельность, бизнес, свадьба, дети, пенсия, старость, смерть. Прошлое определяет будущее. Уровень образования и сфера деятельности родителей определяет образование и деятельность детей. Образование определяет сферу деятельности. Сфера деятельности определяет способы бытия в окружающем мире. Это не значит, что должно быть так, но корреляты выстраиваются вокруг этого.
Уделяя внимание процессам направленным из прошлого в будущее, зачастую во внимание не берется конечная точка — смерть как конец истории. Индивидуальный эсхатон.

Для субъекта в субъектной позиции эсхатон, как и все прочее на что можно направить внимание, «находится» перед субъектом. Субъект «видит» конец истории и осознает, что будет так и только так. «Видя» индивидуальный эсхатон перед собой, субъект освобождает сам себя от определения будущего настоящим. Будущее всегда одно — конец истории. Эсхатон неизбежен.
Проникаясь осознанием неизбежности конца истории, субъект

освобождается и от принудительности определения будущего прошлым. Действительно, что может определять субъекта перед лицом неминуемой смерти?
Если конец неизбежен, к чему слепо следовать принудительности Культуры и действовать в соответствие предписаниям шаблонов восприятия и поведения?
Эсхатон становится важной «точкой» в мире перед субъектом. Единственным, истинным и неизбежным ориентиром.

В этом месте можно построить простую модель. Субъект, разотождествленный с миром перед собой, мир перед субъектом как среда для его реализации и эсхатон как конец истории.
Что делать свободному субъекту перед взирающим на него эсхатоном?

Глубокое осознании индивидуального эсхатона освобождает субъекта. Освобождает от всего лишнего. Освобождает от привязанностей к миру предметов. Можно делать что угодно когда конец понятен и неизбежен. С этого момента прошлое прекращает определять будущее.
Эсхатон — это не смерть как таковая. Это конец истории. В разных традициях конец истории различен. Переход в иной мир, слияние с абсолютом, возвращение к божественному сознанию и тому подобное. Вкупе с актом перехода и условиями для его осуществления эсхатон становится неизбежной частью игры.

Принятие и понимание эсхатона освобождает будущее от определения прошлым. Будущее — эсхатон. И теперь будущее определяет настоящее.

Эсхатон не предопределяет субъекта, но становится его внутренней опорой. Как внутренняя опора эсхатон освобождает субъекта от опор внешних. Становится силой субъекта в его взаимоотношениях с обусловленностью перед ним.
В некотором роде именно осознание эсхатона дает доступ к

свободе противопоставленной обусловленности, свободе реализации в обусловленный мир и игры с ним.

Открытая система

Интернет, в совокупности с генеративным искусственным интеллектом, вышел на тот уровень, когда наполнен настолько, что ссылается сам на себя. Сеть замкнулась в закрытую систему. Информация определяется другой информацией, размещенной внутри системы.
Пример ссылаемости информации на саму себя нужен чтобы увидеть мир перед собой как закрытую систему.
Выход в субъектную позицию позволяет пережить мир перед собой как совокупность объектов, предметов и форм.
Каждый предмет в восприятии субъекта становится тем, что он из себя представляет исключительно благодаря связям с другими объектами.
Все объекты взаимосвязаны и определяют друг друга. Снова пример с ложкой. Ложка становится ложкой только потому, что она определена другими предметами. Определение происходит через связи между предметами. Ложка связана с посудой, с вилкой, тарелкой, столом, кухней и всем прочим, что определяет ложку как ложку.
Логичный вопрос: чем будет воспринятый объект без связи с другими объектами?
Закрытая система предметов перед субъектом, где предметы определяют друг друга, детерминирует существование субъекта внутри игрового пространства, не оставляя ему свободы для маневра.
Сценарии, шаблоны восприятия, шаблоны поведения, в данном контексте, понимаются тоже как объекты — семантические[30] объекты. Они детерминированы определением друг друга и, ссылаясь друг на друга, постоянно пытаются придать элементы детерминизма[31] свободному по своей природе субъекту.
Предметы перед субъектом, формирующие воспринимаемый мир, определяют субъекта, стремящегося отождествится с

такими семантическими объектами как Я эмпирическое и Я личностное.
Я эмпирическое и Я личностное становятся одними из объектов-предметов ссылающихся на самих себя и определяющих друг друга. Субъект, отождествившийся с Я эмпирическим и Я личностным, становится частью объектно-предметного мира с дальнейшим определением себя через окружающие предметы и семантические объекты. Субъект объективируется и предопределяется определяющими его объектами.
Как это преодолеть?

Первый шаг к преодолению детерминизма предметно-объектным миром — разотождествление. Выход в позицию «всё-передо-иной». В субъектную позицию, в позицию чистого Я, позицию действия, позицию Я без содержаний, позицию противопоставленную всему, на что может быть направлено внимание. Такая позиция может быть описана как я (Я без содержаний, субъект, Я чистое) отдельно, мир (всё что не-Я) отдельно. Акт выхода в такую позицию и есть акт разотождествления с миром перед собой и его содержаниями.
Второй шаг — восприятие объектов, предметов, процессов, форм и вещей безотносительно их связей с другими объектами, предметами, процессами, формами и вещами.
Третий шаг — взаимодействие с миром перед собой в целом и с его содержаниями в частности без опор на связи между объектами, предметами, процессами, формами и вещами.

Эти шаги выводят субъект в позицию вне обусловленности миром перед ним и его содержаниями.
Для выхода в субъектную позицию требуются либо специальные практики, либо изменение собственного мировосприятия относительно воспринимаемого.
Практики заложены в известных традициях. Можно идти этим путем.
Можно идти и путем параллельным.

Параллельный путь — ни что иное как игра. Игра, осуществляется субъектом из позиции, разотождествленной с миром и его содержаниями. Субъект играет с миром, играет с его содержаниями.
Игра оставляет возможность сделать систему открытой. Взаимодействовать с предметами, составляющими мир без опоры на связность предметов, без опоры на ссылаемость предметов друг на друга как и без опоры на их взаимное обуславливание.
Игра, как способ взаимоотношения с миром, конечно, предполагает учитывание связности предметов друг другом, но при этом предполагает и свободу от подчинения имеющимся связям. Игра освобождает от принудительности связностью предметов и вводит в жизнь аспект свободы, свободы именно от связности всего со всем.
Субъектная позиция разотождествлена и с содержаниями мира, и со связями, определяющими эти содержания. Субъектная позиция становится предусловием игры, позволяя направлять действия на организацию возможных связей при свободе от подчиненности им.

Позиция субъекта, противопоставлена миру перед субъектом, свободна от мира перед субъектом и его содержаний. Позиция субъекта заключается в свободе субъекта. В данном случае и в «свободе от», и в «свободе для». Только из этой свободы субъект может взаимодействовать с миром перед собой как с детерминированной системой, системой тотально обусловленной. И играть с ней. Создавать игру свободы и обусловленности.

Эволюция

Человек — открытая динамическая система. Эта система, по своей природе, не может оставаться неизменной. Путей изменения у системы, в глобальном смысле, не так много. Если говорить точно — всего два. Человек либо движется в своем развитии вперед — развивается, либо движется назад — деградирует. Замереть и остановиться человеку не дано.

Есть много способов не стоять на месте и каждый день маленькими шажками идти вперед. Как и много способов катиться назад. Или идешь вперед или катишься назад. Третьего не существует.

Игра. Тоже один из способов движения вперед. При этом игра не отменяет никаких других индивидуальных способов, а органично дополняет их.

Как и любая игра, в которую играл индивид, в которой принимал участие, игра с миром предполагает наличие правил и обусловленностей. По сути именно правила и обусловленности делают игру игрой. Задают квесты, строят препятствия, затрудняют продвижение к цели. Препятствия не преодолеваются шаблонно. Нужно думать, видеть множество факторов, подниматься над ситуацией, взаимодействовать с другими игроками, отслеживать изменчивость процессов.
Для такого взаимодействия с миром игра — удивительно эффективный способ. Игра дает легкость взаимодействия. Жизнь не бывает без разочарований, игра не бывает без проигрышей и штрафов. Разочарования и штрафы приводят к опусканию рук и стрессам, или наоборот, стимулируют стиснуть зубы и идти вперед несмотря ни на что. Цели или не достигаются, или цена их достижения непомерно высока.

Игра в состоянии изменить многое. Штрафы и проигрыши не вызывают стрессов, ибо это часть процесса игры свободы и обусловленности. Суть не в них, а в самой игре, в вызываемом игрой интересе. Если ты играешь, проигрыш не является чем-то драматичным. Делаешь выводы и заходишь на новый виток или, — с другой стороны. Без стрессов и огорчений. Это игра, для достижения целей не требуются разрушительные сверхусилия. Игра остается игрой где процесс важен не менее чем результат. А человеческая жизнь и есть процесс.
Игра позволяет сместить акценты на процесс, позволяя получать от него удовольствие, как бы этот процесс ни развивался. Игра позволяет видеть процесс, при этом занимать позицию «над процессом», управлять им и корректировать по необходимости. Игра дает свободу действий в мире обусловленности. Действие по правилам, но вне подчинения им.
Игра дает широкий инструментарий для действия в мире и с миром, открывает мир перед субъектом как игровое пространство. Игра задает позицию игрока, играющего, но находящегося вне игрового пространства. А еще игра позволяет субъекту формировать себя как игровую фигуру, репрезентацию игрока вне игры в игровое пространство — аватар.

Для собственного развития игра дает все условия.
Позиция, разотождествление, Я эмпирическое, Я личностное и Я без содержания (чистое Я), рефлексия внутренних и внешних процессов, принятие решений вне обуславливающих стимулов, развитие внимания, восприятия, мышления и многое другое.

Свобода от и свобода для

Свобода — такое состояние субъекта, в котором он становится определяющей причиной всех своих действий. Действия субъекта не обусловлены ни внешними факторами, ни индивидуальными, ни генетическими.
Свобода в игре — необусловленное целеполагание, как и необусловленное движение к цели.
Свобода всегда противопоставляется несвободе. Свобода — противоположный полюс обусловленности, принудительности.
Появляющаяся свобода всегда свобода от чего-то.
Свобода от обусловленности социальными правилами, свобода от эмоциональных оценок, свобода от финансовой зависимости, свобода от индивидуальных физических ограничений, свобода от…
От чего может быть свобода можно перечислять бесконечно. Всегда найдется фактор, обуславливающий имеющуюся свободу, какой бы она ни была.
Беря на вооружение постулат, звучащий как «Нет ценности превыше свободы» можно, следуя ему искать свободы от всего, даже от себя. Как и свободу, возводить идею свободы в категорию высших ценностей.
Субъект приходит к тому, что идея быть свободным от всего, от любых обуславливающих факторов занимает центральное место.
Можно будет сказать — «Я свободен от...», но будет ли в таком состоянии субъекта действительная свобода?
Субъект, захваченный идей свободы становится обусловленным этой идеей. «Можно стать рабом идеи свободы» — говорят мудрецы.
Сегодня свобода от табака. Завтра свобода от оценочных суждений. Хватит ли жизни освободиться от всего, чтобы получить абсолютную свободу? А свободу от гравитации? От себя, в конце концов?

Так вместо обретения свободы субъект рискует попасть в зависимость от поиска свободы. В поисках свободы стать несвободным от самого поиска свободы.
Поиск «свободы от» может стать ловушкой.
Да и какой в этом смысл, если жить, действовать, играть все равно приходится в мире обусловленности и принудительности? Как же тогда быть свободным, если сам факт нахождения в обусловленном мире свободу не предполагает? Можно ли действовать в игровом пространстве и быть свободным от игрового пространства?

Оставим идею «абсолютной свободы» как идею. Задача игры не в этом. Не в поиске абсолютной свободы, как и не в поиске свободы как таковой.
Свобода в игре — свобода целеполагания и принятия решений, свобода действия, не обусловленного ни внутренними, ни внешними факторами. Действие совершается как волевой акт субъекта, не нуждающийся ни в каких опорах.

Сам термин «свобода от» отбрасывается, поскольку ни к чему и никуда не ведет.

Условия игры — субъект в позиции разотождествленной с миром перед ним и мир перед субъектом. Вместе они составляют единое целое. Субъект и мир — различимы, но нераздельны. Субъект совершает действие в мир. В обусловленном мире свободен не сам субъект, но его действие.
С этого момента субъект действует в парадигме «свобода для».

Субъект игры, входя в игровое пространство, реализуясь в игру аватаром, не может быть свободен от игры, от игрового пространства, от процессов и персонажей в игровом пространстве. Находясь в игре, акты социального взаимодействия совершать придется в любом случае, и ничто от необходимости их совершения не освободит. Субъект, своим аватаром, вплетается в связи игры.

Абсолютная свобода подобна абсолютному ничто. Шахматист, на первый взгляд, свободен от шахматной доски, фигур на ней и, непосредственно, игры. Но без шахматной доски фигур и игры шахматист перестает быть шахматистом. Он свободен как ничто в ничто. Какая от этого польза?

Свобода субъекта выражается в «свободе для». «Свобода для» реализуется из субъектной позиции, не нуждается в опорах и может быть направлена на все что угодно.
Свобода для игры дает возможность играть без использования сценариев, а выбирая роль не быть обусловленным ее параметрами, выходить из роли в любой момент времени по собственной воле. Свобода для реализации цели дает возможность видеть имеющиеся связи в мире где происходит достижение цели, при этом принимать решение исходя из стратегии целедостижения, но не по принудительности действующих сил в игровом пространстве.

В акте реализации «свободы для» субъект остается свободным от любой обусловленности и любой принудительности поскольку сама позиция «действия для», условно, «находится» до обусловленности и до принудительности.
В своем решении субъект, конечно, будет принимать во внимание все факторы, препятствующие целеполаганию, но сами факторы остаются в игровом пространстве, перед субъектом и на целеполагание не влияют.

Действия в игровом пространстве, в «свободе для», хоть и попадают под принудительность внешними силами, свободны в выборе использования «принуждающих сил».
Ветер. Мощная принуждающая сила. Но только не для того, кто ставит парус. Ставящий парус свободен для перемещения, свободен для использования ветра, свободен для движения к цели.
Так и во всем. «Свобода для» всегда реализуется для преодоления принудительности. Причем не в акте

противостояния, а в стратегии сотрудничества. И в игре как стратегии применения стратегий.

Свобода от, например, гравитации, превращается в свободу для изобретения крыльев. Свобода от тяжести превращается в свободу для полета. И это два совершенно разных подхода. «Свобода от» становится обусловлена тем феноменом или явлением от которого совершается попытка освободиться. «Свобода для» не обусловлена ничем.
Свобода для полета. Свобода для движения. Свобода для мышления. Свобода для игры.

Только в таком подходе реализуется свобода творчества. Невозможно создать что-то новое в идее освобождения от чего-то. Новое рождается только как акт совершаемый для чего-то.

Сама свобода заключается в игре с принудительностью и достижении результатов в использовании принудительности как исключительного ресурса субъекта.
Субъектная позиция, располагая к игре с обусловленностью, всю обусловленность превращает в объект игры. Обусловленность становится игровым пространством субъекта, инструментом субъекта и точкой приложения действия субъекта.

Шахматист — субъект игры. Шахматная доска — игровое пространство. Фигуры — объекты игры. Шахматист — свободный субъект. Шахматная доска — мир принудительности, обусловленный пространством черных и белых клеток, правилами игры и правилами перемещения фигур, шахматными сценариями и ролями фигур (роль пешки и роль короля, например).
Шахматист ставит цель, и, оставаясь свободным в принятии решений, вступает в игру с обусловленностью.
Шахматист свободен не «от» шахмат или ходов, а «для» шахмат или ходов.

И, конечно же, пример игры и игрового пространства хорошо интерполируется на компьютерные игры.
Субъект — тот кто надевает виртуальный шлем. Игровое пространство — реальность, моделируемая компьютером в соответствии с заданной программой. Аватар — репрезентация субъекта в игровом пространстве — тот объект игры, от лица которого субъект совершает действия в игровом пространстве. Объект игры является частью игры, вплетен в игровые связи, обусловлен ролью и сценарием игры. Субъект свободен. Субъект принимает решения и ставит цели, объект достигает их преодолевая препятствия.

Эти примеры — модель субъектной позиции и мира перед ней. Модель всегда проще оригинала. И шахматы, и компьютерные игры моделируют жизнь. В таком упрощенном смоделированном варианте. Модель служит для отражения более сложных процессов в более простых.

Реальность всегда более сложный процесс. Модель дает понимание как строить взаимоотношения с процессом, который был смоделирован.
Игра — способ взаимоотношения с реальностью. Модель показывает как строится взаимоотношение субъекта (тот кто играет) с миром перед ним (игровое пространство и объект игры).
В отличии от модели реальность не строится программными алгоритмами. Сценарии и роли задаются Культурой и социумом. Принудительность с одной стороны и неопределенность с другой. Одним словом — игровое пространство намного белее вариативно. Сама вариативность предполагает вопрос — что с ней делать?
Играть — один из возможных ответов. Игра не вступает в конфликт с обусловленностью, но делает ее частью игры. Игра оберегает от ловушки «свободы от обусловленности», и дарует «свободу для обусловленности», когда обусловленность прекращает оказывать влияние на целеполагание и принятие

решений и становится игровым пространством, в котором субъект, играя, имеет все шансы реализовать свою свободу.

Заключение

Изложенное в разделе, при внимательном освоении, достаточно для осознания себя как субъекта действия, для внесения свободы в мир повседневной обусловленности и развития инструментария для взаимоотношений с миром реальности.

Однако, несмотря на осознание, некоторые аспекты требуют настойчивой и серьезной проработки.
К таким аспектам относятся: осознание собственной субъектности и выход в субъектную позицию, навык управления вниманием, рефлексия как формирование рефлексивно-волевой инстанции, работа с внутренними и внешними содержаниями, контроль без контролирующей инстанции, работа с неопределенностью без ее разрушения, понимание Культуры и ее обуславливающего влияния, рефлексия шаблонов восприятия и сценариев поведения, развертка ролей и действие из них, безопорное целеполагание, использование внутренних и внешних организованностей как своих инструментов, работа с отдельностями и работа с целостностями, переход от высокодифференцированных состояний к недифференцированным и обратно, навык управления восприятием, понимание языка не как средства коммуникации, а как средство обозначения объектов мира перед собой, выделение мышления как функции и навык управления этой функцией.

При должной настойчивости данные навыки осваиваются достаточно быстро.

В целом, игра как способ взаимодействия с миром становится незаменимым инструментом во взаимоотношениях с миром, а также способом обретения свободы в игре с обусловленностью и

принудительностью мира, в котором приходится жить и действовать.

АВАТАР

Аватар

При занятии позиции противопоставленной миру перед собой, при создании описания мира перед собой, при конструировании модели мира и переходе к игровой картине мира, мир перед субъектом конструируется — становится игровым полем, игровым пространством.

Чистое Я, разотождествленное с чем бы то ни было перед собой, переживается как чистая активность, в контексте, можно сказать, — активность как непроявленное существование. Но, существование всегда проявляется в той или иной форме. Вне проявления существования быть не может, т.е. сама активность есть потенция к проявлению существования.

Чистое Я проявляется в мир как Я личностное и как Я эмпирическое. Я эмпирическое — проявляется в актах переживания чувственного опыта. Я личностное проявляется в актах социального взаимодействия и актах формирования и осмысления представления о себе.

Через Я эмпирическое субъект получает чувственный опыт. Через Я личностное субъект осуществляет социальное взаимодействие в социальных ролях, сообразно тем или иным социальным связям и сценариям социального взаимодействия.

Вне игровой картины мира, в повседневной жизнедеятельности, в сценариях социальной жизни этого достаточно. Культура задает цели и определяет ценности, законы и правила определяют траектории и порядок взаимодействия. Мир движется, жизнь живется, поток времени несет каждого по

заранее обозначенным траекториям, сойти с которых далеко не просто. Мир живет индивидами, передвигает фигурки в своей игре на своем игровом поле.

Но ты совершил усилие и смог остановиться. Смог вынести мир перед собой. Смог разотождествиться со всем, что ранее считал собой и считал своим. Процессы, мысли, желания, цели, ценности — больше не твои. Ты сам по себе, они сами по себе. Ты смотришь на них, совершая отчаянные попытки не оказаться захваченным в их липкий плен снова. Социальные роли больше не вдохновляют. Наоборот, удручают своей принудительностью, необходимостью отыгрывать их в каждом моменте взаимодействия с другими индивидами.
Ты хочешь быть свободным от ролей, но возникает вопрос — как? Какая форма взаимодействия может быть иной, если иных форм, по сути, у тебя нет?

Впрочем, дело не в формах. Интерес представляет субъектная позиция, из которой описание мира перед субъектом представляется как конструкт. Онтология — конструкт, картина мира — конструкт, представление о себе — конструкт. Любое описание и пояснение — тоже конструкт.

Ты можешь сконструировать модель всего, обнаруженного перед собой. Можешь освободиться от имеющегося у тебя описания мира и можешь изменить его. Можешь выйти в позицию, откуда конструируются и онтологии, и картины мира. Можешь сконструировать игровую картину мира, увидеть мир перед собой как игровое пространство, обозначить взаимодействие свободы и обусловленности как игру.

Есть ты, как чистый, свободный субъект без качеств и характеристик со способностью совершения необусловленного действия. Есть среда, в которою ты можешь совершить необусловленное действие и получить результат. Требуется

агент в среде, материальный инструмент нематериального субъекта, которым совершается действие.

Я эмпирическое оставь для получения чувственного опыта. Для получения обратной связи от среды. Я эмпирическое подобно сложному датчику в среде, предназначенному для сбора данных и записи результата обработки данных — информации, в регистры памяти. Все что нужно сделать с Я эмпирическим — настроить его так, чтобы данные принимались без искажения.
Я личностное можно модифицировать, но этого недостаточно для успешной игры и успешного целедостижения. Я личностное слишком обусловлено собой. Я личностное — то самое эго, вокруг которого крутится мир и, которое, своим сиянием и блеском затмевает детали и нюансы мира. Я личностное лежит в основе оценок и суждений и, вместе с этим, еще и формируется ими. Таким образом, скорее мешает, ставя себя в центр игры, оценивая происходящее относительно себя и принимая все без исключения процессы применительно к себе.
От Я личностного сложно избавиться. Практики во многих традициях специально направлены на работу с Я личностным — с эго, с задачей растворить его в чистом восприятии, убрать из центра, остановить непроизвольность действия функции суждения и оценки.

А мы, что будем делать мы? С позицией субъекта, игровым пространством и с необходимостью наличия агента игры — «фигурки на игровом поле»?

Сформулируем задачу так: субъекту принятия решений требуется объект действия, объект игры, объект взаимодействия свободы и обусловленности, посредник межу свободным субъектом и обусловленной реальностью.

Решением этой задачи будет создание аватара[32].
Действовать в игре будет не Я личностное, но сконструированный аватар. Созданная тобой организованность

сознания, предназначенная специально для игры, для решения задач внутри игровой картины мира.

Если Я личностное действует в социальных ролях, в реакциях на стимулы и раздражители, в автоматически разворачивающихся паттернах поведения, то аватар принципиально свободен от любых шаблонов и реакций.
Субъект знает, что аватар — его конструкт, его репрезентация в игровом поле, но не он сам. Аватару нет дела до оценок и суждений. Аватар — репрезентация свободного субъекта на игровом поле обусловленной реальности. Аватар — структура, соответствующая игре и игровому пространству.

И Я личностное, и Я эмпирическое, и социальные роли действуют самостоятельно только тогда, когда субъект отожествился с ними, тем самым утратив позицию бодрствования. Однако, действительно самостоятельными их действия назвать нельзя, Я личностное и Я эмпирическое, взаимодействующие с миром в сценариях и социальных ролях, в отсутствии активности субъекта совершают действие в виде ответа на внешний стимул. Этим пользуется Культура, этим пользуются все, кто понимает как работает режим «стимул-реакция». Я личностному предлагаются образы, которым Я личностное желает соответствовать. Я эмпирическому предлагается получение нового «уникального» опыта. Предложением достижения новых социальных ролей стимулируется эго. Формируются желания, предлагаются цели.

Посмотри из субъектной позиции откуда берутся твои желания? Далеко ли твои желания выходят за пределы потребления? Что ты хочешь? Финансовую независимость, здоровье, путешествия, отдых под пальмами, хорошую машину и дом у реки?
Дав стимул, на реакции тебя ловят, а ты не видишь морковку перед твоим носом, стимулирующую тебя бежать быстрее в нужном не тебе направлении.

Пока происходит отклик на внешний стимул в режиме «стимул-реакция» — ты объект воздействия.

Но ты больше не объект. Ты субъект принятия решения, субъект целеполагания. Если не знаешь, куда двигаться из субъектной позиции, — играй.

Вот и понадобился аватар. Для игры. Для репрезентации субъекта в игровое пространство. Для действия в мире стимулов и провокации желаний вне стимулов и вне желаний. Свободный субъект, обусловленная реальность и аватар — агент свободы в мире обусловленности.

Из субъектной позиции ты строишь игру и создаешь аватара. Да-да, аватара можно создавать под задачу и действовать им, смотреть на мир его глазами и прикасаться к миру его органами восприятия. Субъект реализуется в аватара подобно актеру, реализующемуся на сцену специально созданным персонажем. Персонаж действует на сцене, проживает целую жизнь, при этом никогда не бывает тождественен автору. Актер играет своим персонажем на сцене, взаимодействует с другими персонажами. Главное — актер никогда не забывает кто он на самом деле. Но, при более внимательном рассмотрении, актер — это социальная роль. А значит это тоже сценарий, только другого уровня, в котором актер считает себя актером. Кто он на самом деле?
А кто ты?

Субъект без качеств и характеристик разворачивается в игровое пространство в действующего в игровом пространстве аватара. Аватар ни на минуту не забывает кто он и для чего он здесь. Для аватара нет сценариев. Для аватара есть стратегии. Субъект создает аватара, намечает стратегии, направляет аватара и реализует стратегии. В этом его свобода.

Игровое пространство обусловлено описанием, связями, фундаментальными законами. Игровое пространство —

принудительная реальность. Но, другой реальности нет. На стыке свободы субъекта и принудительности реальности происходит игра.

Если ты понял это, сделал для себя доступной позицию действия, увидел обусловленную реальность и принципы ее функционирования, развернул в реальность аватара, не нарушающего законы реальности, но не обусловленного ими, — для тебя открываются поистине фантастические возможности.

Целостность

Мы не просто играем в субъект-объектную игру, мы еще вводим посредника между Я-субъектом и миром объектов.
Есть большое количество представителей учений и концепций о недвойственности. Они придерживаются идеи что все едино, нет ни субъекта, ни объекта, ни я, ни не-я. Они могут обоснованно это доказать и, в подтверждение, предложить многие практики, предполагающие получение переживаний, заключенных в концепции недвойственности, на собственном опыте.
Вступать в спор о том, как оно на самом деле — дело неблагодарное, особенно, когда открывается доступ к позиции, из которой конструируются и онтологии, и картины мира. И в концепции, и переживаемом опыте, все правы. В конечном итоге все сводится к недифференцированному состоянию сознания, недифференцированному состоянию бытия.

Те, кто пойдут их путем, придут к тому, о чем они говорят — к тотальной целостности.
Переживание тотальной целостности нужно, однако жить в этом мире, решать задачи этого мира и находить способы взаимодействия с этим миром и в этом мире тоже нужно.
Ты же не собираешься, по крайней мере пока, уйти от мира в скит или пещеру?

Скажем так: мы идем в другую сторону. Признавая переживание целостности как одного из важнейших достижений человека в своем развитии, мы остаемся в этом мире, в его разделенности. Здесь мы живем, растим детей, заботимся о близких. И ищем способы действовать гармонично и эффективно.

Беря во внимание более глубокий опыт, можно сказать, что предложенная концепция игры с Я-субъектом и аватаром —

модель произвольного разделения целостности для решения повседневных задач.

Целостность и неразделенность не оспаривается и не подвергается сомнению. В конце концов, реальность неотчуждаема от сознания. Сознание, как таковое, целостно, нелокально и неделимо, но, для познания самого себя, для игры, если хотите, сознание способно разделятся-дифференцироваться. Мы можем переживать высокодифференцированные состояния сознания и недифференцированные состояния сознания, а при определенном навыке осуществлять мгновенный переход от высокодифференцированного состояния к недифференцированному и обратно.
Строя свою модель, мы, таким образом, идем от недифференцированного сознания к его дифференциации произвольным способом.
В возможности осуществления этой произвольности кроется наша свобода.

Другими словами, вместо растворения содержаний в чистом сознании, мы находим способы создавать произвольные содержания в сознании средствами сознания.

Изначально мы и так находимся в разделенном состоянии. Разделенность случается по совершенно независимым от нас причинам. Мы же выходим в позицию неподчинения существующим законам разделения и организации, в позицию, необусловленную ни процессам разделения, ни присутствующими в сознании принципами разделения.

Признавая изначальную целостность всего, ты можешь разделять целостность по своему произволу. Как это делается тоже описано. Например, давая имена[33] выделенным вниманием феноменам.

Помни, это не описание того, как все устроено на самом деле. Это предложение метода использовать то что обнаруживается познающим вниманием перед познающим субъектом.
Для использования обнаруженного применяется инженерный подход. Инженерный подход в базис ставит не изучение природы явлений и процессов, но возможность их применения в решении утилитарных задач.

Организмическая машина

Может ли аватар быть любым? Обладать любыми качествами и характеристиками? Способным к любой деятельности и к решению любых задач?

Давайте определимся с тем, с чем имеем дело.
С одной стороны — позиция действия, Я чистое, Я без содержаний, субъектная позиция, позиция принятия решений противопоставленная обусловленной реальности.
С другой стороны — реальность, принудительная реальность, обусловленная правилами и законами.
Субъект свободен, но, в сущности своей, нематериален.
Реальность материальна и не располагает к произвольному изменению.
Я... Я личностное, Я эмпирическое, Я тело. Нематериальное Я личностное проявляется в совершении актов социального взаимодействия. Материальное Я тело, завязанное на нематериальное Я эмпирическое, проявляется в актах получения чувственного опыта.

Таким образом, мы имеем дело с субъектом действия, миром перед субъектом и репрезентацией субъекта в мир перед собой. Субъект представлен в мире реальности как Я личностное и Я эмпирическое. Я личностное и Я эмпирическое реализованы в реальности как физическое тело, наделенное качествами и характеристиками.
При отождествлении с Я личностным и получающим чувственный опыт Я эмпирическим, субъект утрачивает необусловленность в принятии решений, иными словами, как написано ранее, субъект, сам того не осознавая, оказывается на «игровой доске» отождествленный с одной из фигур на ней.
Чтобы изменить положение дел и освободиться от обусловленности Я личностного и Я эмпирического, жизненно

необходимо выйти в субъектную позицию. Когда происходит выход в субъектную позицию (актуализируется, пробуждается субъект) модель происходящего представляет собой целостный мир, состоящий из свободного субъекта, обусловленного мира перед субъектом и реперезентации субъекта в обусловленный мир. Однако, теперь это не обусловленное миром принудительности Я личностное и Я эмпирическое, а аватар, способный ко взаимодействию с миром обусловленности и свободный от шаблонов и сценариев в игре с обусловленностью, поскольку свобода аватара есть свобода реализации субъекта в мир принудительности.

Человек представляет из себя смесь генетической предрасположенности и культурного формирования.

Какая бы свободная позиция субъекта ни была, изменить генетический проект репрезентированного в реальность субъекта в форму — в физическое тело, не представляется возможным. Тело останется таким как было, в своих возможностях и кондициях. Мозг — орган управления телом останется в своих возможностях и в своей мощности. Конечно, можно и нужно развивать тело, можно и нужно развивать мышление. Но, нужно отдавать себе отчет, что существенных изменений в плане реализации свободного действия развитие не повлечет. Быстрее бегать, выше прыгать, лучше думать. Это, разумеется, благоприятно повлияет на качество жизни и откроет некоторые перспективы, но это несколько не та свобода, которой хотелось бы достичь.

Соответственно, аватар, как репрезентация субъекта в игровом пространстве, любым быть не может. Увы, субъекту придется перемещаться в игровом пространстве в той машине, которая досталась ему генетически. Или, в иной метафоре, — чистому Я придется надеть на себя тело-одежду, соответствующее предзаданному генетическому коду.

А вот как перемещаться и куда перемещаться, вопрос более интересный. Пусть пока будет машина как метафора.
Субъект — водитель, игровое пространство — полигон, тело с психикой — машина.

С субъектом более-менее разобрались. С игрой и игровым пространством тоже. Аватар — как раз та машина, в которой свободный, но нематериальный субъект будет перемещаться по обусловленной реальности — игровому пространству. Машина, правда, не механическая, а организмическая[34].

В одних аспектах организмическая машина не подлежит кастомизации[35], в других может быть очень хорошо «тюнингована» под актуальные задачи.
Не подвержены изменениям генетические особенности: конституция тела, рост, вес, цвет волос, цвет кожи и подобные физиологические антропометрические параметры, прописанные в генетическом коде. Другие параметры, например, качество мускулатуры (объем, эластичность, выносливость), моторика, консистенция мягких тканей, подвижность суставов, устойчивость нервной системы, качественное состояние сенсоров (зрение, слух, проприоцепция), устойчивость к воздействию окружающей среды — прекрасно настраиваются и усиливаются, для чего существует превеликое множество методик.

Организмическая машина отличается от механистической своей принципиальной неделимостью, в ней нельзя изъять одну деталь и заменить на другую, а изменение одного параметра системы приведет к изменению всей системы. При этом, если сравнивать организмическую и механистическую машину, обеим можно приписать сходные параметры.
Если сравнивать с компьютером или беспилотным аппаратом, в обеих системах можно выделить две базовые части: аппаратную и программную. В мире компьютеров обозначаемые как hard и soft.

Внешняя оболочка — корпус, относится к аппаратной части. Эта часть системы наименее подвержена изменениям. В некоторых аспектах изменить можно, но в целом система останется той же. Можно увеличить силу, нарастить мышцы, изменить некоторые непринципиальные формы (нос, губы), но сама система от этого не изменится — хвост не вырастет, жабры не появятся. Функциональные системы организма тоже отнесем к аппаратной части. Функциональные системы могут быть подвержены изменениям при различных подходах. Хирургически можно заменить суставы и сухожилия, вживить датчики системы мониторинга, исправить сосуды. Большое поле для изменений дают методики работы с телом. Можно сделать организм сильнее, выносливее, устойчивее. Укрепить системы организма: кровеносную, нервную, лимфатическую. Оказывать влияние на гормональный фон. Сбалансировать гомеостаз[36] организма.
Программная часть. Самая интересная. Операционная система организмической машины. Все функции управления организмической машиной и ее взаимодействием с окружающим пространством находятся здесь.
Кастомизация аппаратной части для формирования оптимальной организмической машины нужна для повышения вариативности ее функциональных возможностей нахождения и перемещения в пространстве. Современный мир предлагает множество способов и методик для развития того, что мы назвали аппаратной частью.
Однако, аппаратная часть организмической машины достаточно инертна и обладает сравнительно небольшим диапазоном для кастомизации. Пределы силы, выносливости, роста мускулатуры, гибкости, а также хирургических вмешательств относительно недалеки. Гораздо большее поле возможностей появляется при попытках кастомизации программной части организмической машины.
К программной части относятся такие важные функции как: восприятие, внимание, мышление, язык (и как средство коммуникации, и как средство обозначения и связывания

элементов мира перед собой), воображение, интуиция, эмпатия, контур управления эмоциональными состояниями и, конечно же, различные конструкты, появляющиеся в результате функционирования внутренних «программных» процессов. Кастомизация программной части предполагает появление «рычагов» управления имеющимися функциями, возможность изменения имеющихся функций и конструирование новых функций.

Внимание — функция психики, посредством которой фигуры выделяются из фона, функция собирающая гештальты. Внимание — избирательная направленность восприятия на тот или иной объект. Внимание — важнейшая функция, над которой нужно брать осознанное управление. Внимание — главнейшая функция, чего нет во внимании, того нет и в восприятии. Навык управления внимание выводит на произвольное управление восприятием. Внимание организует и регулирует функционирование познавательных процессов индивида. Внимание связано со всеми сенсорными и интеллектуальными процессами «организмической машины», поэтому так важно сделать внимание инструментом субъекта.

Восприятие — процесс и результат обработки чувственных ощущений. Без восприятия невозможно получение информации о явлениях и предметах. Без восприятия невозможно узнавание. Восприятие-как-функция систематизирует и интерпретирует данные, получаемые от сенсоров (органов чувств). Восприятие реализуется через модальные среды — перцептивные среды психики, в которых данные с сенсоров разворачиваются в информацию, организуются в узнаваемые гештальты. К перцептивным средам психики относятся среды чувственного восприятия: визуальность, аудиальность, соматика, обоняние и вкус.
Когда осуществляется переход к управлению функцией восприятия, восприятие переходит в активный статус — субъект,

управляющий восприятием, обретает способность формирования и узнавания произвольных фигур.

Мышление — не менее важная функция. Без мышления невозможно познание. Мышлением как функцией можно и нужно управлять. Мышление в активном статусе позволяет решать сложные когнитивные задачи, находить нетривиальные решения и создавать новое. Мышлением создаются новые культурные формы, мышлением познаются иные грани реальности.
Мышление нужно не только развивать, но и, управляя этой функцией, создавать новые точки приложения для мышления. Важна не только мощность мышления, но и способность субъекта к произвольному управлению этой функцией.

Язык — функция посредством которой происходит коммуникация, но, что гораздо важнее, язык — функция обозначения элементов и явлений в мире перед субъектом. Язык — та функция, посредством которой осуществляется организация воспринятых данных и формирование из них узнаваемой информации.
Помимо этого, язык организует мышление. Известный факт — чем богаче язык, тем сильнее и мощнее мышление в способности глубокого познания реальности и порождения новых идей и смыслов.

Воображение — функция отвечающая за творчество. Способность создавать образы и представления. Способность визуализировать информацию и находить сложные решения без физического вмешательства в реальность.
Если же предположить, что основное свойство реальности — отражение, то, в определенных условиях, воображение — функция направленная на формирование реальности. Реальность, реализуя свое основное свойство — отражение, при правильном подходе способна отразить образы, сконструированные в воображении.

Интуиция — функция прямого получения знания, вне памяти, вне опыта. Функция постижения знания без логического анализа. Способность к различению явлений или событий с опорой только на внутренние ощущения. Ценное и нужное в недружелюбном и изменчивом мире чутье. Проницательность в сокрытое.
Функция малоизученная, но впечатляющая своими возможностями. В контексте свободного действия в игровом пространстве обязательна к развитию.

Эмпатия — функция направленная на чувствование других людей. Функция незаменимая в условиях социального взаимодействия и построения социальных стратегий. Развитая эмпатия освобождает от диктата шаблонов восприятия. Управляемая эмпатия позволяет тонко чувствовать настрой окружающих персонажей. Осознанное управление этой функцией дает возможность считывать намерение других игроков или персонажей игрового пространства. Понимание чужого намерения всегда выводит на шаг вперед, открывает возможность действия до наступления события, а также дает видение развития траекторий процессов социального взаимодействия.

Контур управления эмоциями. Управление этой функцией выводит из-под ее же диктата. Если индивид не управляет эмоциями, эмоции управляют индивидом. В случае всплеска эмоций переход управления организмической машиной переходит от субъекта к одной из функций организмической машины — эмоциональной составляющей. При таком управлении машина, скорее всего, заедет не туда. Соответственно, субъекту необходимо обретать навык управления этой функцией и реализовывать ее в успешной, эффективной и красивой игре.

Обобщая действие функций организмической машины можно сказать, что все функции направлены на различение субъектом

отдельностей перед собой с последующей организацией полученных данных.

Помимо управления и развития имеющихся функций, из активной субъектной позиции у субъекта есть возможности развертки новых функций, непредставленных, иными словами — неразвернутых в функциональной системе организмической машины.
Например, такой неразвернутой функцией может быть функция различения и управления энергиями. Или функция обнаружения произвольного объекта в произвольной среде.
Возможность развития иных функций организмической машины явлены многочисленными примерами людьми со «сверхспособностями». То, что со стороны понимается как сверхспособность, по факту является функцией, действующей на различение аспектов мира, недоступных для различения теми, у кого такая функция не актуализирована.

«Организмическая машина» — это только модель, инженерный подход к устройству аватара. Инженерный подход подразумевает не исследование природы процессов и явлений, но возможность их использования и применения в решении стоящих перед субъектом задач.
Модель можно построить и другую, лишь бы она была рабочей. Данная модель рабочая, проверена практикой. Функции выделяются, функции различаются, функции управляются. Независимо от того, назовем мы конструкт «организмической машиной» или как-то иначе, рабочая модель доступно и понятно ведет к изменению и улучшению системы.

Наглядно видно, что субъект и его организмическая машина — не одно и то же. Однако, если субъект «заснет», если субъектная позиция будет утрачена, организмическая машина не остановится и продолжит свое движение. В принципе, с организмической машиной ничего особенного не произойдет, поедет дальше, хотя и не туда, куда, возможно, следовало бы.

На этом примере наглядно виден источник принятия решений — воля субъекта или воление аватара. Если субъект свободен, то аватар, как конструкт и репрезентация субъекта обусловлен и субъектом, и миром, в котором аватар развернут. Игроку, занявшему субъектную позицию и «вошедшему» в игровое пространство, недопустимо отождествлять себя с аватаром и действовать из воления аватара, ибо любое воление аватара будет всегда обусловлено его природой. Только действие из субъектной позиции, только реализация воли субъекта, где воля субъекта понимается как ничем необусловленная творческая смысло- и целепорождающая активность.

Психика

Психика — среда формирования аватара. Психику будем понимать как аппарат понимания и аппарат преобразования одних содержаний сознания в другие.
Аватар — сконструированная, с определяемыми субъектом параметрами и свойствами под конкретные задачи, психическая организованность.
Аватару присущи такие возможности как рефлексия, управление вниманием, управление восприятием и перцептивными средами, управление мышлением, управление эмоциональным фоном и состояниями, свобода от обусловленностей сценариями и шаблонами.
Рефлексия, внимание, мышление, эмоциональные оценки, перцепция — все это функции психики.
Аватар не столько физические характеристики материального тела, сколько психические настройки, лежащие в основе формирования функционального образа субъекта в репрезентации в игровое пространство. Это значит, что аватар конструируется как совокупность психических организованностей, интенционально[37] направленных на движение по целеустремленным траекториям субъекта, определяемым актуальным контекстом.

Поскольку при достижении субъектной позиции всё, на что может быть направлено внимание выносится «перед» субъектом, то и психика (как организованность сознания), и все содержания психики, в том числе и аватар, «расположены» и «наблюдаемы» перед воспринимающим субъектом.
Только возможность занять позицию «всё передо мной» и разотождествление со всем, что может быть обнаружено «перед», позволяет субъекту создавать конструкты из того что перед ним.

Конструирование происходит применительно к психическим содержаниям, но никак не к материальным объектам игрового пространства (речь идет о конструировании содержаний сознания средствами сознания).

Целостная психика может быть рассмотрена с трех самодостаточных ракурсов: психика как функция, психика как среда и психика как содержательность.
Когда субъект достигает разотождествления с со всем, что «выносится» перед ним, психика, как организованность, для субъекта становится «предметом» конструирования. Как функция психика совершает работу по появлению и организации содержаний. Как среда психика содержит в себе, вмещает в себя и элементы конструирования и завершенные конструкты — результаты конструирования. Как содержательность психика представляет из себя совокупность всех своих содержаний.

Психика — «пространство», в котором индивид формирует представления о себе, об окружающем мире, «пространство» развертки системы отношений между представлением индивида о самом себе и представлением об окружающем мире. Практика выхода в разотождествленную со всеми процессами и содержаниями позицию приводит к пониманию принципиальной конструироимости всех представлений о себе и о мире. При дальнейшем погружении в понимание устройства психики, индивид подходит к освоению навыка конструирования психических организованностей. Произвольное конструирование позволяет создавать психические организованности (представления о себе, представление об окружающем мире — пример организованностей) позволяющие максимально точно решать актуальные задачи и достигать обозначенных целей.

Таким образом, прежде чем создавать аватар, практику необходимо получить навык рефлексии психических процессов, навык выделения психических функций и содержаний, навык управления психическими функциями, а также освоить

способность выхода в субъектную позицию и способность действовать из субъектной позиции.
Эти навыки полезны не только для формирования аватара, но и сами по себе. Управление психическими состояниями и рефлексия происходящего в «пространстве психики» — один из важнейших навыков для каждого современного человека.

Обусловленность и свобода

Аватар ни в коем случае не является *свободным* агентом внутри игрового пространства. По сути, аватар является сконструированной структурой психики, предназначенной для действия и взаимодействия в соответствующих сценариях. Свободной остается игра — игра субъекта с обусловленностями мира перед ним. Для игры субъект, подобно вхождению актера в роль, становится аватаром, и, подобно выходу актера на сцену, входит аватаром в игровое пространство. Аватар обусловлен как субъектом, так и игровым пространством. Сам по себе аватар не свободен, но становится проявлением свободы субъекта в игре с обусловленностью. Аватар действует в условиях несвободы, в условиях принудительности, но, во взаимодействии с обусловленностью, становится отражением свободного субъекта в акте соприкосновения с миром.

Аватар не свободен и потому, что по своей сути является конструктом. Сконструированной структурой психики по воле субъекта. Субъект — Я без содержаний, аватар — сконструированное содержание для Я, для реализации в игровое пространство и в сценарии социального взаимодействия.

Аватар — способ существования субъекта в мире перед собой. При этом не особо важен статус мира перед субъектом. Мир перед субъектом может быть наделен статусом игрового пространства, а может быть наделен каким угодно другим. Свободному субъекту без качеств и характеристик необходима среда, где он, осознавая собственную субъектность, собственную свободу и необусловленность в принятии решений, имеет возможность реализовываться в те или иные проекты. Субъект фактически не существует в отрыве от среды развертки. Субъект нематериален, не имеет качеств, не имеет характеристик, не имеет формы. Субъект принадлежит сознанию и отражается в сознании как Я личностное и Я эмпирическое. Сознание становится средой для отражения субъекта и средой

для его реализации, действий и целеполагания. Субъект и только субъект наделяет среду, организованную как мир перед субъектом, различными статусами, в нашем случае — статусом игрового пространства.

Как бы ни был свободен субъект, среда перед ним организуется в целостный мир по своим правилам и законам. Как бы ни был свободен субъект, мир перед ним структурируется по своему усмотрению. Структурированный мир пытается подчинить субъекта, заставить его действовать, принимать решения и определять цели в соответствии с собственными организующими принципами. Однако, такое обуславливающее воздействие со стороны окружающего мира становится доступным для восприятия субъекта только и только тогда, когда занята субъектная позиция, иными словами субъект знает о своем существовании и переживает сам себя как невыраженную в формах активность. И, конечно же, восприятие обуславливающего воздействия возможно только в случае, когда субъектом актуализирована функция рефлексии происходящего. В результате осуществляется рефлексия происходящего с субъектом, происходящего перед субъектом, происходящего как развертка внутренних и внешних содержаний.
Субъектная позиция и разотождествление со всем без исключения, что может быть вынесено «перед» субъектом, «перед» позицией выводит на переживание необусловленности субъекта — его свободы.
Этот маневр — маневр расщепления целостности, маневр разделения на свободного субъекта и обусловленный мир перед ним, делает возможным построение игровой модели — модели взаимодействия свободы и обусловленности.
Свободе требуется место для реализации и таким местом становится мир перед субъектом, который, в модели взаимодействия, именуется игровым пространством.

Аватар создается в мире перед субъектом. Аватар оформляется средствами мира перед субъектом. Аватар становится частью мира перед субъектом, действует по его правилам и подчиняется его законам.
При этом аватар действует как промежуточная структура между свободным субъектом и обусловленным миром. Это делает аватара с одной стороны, обусловленным миром, но, с другой стороны, свободным от его законов. Свободным не в том плане, что законы не действуют на аватара, а в том, что будучи подверженным принудительности, аватар, как репрезентация субъекта, имеет возможность свободного действия внутри принудительности. Не законы определяют порядок действий субъекта, а субъект, входя в мир принудительности аватаром, свободно выбирает правила, законы и сценарии, использует их как собственные средства для осуществления целеполагания и целедостижения.

Если Я личностное и Я эмпирическое становятся частью контекста и определяются контекстом, то аватар видит контекст как структуру, как организованность и использует контекст. Как минимум — для построения Я личностного и внесения произвольности в Я эмпирическое.

Я личностное и Я эмпирическое не являются чем-то отдельным от аватара. Я личностное и Я эмпирическое — составляющие аватара, его содержания.
Когда субъект не осознает себя, когда субъектной позиции не существует, происходит отождествление субъекта с Я личностным и Я эмпирическим. Примером можно привести сновидение. Тот кто видит сон — субъект, но будучи спящим, себя не осознает и отождествляется с собой сновидным — объектом сна, его персонажем. Действует в пространстве сна и с другими объектами сна от лица персонажа сна — сновидного Я личностного. И получает чувственный опыт — переживает боль, страх, радость, удивление отождествляясь со сновидным Я эмпирическим. Но стоит осознать себя спящим — субъектом сна,

— сразу все меняется. И Я личностное, и Я эмпирическое становятся содержаниями сновидной реальности, подверженной конструированию со стороны субъекта.
Эта аналогия хорошо иллюстрирует принципиальную конструироимость структур Я.

Аватар, будучи репрезентацией субъекта в игровом пространстве, включает в себя и Я личностное, и Я эмпирическое при отсутствии отождествления и с тем, и с другим.
В этом заключается смысл введения аватара в игровое пространство как конструируемой структуры для игры с обусловленностью. Я личностное становится функцией аватара для выполнения определенных задач. Также функцией становится и Я эмпирическое.
Субъект конструирует намерением аватар, придавая ему форму подобно скульптору, придающему форму сырой глине. Я личностное и Я эмпирическое становятся подверженными корректировке, а при отсутствии отождествления с ними подвержены управлению, на подобии управления другими функциями и организованностями.
Я личностное, как конструкт, может быть любым. Теперь оно определяется не контекстом и не законами мира перед субъектом, а выстраивается под цель, под задачу. Здесь уместно привести аналогию с артистом театра. Артист подобен субъекту, сцена — игровому пространству, персонажи — аватары артиста-субъекта в игровом пространстве, а личности персонажей — конструкты, созданные артистом (Я личностные, развернутые в игровом пространстве для действия и взаимодействия в нем согласно сценариям и постановкам).

Выход в субъектную позицию и конструирование Я личностного предполагает появление новых, отсутствующих ранее возможностей, для взаимодействия с элементами и персонажами игрового пространства. Свободный субъект входит в игровое пространство аватаром с настройками, максимально

подходящими для актуального сценария. При этом субъектная позиция, из которой происходит конструирование, создает все условия для «пересборки» аватара для действий в других сценариях. Например, модификация аватара под различные социальные роли в сценариях социального взаимодействия.

Конструирование Я эмпирического несколько сложнее. Я эмпирическое базируется на строении органов чувств и законах, по которым осуществляется восприятие. Если для изменения личностных настроек существует разнообразие методов, то для изменения органов восприятия технологий нет. Однако, есть способы произвольной обработки данных с органов чувств, что приводит к произвольности восприятия и даже к управлению восприятием[38].

Сам по себе аватар, конечно же не свободен. Так или иначе аватару приходится действовать внутри ролей и сценариев. Впрочем, не существует никакого аватара как свободной действующей единицы. Аватар — конструкт порождаемый субъектом. Конструкт для действия в условиях обусловленности и принудительности. Аватар — реализация субъекта в мир обусловленности, где свобода аватара — свобода действия субъекта внутри игровой реальности.

Аватар не существует без субъекта, как и не существует без среды, в которую он разворачивается. При этом служит эффективным агентом субъекта в мире обусловленности, без которого игра свободы и обусловленности не может быть выражена столь ярко.

Точка соприкосновения

Аватар — «точка» соприкосновения Я и реальности. «Место», где субъект проникает в мир перед собой и наполняется содержательностью, а «реальность» привязывается к субъекту. Бесформенный, бескачественный, бессодержательный субъект соприкасается с миром перед собой, и, когда субъект осознает себя и свою субъектность, он способен проявится в мире перед собой как аватар. Аватар принадлежит и субъекту, и миру перед субъектом. При этом субъект и мир составляют нераздельную целостность. Мир принимает известные формы только в осознании субъекта. Субъект неотделим от мира перед собой, иначе у него не будет возможности ни осознания, ни познания. Субъект не сможет различить себя если нет ничего кроме него. Аватар — «граница» между субъектом и миром перед ним — точка соприкосновения.

Игра свободы и обусловленности проявляется в точке соприкосновения. Свободный субъект входит на территорию обусловленности. Субъект играет с обусловленностью аватаром, обусловленность отвечает воздействием на аватара.
Здесь проявляется принцип игры о недопустимости «лезть на игровую доску». Утрата субъектом бдительности приведет к отождествлению с аватаром, затем утрате субъектной позиции, после чего обусловленность «заиграет» аватара, подчиняя его своим сценариям.
Чтобы этого не произошло, субъект, конструируя аватара, наделяет его обязательным функционалом, к которому относится рефлексия и управление вниманием. Аватар, безотносительно того, что он конструкт, что он репрезентация субъекта в игровое пространство, наделен памятью и всегда должен памятовать о своей природе и природе происходящего с ним и вокруг него.

Однако, следует заметить, что наделение аватара нужным функционалом происходит не за счет желания субъекта, а путем развертки в психике заданных смысловых зон, что достигается через обучение навыку, который, после освоения, превращается в функцию. В частности, навык рефлексии, а также различение внимания как функции и умение им управлять требуют освоения.

Формируя аватар, субъект создает точку соприкосновения с «реальностью», — «место» где происходят все события, касающиеся субъекта. Со-бытие — совместное бытие, совместное со-существование субъекта и «реальности».

Реальность отражается в субъекте, субъект проникает в реальность. Аватар — место со-бытия. Со-бытие — всегда процесс. И, поскольку процесс со-бытия, в той или иной мере, является результатом конструирования, элементы процесса тоже могут быть объектом конструирования. Это означает, что в точке соприкосновения субъекта и реальности субъект обладает потенцией оказывать влияние на реальность перед собой.

Таким образом, аватар становится не просто репрезентацией субъекта в мир перед собой, но и активным агентом, способным к конструированию реальности. И хотя от обусловленности никуда не деться, обусловленность становится «строительным материалом» для создания произвольных со-бытий. Умение создавать произвольные события — проникновение свободы на территорию обусловленности, где аватар — необходимый элемент без которого игра с обусловленностью будет затруднительна.

Целостности и отдельности

Погружаясь в пространство игры, при этом оставаясь в субъектной позиции, играющий с миром всегда помнит зачем он здесь и каковы его цели.
Субъект входит в игру, погружается в познавательный и увлекательный мир. Субъект разотождествляется с Я личностным и Я эмпирическим, при этом реализуется в мир перед собой.
Мир перед субъектом становится миром вокруг Я играющего, миром вокруг аватара.
Мир предстает перед Я играющим и как отдельности, и как целостности. Иными словами, субъект переживает мир телом аватара. Собираясь вокруг аватара, для субъекта, смотрящего на мир глазами аватара, мир может представлять из себя как высокодифференцированную реальность, так и как недифференцированную. Как следствие, субъект, будучи аватаром, может играть и с тем, и с другим.

Пример игры с дифференцированностью и недифференцированностью — лес за деревьями.
Выйди к лесу, встань перед ним, что перед тобой?

Мир перед аватаром подобен лесу. Можно видеть перед собой отдельные деревья, отдельные кустарники, отдельные травинки. Можно видеть отдельности в великом множестве. Можно смотреть и, как в поговорке, за деревьями леса не видеть.
А можно смотреть на лес как на целостность. Зная об отдельностях и не выделяя их. Тогда лес предстает перед аватаром как нераздельная целостность, живой организм, живущий по своим правилам и принципам.

С лесом можно взаимодействовать. Можно как с отдельностями, но тогда действительно, за деревьями леса видно не будет, а

результат взаимодействия с отдельностями не будет иметь ничего общего со взаимодействием с лесом. Лес не откликнется. Если с лесом взаимодействовать как с целостностью, лес откликается всем собой, всей своей сущностью, открывает принципы, делающие его лесом. Понимание и применение этих принципов позволяет находить лучшие варианты и траектории на пути достижения цели. Например, если искать в лесу воду или место для ночлега пытаясь взаимодействовать с отдельностями, можно не найти ни того, ни другого. Нет понимания куда идти, вокруг только деревья и густые кустарники. Если же взаимодействовать с лесом как с целостностью, настроится на него, войти с ним в контакт, почувствовать лес как живой организм, — можно расслабится, и двигаться в чувстве целостности с лесом, в нераздельности с ним. Эта нераздельность сама приведет к цели наилучшим образом. Волк, будучи частью леса, не раздумывает как найти воду, он просто идет к ней. И всегда приходит, ибо он и есть лес.

Такой способ взаимодействия доступен тем, кто с рождения связан с лесом. Для нас же это лишь подводящий пример.
Мы, в большинстве своем, порождение городов. Нас окружают дома, машины, дороги, асфальт. Мы рождаемся здесь и с детства впитываем ритм городов. Чувствуем дыхание города.
И также, как и в примере с лесом, можем видеть отдельности — дома, здания, дороги, машины, горожан, проспекты, парки, памятники, фасады, дорожные развязки. А можем увидеть город как целостность. И вступить во взаимодействие с городом как с целостным живым организмом. Чувствовать его, видеть его, становиться с ним нераздельным целым. Быть его неотъемлемой частью.
И тогда город начинает отвечать. Словно чувствуя желание того, кто неразделен с ним. Не может быть иначе. Ты становишься частью города, город становится частью тебя. Ты в целом и целое в тебе.
В этом единстве происходит удивительный отклик. Город

становится твоим другом, твоим союзником и партнером. Место на парковке в час пик? Для тебя всегда найдется. Спешишь на встречу? Город дает тебе «зеленую волну» на всем пути следования. Ищешь нужный контакт? Он сам выходит на тебя. Если, живя в городах мы чужды лесу и, как ни старайся быть с лесом одним целым, без дополнительной подготовки не получится, то, в случае с городами, эта целостность у нас в крови, нужно только выделить ее и дать актуализироваться в восприятии и понимании.

Для аватара одним из важных моментов взаимодействия с миром и в мире остается необходимость умения видеть целостности и делать их своей неотъемлемой частью. Умещать целостность в себя — в свое восприятие и быть внутри целостности, быть ее частью. Такая игра — иной, непривычный способ взаимодействия с миром. Он не укладывается в привычные причинно-следственные связи, а язык беден на слова описания такого опыта. Опыт взаимодействие с миром происходит вне привычного способа мышления. Само же взаимодействие подобно действию сложного организма. Организм просто действует без каких-либо отдельных команд на выполнение операций, вне функции контроля и наличие контролирующей инстанции в самом себе.
Так и взаимодействие в целостности опирается не столько на привычные когнитивные инструменты, сколько на *намерение* чтобы произошло то или это. Целостность откликается, предстает перед аватаром, а в состоянии нераздельности предстает сама перед собой в нужном ракурсе, поворачиваясь нужной гранью.

Для игры, формируя аватар как репрезентацию субъекта в мире перед субъектом, в игровом пространстве одной из задач становится получение навыка взаимодействия с целостностями. Навыка действия в недифференцированных состояниях и быстрых переходов от недифференцированных состояний к дифференцированным и обратно.

Особенно ценным навык взаимоотношения с миром как с целостностью становится в случае, когда есть необходимость принимать *решения в условиях неопределенности и высоких рисков*.
Когда данных для принятия решения катастрофически недостаточно, а цена ошибки непозволительно высока.
Навык работы с целостностью позволяет взаимодействовать с неопределенностью как с целостностью, без ее разрушения. Этот же навык дает возможность свести к определенности отдельные элементы неопределенности. Пользуясь навыком, субъект принимает решение без опор и вне причинно-следственных связей. Находит решение, прямо приводящее к заданной цели. Но, стоит заметить, для этого в аватара нужно закладывать функции формирования принципиально иных когнитивных инструментов.

В дальнейшем навык работы с целостностями провоцирует формирование нового навыка — способности произвольного дифференцирования целого. Субъект, имея дело с неразделенной целостностью перед собой — с тем самым неразделенным потоком восприятия, не по имеющимся шаблонам, но волевым усилием создает условия для организации связей мира перед собой. Из неопределенности создает произвольную определенность. И делает это в виде совершения чистого творческого акта.

Конструирование аватара

Обусловленность человека базируется на двух основных факторах: врожденных свойствах, строящихся на индивидуальной генетике и объективации Культурой, задающей правила поведения и системы ценностей. Оба фактора взаимодействуют и дополняют друг друга. Генетические свойства развиваются под воздействием культурной среды, культурные формы структурируют психику.
Я эмпирическое обусловлено индивидуальной генетикой — строением органов восприятия, строением нервной системы и индивидуальным генетическим проектом. Я личностное обусловлено сценариями, предписываемыми Культурой.
Когда субъект осознает сам себя и осуществляет действие, понимаемое как выход в субъектную позицию, разотождествленную со всем, что можно различить перед собой, субъект обнаруживает принципиальную отдельность и от Я эмпирического, и от Я личностного. Субъект осознает наличиствующую свободу и от генетических факторов, и от культурных.
Субъект наблюдает происходящее перед собой, и, в конечном итоге, понимает природу происхождения мира перед собой как совокупность сложившихся организованностей и гештальтов восприятия.

Далее, когда субъект вступает в фазу активности, перед ним встает непростая задача — изменение собственного статуса с «наблюдателя» на «деятеля». Вместо наблюдения обусловленности перед собой вносить в обусловленность новые организованности. Стать управляющей инстанцией применительно к процессам, разворачивающимся перед субъектом.
Ввиду того, что с процессами перед собой субъекту нужно каким-то образом взаимодействовать, первое, что становится

доступным субъекту — формирование агента взаимодействия — аватара.

Обусловленность культурной обработкой Я преодолевается игрой. Обусловленность врожденными свойствами — конструированием аватара. Метафорически, аватар становится заменой базовой «одежды», надетой на чистое Я, на произвольную, чем достигается кастомизация персонажа игры. Персонаж прекращает управляться Культурой и врожденными качествами и, оставаясь внутри игрового пространства, становится свободно действующим аватаром.

Аватар принципиально конструируем. Выделенная перед субъектом в мире обусловленности организмическая машина становится той базой, над которой проводится дальнейшая работа.
Развивая метафору «организмической машины» напрашиваются простые и понятные аналогии: организмическая машина состоит из двух взаимозависимых частей — психики и соматики.
К соматике относится материальная оболочка со всеми без исключения системами. К психике —функции различения и управления. И психика, и соматика обусловлены генетическими и культурными факторами.

Организмическая машина это еще не аватар. Это база, болванка для его формирования. Первое, что нужно сделать для конструирования аватара — структурировать психику соответствующим образом. Структурирование психики происходит за счет выделения психики как целостного организма с различением функций, отвечающих за обработку данных, гештальтирование перцептивного потока, преобразование психических содержаний, рефлексию и выделение фигур из фона. Структурирование психики приводит к возможности осознания целостной психики в трех различных способах ее существования: психика как среда, психика как содержательность и психика как функция. После этого каждую

из психических функций можно увидеть как проявление в тех же трех способах существования. Так, например, внимание можно пережить как функцию, можно как среду, можно как содержательность. Это относится и к мышлению, и к восприятию, и воображению, и интуиции и всем прочим психическим организованностям.

Если масштабировать, то и аватар становится осознаваем как целостность, способ существования которой может быть пережит как функция, может как среда, может как содержательность. Целостность дифференцируется, организуются подуровни, которые, так же переживаются в тех же трех способах существования.
Аватар как функция проявляется как проделываемая им работа в игровом пространстве.
Аватар как среда проявляется как вместилище своих содержаний. Аватар как содержательность проявляется как совокупность его элементов-содержаний. Так, например, и психика, и соматика могут пониматься как содержательность аватара. При этом и психика, и соматика тоже дифференцируются на функцию, среду и содержательность.
Психика процессна и постоянно выполняет работу по преобразованию своих содержаний — проявление психики как функции. Внимание, восприятие, эмоциональная оценка, мышление — содержания психики. Содержания в чем-то (где-то) содержаться, соответственно психика существует и как среда для своих содержаний.
То же самое и для соматики. Соматика функционирует, тело движется — соматика проявляется как функция. В соматике различается тонус, энергия, напряжения, расслабления, боль, усталость и прочее — это все содержания соматики. И, соответственно, соматика существует как среда для своих содержаний. Если спускаться на «уровень ниже», к большей дифференциации, каждое содержание тоже существует как функция, среда и содержательность.

Функция, среда, содержательность — краеугольный камень в конструировании аватара. Различение и понимание организованностей перед воспринимающим субъектом в такой рабочей модели открывает большие возможности для конструирования — внесения изменений в организационную структуру формируемых феноменов.
Например, внимание, как одна из основных функций аватара, достаточно легко подвергается кастомизации. Внимание как функция связана с функцией зрения. Куда индивид смотрит, туда направлено и внимание. Освобождение внимания от привязанности к функции зрения существенно расширяет возможности взаимоотношения с окружающим миром. Вниманию становится доступным не только то, на что смотрит индивид в актуальном настоящем, но и всё, чем совокупно наполнено восприятие.

Восприятие тоже может быть произвольным. В рамках предложенной модели возможно действие, направленное на управление восприятием. Восприятие происходит в соответствующих перцептивных средах психики. Визуальность, аудиальность, соматика, обоняние, вкус рассматриваются как функция, среда, содержательность. На примере визуальности, — все воспринятые визуально объекты являются содержаниями, визуальность как функция выполняет работу по восприятию объектов в соответствующем диапазоне, визуальность как среда вмещает воспринятые визуальные объекты.
Так же произвольность можно внести и в другие области — области вне чувственного восприятия. К ним относится воображение и интуиция.
И воображением, и интуицией можно управлять как функцией. Задавать им цели и направлять их интенцию. Различать произвольные содержания и осуществлять поиск или конструирование содержаний в воображении и интуиции как в средах.

Как можно было догадаться, всё перед воспринимающим бескачественным субъектом может быть понимаемо в соответствии с моделью «функция, среда, содержательность». Сам мир перед субъектом существует как функция, как выполняющий свою работу большой процесс, как среда, содержащая в себе все элементы мира перед субъектом и, непосредственно, сами элементы — содержательность мира перед субъектом.
Функция, среда, содержательность становятся базовыми элементами конструирования. При этом они не являются тем, из чего «на самом деле» состоит мир. Эту модель строит субъект, дифференцируя целостность перед собой подобным образом и, в этом дифференцировании, распознает то, что впоследствии будет названо миром перед субъектом.

Конструирование, в целом, заключается в способности субъекта к дифференциации мира перед собой и способности к обратному процессу — сведению к целостности. Используя представленную модель субъект конструирует аватара, изменяет базовые настройки на произвольные, под задачу. Помимо конструирования аватара, субъект выходит на конструирование связей между аватаром и игровым пространством — пространством функционирования аватара. Позиция, из которой происходит конструирование и понимание принципов конструирования, ведет субъекта дальше — к возможности конструирования не только аватара для взаимодействия с миром обусловленности, но и конструирования игрового пространства — той среды, содержательностью которой становится аватар, в связях, задаваемых непосредственно субъектом.

Остается главный вопрос. Если говорить о возможности конструирования и инженерном подходе ко всему, что происходит, зависимо или независимо от субъекта, должна быть технология, делающая конструирование возможным. Технология как набор процедур, методов и приемов, направленных на решение данной задачи.

В современном мире такой технологией может быть психонетика[39] — технология работы с собственным сознанием. Психонетика — инженерная дисциплина[40], направленная на порождение новых реальностей сознания и их использование для решения прагматических задач, в том числе и разработки новых технологий. В предложенной модели рассмотрены методологические основы и конкретные психотехники, лежащие в основе психонетических технологий.
Следует отметить, что концепция игры и концепция аватара построена на технологических приемах и рабочей модели именно этой инженерной дисциплины.

Свобода творчества

Нет ценности превыше свободы. Творчество — та область человеческой деятельности, где свобода реализуется с минимальными ограничениями. Субъект, через аватара, способен порождать идеи вне какой-либо обусловленности внешними причинами и стимулами.
Аватар — структура в мире перед субъектом, свободная от алгоритмов и сценариев обусловленного мира. Свобода аватара заключается не в независимости от связей с окружающим миром, а в произвольности действий с использованием связей по своему усмотрению.
Произвольность действий, наряду с неподчиненностью алгоритмам, становится проявлением свободы в творчестве. Субъект реализует свою свободу творческим актом, направленным в мир обусловленности. Творческий акт — порождение чего-то из ничего. Чистое действие необусловленное ничем.
Творческий акт всегда разворачивается в подходящую для его развертки среду. Творческий акт художника — порождение и развертка идеи в визуальную среду, в среду красок и цвета, холстов и полотен. Творческий акт поэта — развертка идеи, развертка смыслового переживания в среду рифм и ритмов. Творческий акт физика — развертка идеи в среду новых концепций. Творческий акт математика — развертка идеи в среду абстракций и математических моделей.
Каждый человек, осознавший в себе способность к свободному творческому акту, реализует его в доступную для себя среду.

Субъект сталкивается с нечто не являющимся субъектом, иным, противопоставленным. Ухватив тонкие переживания от встречи, невыраженные в языке, переживаемые вне логики, субъект находит среду, подходящую для оформления переживаний. Однако, среды, самой по себе, недостаточно. Нужен язык. Язык

как средство оформления доязыковых переживаний. Задача творца — найти средство выражения, найти способ придания формы тонким переживаниям произвольных аспектов мира перед собой, — создать собственный язык выражения.

Для субъекта, входящего в игровое пространство аватаром, средой становится все игровое пространство. Языком выражения становится собственный стиль творчества. Творческий акт разворачивается в виде конструирования организованностей перед субъектом. Если настройки аватара позволяют владеть мастерством в какой-либо области, субъект, посредством аватара, может создавать картины, писать стихи, строить корабли или космические аппараты, создавать концепции и задавать цели для развития гуманитарных, образовательных и индустриальных процессов. Но, в любом случае, творческий акт субъекта направлен также на конструирование собственной жизни. Свобода субъекта проявляется и в этом. Игра-взаимодействие свободы и обусловленности происходит в постоянно разворачивающемся творческом акте.

Принципиальная конструируемость аватара — одна из граней проявления свободы творчества субъекта в обусловленный мир перед собой. Субъект, в творческом акте, конструирует непосредственно аватара. Изменяет исходные настройки для решения актуальных и интересных задач. Разворачивает в аватаре способности и навыки воплощать идеи в художественные, технические и технологические среды. Оказывает прямое воздействие на быстрое обучение аватара новым навыкам.
Так, одной из задач современного мира, требующей скорейшего нахождения решения, становится задача быстрой передачи навыка, заключающаяся в возможности передачи навыка от одного индивида к другому напрямую, средствами сознания.

При реализации субъекта в игровое пространство, при конструировании агента-аватара творчество становится базовым направлением субъекта.
Действительно, каким еще может быть действие с территории свободы в территорию обусловленности? Свобода проявляется только творчеством, творчеством как актом вне опор, вне причин, вне алгоритмов и вне принуждения.
Ради этого стоит изучать методы, принципы и приемы направленные на конструирование аватара и идущие дальше — на конструирование обусловленности без утраты имеющейся свободы. Человек сам становится творцом себя, своей жизни и своего мира.

Артистичность

Аватар, во многом, является свободным агентом в обусловленном мире. Об абсолютной свободе, конечно, говорить не приходится, ибо аватар обусловлен законами мира, в котором он развернут-реализован. Свобода аватара проявляется в творческих актах, в игре с обусловленностью, в построении взаимоотношений с окружающим миром.
Возникает вопрос — что делать аватару, чтобы свобода проявлялась во всех его действиях, безотносительно контекстов, в которых аватару довелось оказаться? Или, иными словами, — как реализовывать стратегию, при этом оставаясь свободным и от нее? Ответ в самой игре.
Аватар — агент в игровом пространстве. Игра — проявление активности включившегося в процесс субъекта. Аватар — часть игры. Как говорится, без субъекта нет объекта. В представленной модели, без аватара не сложится игры. Аватар и игра представляют собой одно целое. Цельность проявляется в игре и играющем: если некому играть, не случится и игры. При этом игра не происходит сама по себе. В игре есть сюжет, есть процессы, есть действующие лица, есть зрители. Аватару, главное, не оказаться увлеченным сюжетом. Для этого аватар всегда памятует о сюжете и делает постоянное усилие не быть в него вовлеченным. Для этого действенным приемом становится артистичность, которая, к тому же, помогает решить сразу несколько задач: не быть вовлеченным в сюжет, делать игру свободной и делать игру красивой.

Артистичность — способность аватара превращать в искусство любые действия и дела с которыми ему предстоит соприкоснуться. Артистичность способна сделать красивой и свободной даже самую мрачную рутину. Артистичность придает эстетику процессу достижения цели. И, раз уж речь идет об

игре, артистичность становится одним из факторов делающих игру игрой.

Артистичность предполагает эмоциональную включенность в процессы взаимодействия с миром и его персонажами. Эмоциональная включенность позволяет доносить максимум информации минимальными средствами. Одно дело решать вопросы с каменным лицом, другое дело — решать те же вопросы артистично включая и выражая нужные эмоции в любых проявлениях социального взаимодействия.

Артистичность дает аватару возможность быть любым — надевать любые маски и играть любые роли. Артистичность — один из элементов преображения аватара под решение конкретных задач социального взаимодействия. В какой бы профессии не приходилось действовать аватару, артистичность в каждом деле помогает аватару устанавливать контакт с другими участниками процесса, настраиваться на настроение отдельных персонажей, групп или коллективов, располагать к себе всех, с кем приходится вступать во взаимоотношения.

Артистичность не предполагает несерьезности намерений или условно детского поведения. Наоборот, артистичность дает аватару наиболее подходящую маску для каждого конкретного действия. Аватар будет искренне плакать на похоронах и так же искренне радоваться на свадьбе, делать очень серьезное лицо при решении очень серьезных задач и становиться героем романтической истории в соответствующих условиях. К тому же артистичность способна облечь все действия аватара в неподдельную искренность. При таком подходе ни один персонаж игры не сможет приписать аватару какие-либо качества, кроме тех, которые субъект намеренно разворачивает в аватаре.

Еще артистичность способствует быстрой смене маски и роли при переходе из одного контекста в другой. Это нужно и важно

для быстрой коммуникации при быстрой смене обстановки и персонажей игры, а в личностном плане способствует развитию воображения и способности к свободному творчеству.

Артистичность — ключ к импровизации, в более широком смысле — к способности действовать в условиях неопределенности. Быть вне сюжета, при этом органично вписываться в любой контекст.

Поскольку аватар, по своей сути, остается конструктом субъекта, сам по себе, вне игры он подобен сценическому костюму, не имеющего собственной субъектности. Здесь можно сказать больше — артистичность становится условием для появления сценического костюма, который становится оболочкой аватара, максимально подходящей для актуального контекста. Так, например, когда аватар оказывается в роли руководителя, артистичность разворачивается в соответствующий костюм, складывающийся из поз, манер, речи, форм общения и поведения. Когда меняется контекст и аватар оказывается, например, на обучающих курсах (да, аватару тоже нужно учиться, получать новые знания и навыки), артистичность преобразует костюм аватара, становится новой маской — любознательного, алчущего знаний студента.

Артистичность не является врожденной функцией. Такой навык требует некоторой тренировки. Тренировка, по большому счету, заключается вовсе не в получениях уроков актерского мастерства, это лишнее. Артистичность достигается рефлексией собственного поведения и выработкой привычки действовать не по причине отклика на внешний стимул, но свободно и активно — от внутреннего творческого начала, когда каждое произведенное действие делается не по поведенческому шаблону, а создается вне каких-либо опор в актуальный момент времени адекватно происходящему процессу и стратегии целедостижения.
Дополнительным эффектом проявления артистичности в

действиях аватара становится появление харизмы и личного обаяния. Харизма и личное обаяние, в свою очередь, помогает аватару располагать к себе людей, что в мире социальных взаимоотношений становится серьезным активом.
Развитая артистичность аватара, вместе с харизмой и обаянием, помогает добиваться желаемого от других персонажей игры, а это уже один из ключевых навыков, необходимых для успешного достижения поставленных целей.

Этика и эстетика

Красивой игре всегда присуща этика и эстетика. Аватар, как лучшее, во что может реализовываться субъект, должен учитывать и этическую, и эстетическую сторону своих действий.

Этическая сторона — сторона морали, если точнее — рефлексия морали и принятие решений в соответствии с моральными установками. Этика аватара — нравственные нормы аватара, лежащие в основе принятия решений.
Этика не ограничивает свободу аватара, но оберегает его от действий, идущих вопреки законам мироздания, чей фундамент строится на общечеловеческих нравственных принципах.
«Мне все дозволено, но не все полезно». Эти слова принадлежать апостолу Павлу и очень хорошо отражают реализацию свободы. Можно все, но каждое принятое решение принесет за собой те или иные последствия. Это значит, что каждое принятое решение предполагает и ответственность за наступившие вследствие его исполнения последствия.
Аватару важно руководствоваться этикой, внутренний нравственный закон становится тем компасом, который ведет к цели не разрушая ни аватара, ни стоящего за ним субъекта, ни мир, с которым они со-бытийствуют. Без нравственного закона свобода быть реализованной не может. Нравственный закон оберегает субъекта от пагубного влияния обусловленного мира и от соблазна «залезть на игровую доску». Без нравственного закона аватар может оказаться падок на блестящее, сладострастное или вожделенное, и, даже не заметить как оказался затянут в игру, в сюжет и в сценарии.

Этика — один из фундаментальных критериев творческой деятельности аватара. Творчеством наполнено каждое действие аватара. Иначе быть не может. Свободное, необусловленное действие доступно только творцу. Действие вне стимула, вне

мотивации, вне раздражителя может совершаться исключительно как творческий акт, акт порождения намерения получения результата вне каких-либо опор. Этика здесь — внутренний опыт, тот опыт, без которого невозможно наполнение решений аватара смыслом.

Другая сторона творческого процесса — эстетика. Эстетика — это форма. Точнее, то, что делает форму прекрасной. Эстетика проявляется в ценностном отношении аватара к миру, в котором он существует и действует. Мир аватара — игровое пространство как среда и игра как процесс. Эстетика задает игре «форму». Точнее, эстетичность действий аватара делает игру красивой.
Делать игру красивой... Разве такое делание не является творческим актом?

Аватар достигает цели. Методом достижения цели аватар выбирает игру. Игра разворачивается как проявление творческой потенции субъекта, выраженной через аватара. Игра — творческий акт, протяженный во времени. И, как каждый свободный творческий акт, игра наполняется этикой и эстетикой. Этика наполняет игру смыслом, эстетика придает игре форму.
Игра оформляется, становится осмысленной и красивой. Эстетика начинает проявляться во всем: в формах, в отношениях, в построении связей.

Игра как процесс, игровое пространство как среда, аватар как агент действия в среде и агент взаимодействия с процессом вместе составляют одно целое, предстоящее перед субъектом как произведение искусства. И, как произведение искусства, игра должна быть наполнена этикой и преисполнена эстетикой. Иначе, если будет только этика, игра не наполнится красотой, не станет целостным образом, не станет произведением искусства. Если же будет только эстетика, будет красивая форма, лишенная смысла, пустая от содержания, выхолощенная,

а значит и в целях, на достижение которых направлена игра, тоже не будет смыслов.

Поэтому, важно творить игру, шире — творить свой мир руководствуясь и этикой, и эстетикой. Этика и эстетика заполняет каждое решение субъекта, решение реализуется в жизнь творческим актом. Творческий акт есть активное, свободное и необусловленное действие. Наполнение творческого акта этикой и эстетикой может сделать результат воплощения творческого акта настоящим произведением искусства.

Повелитель времени

Время — самый ценный ресурс в жизни и деятельности. Кому принадлежит время?

Когда субъект выходит в позицию «всё передо мной» время становится одной из категорий, доступной к наблюдению и использованию.
Время, вынесенное перед собой как один из процессов организованного мира, доступно к прямому переживанию как длительность наполненная событиями.
И снова открывается представление феномена, в данном случае времени, в трех ракурсах: время как функция, время как среда и время как содержательность. Если рассматривать в этих ракурсах время как длительность, становится возможным взаимодействие со временем-длительностью.

Работа с длительностью как с функцией дает видение совершаемой временем работы в причинно-следственных связях переходов от причины к следствию.
Через аватара субъект определяет событие, которому присваивает статус «стартового». Стартовое событие в восприятии аватара становится причинным — пусковым событием, провоцирующим появление события-следствия. Обозначив и выделив вниманием пусковое событие, субъект направляет внимание аватара на событие-следствие, которого, по факту, не существует, но в потенции, ввиду появления причины, событие готово к развертке. Поскольку событие существует только в потенции, внимание, направленное на несуществующее событие, пытается его различить вне перцептивных сред сознания, выделить событие в условном «ничто». Основное свойство сознания — отражение. Это означает, что при правильном подходе сознание отразит «объект» путем появления «объекта» во внимании — выделении

его и различении.
Внимание, подобно ростку тянущемуся к солнцу, от пускового события начинает «тянуться» в сторону заданного события, функционально соединяя их промежутком длительности между ними.
На этом свойстве сознания основываются методики по провокации синхронизмов и методики по провокации произвольных событий.

Работа с длительностью как содержательностью позволяет различать большее количество событий. Длительность как содержательность — актуальное восприятие, внутри которого не происходит обращения к памяти. После некоторой практики аватар приобретает навык взаимодействия с событиями не прошлого (из памяти), но настоящего, происходящего в каждый актуальный момент восприятия. Развитие навыка приводит к увеличению количества событий в актуальном настоящем — увеличивает событийную плотность.
Такой навык невероятно важен и востребован в экстремальных условиях, будь то спорт, будь то боевые действия.

Работа с длительностью как со средой делает время пространством восприятия. Время, как непрерывность длительностей, становится пространством, содержащим события. Это уникальный способ восприятия, когда «вещи» в восприятии утрачивают свою субстанциональную природу и становятся процессными.
Действия со временем, работа с длительностями способствуют переходу аватара в потоковый режим взаимодействия с процессами. В этом случае субъект реализуется в игровое пространство не объектом, а процессом, впрочем, и само «игровое пространство» перестает восприниматься как субстанциональная среда, наполненная «вещами» и становится безначальным процессом, событийным потоком. Аватару-как-процессу остается войти в процессуальную согласованность с изменчивостью вокруг него. Мир становится текучим.

В игре свободы и обусловленности текучесть мира используется в качестве фактора преодоления обусловленности. Мир воспринимается не как совокупность твердых объектов и структурированных форм, а как подвижная изменчивость, при должных навыках, по воле субъекта способная перетекать в произвольные со-бытия.

Аватар не столько управляет временем, сколько делает время своим инструментом в модели «функция, среда, содержательность», рассматривая одно и то же время как категорию в разных способах существования. Дальнейшее взаимодействие происходит с одним или другим способом существования времени. Эти способы существования времени нераздельны друг с другом, и, по сути — это целостное неразделенное время. Аватар выделяет тот или иной аспект целостности и использует способ взаимодействия с ним, получая внятный и прогнозируемый результат.

Игра в будущее

Будущее не определено, будущее вероятностно, будущего не существует. Реально существует только актуальное настоящее, в котором, как написано выше, восприятие происходящего случается без обращения к памяти.
События актуального настоящего становятся отправной точкой, из которой можно сыграть будущее. Или, несколько иначе, — сыграть в будущее.
Аватар — гибкая, конструируемая структура для взаимодействия с миром. Взаимодействие может осуществляться с миром форм, объектов, вещей, предметов и процессов, а может непосредственно с миром вероятным, миром которого нет, но, который может случиться.

Может ли субъект конструировать будущее? Возможно. Как минимум — быть источником провокации реализации вероятного события. Есть ли у аватара сила на большее? Возможно. Но для этого потребуется вносить изменения в функционирование аватара.

Аватар, чтобы играть в будущее, — конструировать будущее, должен нести в себе семя идеи порождения образа нового, идущего на смену всему, что создается и определяется Культурой.
Заметим, в данном контексте речь идет не о конструировании тотального общечеловеческого будущего, речь о том «будущем», которое будет доступно субъекту в индивидуальных актах восприятия. Будущее как совокупность процессов и событий, связанных непосредственно с субъектом и его аватаром.
Разумеется, индивидуальные события будут отражаться в больших процессах, а при определенных условиях могут влиять на большие процессы и изменять их траектории, но это тема

другого исследования и другой книги, сейчас рассматриваем включенность аватара в процессы окружающего мира, называемого здесь игровым пространством, с задачами формирования событий, ведущих к обозначенным субъектом целям. Тем не менее, в следующем разделе книги будут рассмотрены большие процессы, возможность прикосновения к ним и способность оказания влияние на их течение.

Как всегда, будущее размыто и неопределено. Что нужно субъекту? Что нужно аватару? Субъект свободен в целеполагании. Аватар свободен в целедостижении.
Для субъекта будущее должно стать экзистенциальным ориентиром и смыслом существования. Для аватара будущее должно превосходить настоящее.
Будущее — та область, куда аватар направляет мысль и действие, в русло преобразований и конструктива, в сторону творчества и творческих актов по материализации желаемого будущего здесь и сейчас.
Аватар противостоит энтропии, а будущее не возникает само по себе, будущее строится человеком, что значит, какой человек, таким будет и будущее.
Такое положение вещей в некотором роде предопределяет направленность конструирования аватара. Аватар не просто фигурка на игровом поле. Аватар — объект движения в будущее, и будущее аватара, будущее перед субъектом, будет таким, каким будет аватар и таким, каким аватар сможет помыслить неизвестное. Именно поэтому аватар, как проект, как смысл направленный на развертку в культурный контекст, реализуется не как ответ, как реакция на обусловленность мира, а как активация сознания, способного порождать новые реальности.
Аватар, как проект, не только идея порождения условно свободной от обуславливающих факторов структуры, но и проект, направленный на внедрение идеи в Культуру как идеи формирования человека, способного действовать и порождать новые смыслы без внешних причин. Идея предполагает

осознание наличия творческой активности, направленной в сторону Нового — того, чего нет в сегодняшнем настоящем. Аватар — попытка прекратить собственное существование в качестве продукта Культуры вместо этого сделав Культуру средой для появления новых смыслов. Аватар — становление индивида субъектом Культуры — ее творцом.

Субъект, когда занята субъектная позиция и проведено разотождествление с персонажем, но аватар еще не сконструирован, а персонаж не очищен от шаблонов и сценариев, при наблюдении содержаний мира перед собой, в том числе Я личностного и Я эмпирического, может обнаружить, репрезентацию себя в виде обусловленного персонажа. Субъект обнаруживает качества и характеристики персонажа в тотальной обусловленности продуктами Культуры, а самого персонажа результатом ее функционирования. Субъект видит, как Культура отражается в персонаже, а персонаж является ее переносчиком. Для возложения на персонажа бремени переноса Культуры, со стороны Культуры восприятие персонажа заполняется множеством процессов, предназначение которых — формирование персонажа под соответствие актуальным культурным шаблонам. Персонаж наполняется культурными нарративами и движется в русле культурного контекста, определяемого Культурой. Несет в себе Культуру, сам того не осознавая.
Если субъект «спит», формирование персонажа Культурой остается вне рефлексии, Культура лепит из персонажа что пожелает.

Для смены статуса «Персонаж» на статус «Аватар» производится комплекс действий, направленных на пробуждение субъекта, затем на осознание обусловленности персонажа, и, далее, на формирование аватара, функции и характеристики которого позволят создавать культурные формы, с дальнейшим внедрением их в культурный контекст.

Подхваченные Культурой формы вносят изменение в Культуру, меняют ее.

Остановись! Оглянись. Осознай себя как сформированный Культурой образ. К такому образу нужно стремиться? Нравится тебе имеющийся образ?
Что здесь можно изменить? Только самого индивида. Субъект по своей сути не имеет качеств и характеристик. Качества и характеристики свойственны индивиду как репрезентации субъекта в мир перед собой.
Это значит, что при пробуждении, при самоактуализации субъекта вносить изменения придется в персонажа, меняя его статус с обусловленного объекта культуры на статус аватара — произвольной конструируемой структуры, не обусловленной воздействием Культуры.

Если говорить об игре в целом и игре в будущее в частности, первым шагом становится актуализация субъекта как инстанции противопоставленной игре, ее элементам и процессам. Затем обнаружение себя. Субъект должен обнаружить собственное бытие как таковое и собственное проявление в мире перед собой, осознать связь с репрезентацией себя в материальном мире. Осознать обусловленность Культурой, обусловленность языком и обусловленность строением органов восприятия. Осознать обуславливающие факторы и себя как объект воздействия. Осознать свободу субъекта и обусловленность мира перед собой. Увидеть возможность взаимодействия свободы и обусловленности, возможность свободно сыграть в игру с обусловленностью. Сформировать аватар. Конечно, из того что есть, но функционирующего не как отклик на стимул-раздражитель, а как активного деятеля, принимающего решения и совершающего поступки в виде свободных творческих актов.

Игра в будущее, возможна только тогда, когда настоящее не обусловлено. Не обусловлено Культурой, не обусловлено внешними стимулами. Когда ничто не обуславливает настоящее,

ничто не может обусловить и будущее. Правила и законы мира из обуславливающего фактора становятся инструментами аватара, с помощью которых создаются условия для появления произвольных событий. В использовании правил и законов как своих инструментов аватар, находясь на территории обусловленности и подчиняясь ее принципам, обретает необходимую свободу, собственную свободу на территории обусловленности.

Будущее начинает проявляться из тумана неопределенности очертаниями событий, провоцируемых субъектом силами аватара.

Будущее становится частью игры, и, во многом, — целью.

Пространство возможностей

В рабочей модели, используемой для построений «мифа об игре», представлена нераздельная онтологическая целостность, в которой различим бескачественный субъект (он же деятель и он же условный наблюдатель) и различаемый мир перед субъектом, состоящий из содержаний в виде форм, объектов, вещей и процессов.

Миру перед субъектом присвоен статус игрового пространства. Это сделано намерено. Сам по себе мир достаточно жестко организован, структурирован и представляет из себя систему, обусловленную правилами, по которой система организуется. Субъект реализован в мир перед собой «организмической машиной», являющейся частью мира перед субъектом. Пока субъект не актуализирован, не выделен и неразличим, т.е. находится в «спящем» состоянии, происходит отождествление с «организмической машиной». «Организмическая машина» «движется» по «игровому пространству» по правилам, предопределенным законами «игрового пространства».

Актуализация субъекта приводит к его пробуждению и обнаружению мира перед собой, отношение с которым начинает выстраиваться по принципу разотождествления.
Субъект осознано разотождествляется со всем перед собой, со всем на что может направить внимание, в том числе и с «организмической машиной».
При разотождествлении происходит акт понимания принципиальной свободы субъекта и принципиальной обусловленности мира перед ним.
Когда субъект актуализирован возникает вопрос о реализации его свободы. Однако, реализация свободы возможна только в мир обусловленности перед ним. Но, как только субъект попытается реализовать свободу, он неизбежно натолкнется на

акт реализации себя в мир перед собой, разворачивающийся в качества и характеристики «организмической машины». И обнаружит тотальную обусловленность «организмической машины» как собственным устройством, так и внешним относительно «организмической машины» миром.

В целостности становится возможным различение двух «полюсов»: полюс свободы и полюс обусловленности.
С одной стороны — абсолютно свободный субъект, с другой — абсолютная обусловленность. Субъект стремиться реализовать свою свободу, но сталкивается со сложностями, реализуясь в «организмическую машину».
Чтобы решить задачу преодоления обусловленности «организмической машины» в рабочую модель водится новая переменная — аватар. Субъект не отождествлен с организмической машиной, но нераздельно с ней связан. Организмическая машина действует ре-активно — управляется внешними стимулами в режиме стимул-реакция, простыми словами все действия организмической машины есть реакция на раздражитель.

Первым свободным актом пробужденного субъекта становится перехват управления организмической машиной. Под управлением субъектом организмическая машина выходит из-под принудительности реагирования на стимулы и переводится из ре-активного режима в активный, когда каждое принятое решение и каждое действие становится активным, т.е. происходит не ре-активно по причине воздействия стимула, а активно, исключительно по волевому действию субъекта, вне опор, вне стимулов, вне раздражителей.

Организмическая машина, управление которой взял на себя свободный субъект, становится его аватаром. Аватар необходим субъекту для реализации в мир перед собой. Реализуясь в мир перед собой аватаром субъект изменяет приоритеты взаимодействия организмической машины и мира

обусловленности. Теперь аватар становится репрезентацией субъекта в мире перед собой, а мир перед субъектом, утративший власть над аватаром, для аватара становится пространством игры.

Аватар становится «точкой соприкосновения» мира свободы и мира обусловленности.
Несмотря на это, мир перед субъектом продолжает быть территорией обусловленности. Игровое пространство продолжает функционировать по своим незыблемым законам. Но, в лице аватара, субъект отвоевывает у территории обусловленности небольшой плацдарм, становящийся для субъекта отправной точкой для реализации свободы в актах целеполаганиях и творческих актах.

Аватар становится тонкой линией между свободой и обусловленностью. Стыком, по которому происходит разделение свободы субъекта и противопоставленного ему мира.
На стыке между свободой и обусловленностью происходит действие. Для субъекта это реализация свободы в обусловленность. Для противопоставленного субъекту мира это линия неопределенности, где правила и законы действуют, но могут быть направлены по произвольным траекториям. Для аватара это пространство возможностей.
Пространство возможностей становится игровым полигоном, местом игры свободы и обусловленности.

Субъект, в реализации целеполагания, проникает все дальше в игровое пространство, выстраивает стратегии и намечает новые цели. Мир обусловленности пасует перед субъектом, позволяя намерению субъекта проникать в себя. Проникновение свободы на территорию обусловленности приводит к нарастанию неопределенности между субъектом и миром перед ним, что вынуждает мир обусловленности реагировать — выстраивать рубежи обороны в виде принудительного структурирования границ.

Аватар в своих возможностях, в условиях игры свободы и обусловленности оказывается на границе, на стыке между свободой и обусловленностью. С одной стороны, аватар есть проявление субъекта, объективированная свобода, действие внутри правил, но вне правил, непрерывный творческий акт. С другой — организмическая машина, действующая в правилах принудительности обусловленностью, ограниченная в возможностях, подчиненная структурированию Культурой.

Когда субъект не отождествлен с аватаром, а аватар реализуется как материализованная воля субъекта, между свободой и обусловленностью начинается взаимодействие. Взаимодействие может быть каким угодно, но, желательно, в каждом акте взаимодействия видеть проявление свободы. Свобода находится в игре. Игра свободна. И, хотя в игре присутствуют обусловленности, игра всегда свободна от принудительности.

Как и другие целостности игру тоже можно увидеть как функцию, можно как среду, можно как содержательность.
Игра как функция свободна и от принудительности, и от обусловленности. Игра играется независимо и от одного, и от другого.
Игра как содержательность обусловлена содержаниями, но свободна от принудительности.
Игра как среда вмещает в себя и обусловленность, и принудительность, но сама по себе безразлична к ним, так же как глиняный горшок безразличен к находящемуся в нем меду.

Все вместе складывается в пространство возможностей, где аватар становится «фигурой на доске» находящейся в игре, видящей и принимающей правила игры, но действующей иначе, не исходя из правил и предопределений, а из осознанной реализуемой свободы.

Для субъекта, действующего аватаром и в аватаре, игровое пространство вместо территории принудительности становится территорией возможностей.
Пространство игры, как термин, как категория, вводится в концепт именно для этого. Игра снимает с обусловленного мира оковы принудительности самим принципом своего существования. Игра — всегда возможность. Ничего не гарантирующая, но, в контексте игровой модели, отсутствие гарантий есть элемент свободы.

Встав на этот путь остается только играть, играть с обусловленностью, играть с принудительностью их же правилами, но оставаясь вне правил. И, конечно же, играть красиво. Пространство игры становится пространством возможностей, а пространство возможностей создает все условия для красивой игры.

Описание аватара

Субъект, свободный в целеполагании, играет с обусловленностью мира перед собой. В игру субъект входит в образе аватара, иными словами, субъект реализуется в игру с обусловленностью из статуса игрока. Соответственно, у игрока появляется аватар — аватар игрока.

Аватар игрока не берется из ниоткуда и не формируется сам по себе. Аватар конструируется и, для создания адекватного конструкта, потребуется четкое, внятное и понятное описание аватара.

Конструирование аватара возможно двумя путями.
Первый путь — от субъекта. При таком подходе аватар напрямую разворачивается в игровое пространство намерением субъекта. Бескачественный субъект порождает намерение развернуться в аватара в игровое пространство сразу в заданных качествах и характеристиках.
Совершить такую процедуру позволяет технология работы с собственным сознанием. В соответствии с технологией, субъект разворачивает знание об аватаре, непроявленное ни в чувственном восприятии, ни в языке, непосредственно в заданную среду. Технологически происходит развертка смысла в среду. Среда развертки смысла может быть любой, в данном случае смысл разворачивается в игровое пространство.

Здесь тоже можно применить модель «функция, среда, содержательность». В этой целостности роль функции отводится совершающему работу субъекту, роль среды — игровому пространству, где аватар становится содержательностью игрового пространства. Смысл, развернутый намерением субъекта, становится содержанием среды.

Действие субъекта по развертке содержаний в среду также является игрой свободы и обусловленности. Среда — территория обусловленности, куда субъект разворачивает содержание, которого до и вне порождения субъектом намерения на развертку смысла в среде не было.

Процедуру развертки содержаний субъект может осуществлять в разные среды. Аватар — развертка в игровую среду для осуществления социального взаимодействия и обслуживания процессов жизни и деятельности. Помимо аватара субъект способен разворачивать множество различных содержаний во всевозможные среды. Ухватив смысл — чистое знание вне чувственного восприятия, субъект осуществляет его развертку в подходящую для этого среду. Среда может быть математической, знаковой, символьной, перцептивной, имагинативной, технической и много какой другой по аналогии. Примером можно привести известного русского химика — Д.И. Менделеева. Он долго искал способ упорядочивания химических элементов, и, однажды во сне, знание развернулось в известную всем таблицу Менделеева. Важно отметить, что субъект все-таки должен владеть и знанием, и средой. Иначе будет как в анекдоте: таблица первой приснилась Пушкину, но ввиду отсутствия знаний в химии, он не смог ничего с ней сделать.

Прямое действие по развертке знания в среду доступно при должном навыке управления вниманием и навыке работы с абстракциями без их отражения в чувственном восприятии. Рабочая модель и все дальнейшие построения выводятся из технологии[41] работы с собственным сознанием, где описана методология и даются практические приемы освоения навыков. Поэтому, при описании подхода, подразумевается владение технологией и технологическими приемами совершения процедур в сознании. Технология доступна и, при желании, каждый способен освоить ее в короткие сроки.
Технология — не единственный, но самый эффективный способ достижения нужного результата. Поэтому, в книге используется

технологичный инженерный подход, описываются применимые и доступные каждому способы получения предполагаемого результата.

Второй путь — от фигуры в игровом пространстве. Если фигура в игровом пространстве переживается как Я — Я личностное и Я эмпирическое, то, скажем так, — от себя. Простыми словами выходя в субъектную позицию и разотождествляясь с Я личностным и Я эмпирическим, но памятуя об отождествлении и разотождествлении с этими структурами-конструктами, практик переописывает себя, придавая иную конфигурацию себе как фигуре на игровом поле.

Чтобы описать себя как игрового персонажа нужно, в первую очередь, выйти в субъектную позицию. Для этого займите позицию свидетеля, из которой внимание охватывает все объекты и процессы перед созерцающим свидетелем. Свидетель ничего не делает, лишь свидетельствует происходящее «перед» собой. Рефлексируйте появление, проявление развертки любых форм и процессов. Отмечайте их действие в ментальной активности, поведении, восприятии. Выделите структуры, привычно отождествляемые с собой. Свидетельствуйте себя, свидетельствуйте контекст, в котором Я существует. Посмотрите на себя как на персонажа, принимающего участие в сценариях и отыгрывающего социальную роль/роли. От свидетельствования перейдите к действию — опишите себя в контексте роли, проигрываемой на «сцене бытия». При этом не ищите в роли скрытый или высший смысл. Роли — это то, что происходит в вашей повседневной жизни. Поскольку свидетельствование себя происходит в режиме реального времени, первичное описание происходит «по памяти». Отметим, что такое описание не всегда соответствует действительности, но работа начинается именно с этого.
По полученным характеристикам опишите Аватар Игрока одним предложением, одной метафорической фразой. Описание не будет детальным, но оставит «пространство» для развития.

Подберите имя Аватару Игрока. Подберите визуальный образ, символичный, без использования фото и реального представления о себе. Помните — это работа по настройке и знакомству с принципом, но не «боевой режим» развертки аватара. Далее нужно стянуть знание о себе. Описать себя как наличиствующий аватар. После этого описать себя как желаемый аватар. Заменить текущий аватар на желаемый. Чтобы замена произошла нужно «свернуть» описание аватара до чистой абстракции, знания не отраженного ни в формах, ни в чувственном восприятии, — проекта развертки идеи «Я». Свертка производится и для текущего аватара и для желаемого. Когда свертка будет завершена, произвести обратную процедуру — развернуть идею желаемого аватара в психику как среду для его развертки. В любом случае Я остается конструктом психики, и, пользуясь этим пониманием, становится возможной замена одного конструкта на другой.

Это первый шаг, и, когда он будет сделан, начинается дальнейшая работа. Первичное описание нужно систематизировать. Для этого выполняется отслеживание поведения и реакций аватара в типовых ситуациях. В первую очередь, это поведение и реакции в актах социального взаимодействия: в конфликтах, в сотрудничестве, в соперничестве, в нахождении компромиссов и прочих взаимоотношениях. Основой для поведения и реакций служат психические качества, например, выдержка, спокойствие. Или наоборот — раздражительность, суетливость. Качества, ситуации и проявление качеств в ситуациях рекомендуется записывать. Дальнейший анализ записей позволит увидеть как новоиспеченный аватар взаимодействует с окружающим миром, что даст опору сначала для грубой настройки, а потом и для точной калибровки. А также определит направление дальнейшего конструирования аватара.
В случае серьезного подхода такая практика подлежит регулярному повторению.
В конце книги, в приложении дан пример таблицы для описания

аватара. Таблица не несет в себе императивного начала и может быть переделана практиком под свои условия и свои задачи.

Описание аватара, рассмотренное в приведенном примере, становится базисом для понимания как и зачем создается новый конструкт, и стартом для вхождения в игру. Первым элементом свободного действия субъекта и выхода из-под диктата обусловленности и принудительности.

Энергия аватара

Энергию будем понимать как силу аватара, благодаря которой поддерживается существование аватара наряду со способностью совершать внешнюю и внутреннюю работу.
Внешняя работа аватара — это взаимодействие, достижение целей, реализация стратегий и, конечно же, — игра.
Внутренняя работа аватара — это бдительность и рефлексия, управление вниманием и восприятием, поддержание описания аватара и конструирование новых свойств.

Успешность и эффективность игры напрямую зависят от уровня и качества энергии. При развитом навыке управления процессами собственного сознания, энергия может генерироваться непосредственно из самого сознания средствами сознания при направленном намерении субъекта. Технологий, направленных на взаимодействие с энергиями достаточно много, от древних, например, даосских практик, до современных, широко описанных и предлагаемых к освоению.

Владение технологией работы с энергией — всегда дополнительные возможности. Но и без каких-либо технологий работа с энергией доступна каждому, особенно если есть навык рефлексии.

Из субъектной позиции, когда все вынесено «перед» условным наблюдателем, энергия становится одним из феноменов, доступных к различению. Первое что различимо — это тонус. Энергия, сама по себе, — абстракция. Если исходить из соматических ощущений, то тонус — это отражение энергии в соматике. Когда тонус высокий можно говорить о хорошем энергетическом состоянии аватара, когда тонус низкий и нет сил действовать — энергии мало.
Отсюда вытекает и способ повышения энергии вне технологий.

Качество сна, качество питания, сбалансированность нагрузки и отдыха дает нужный тонус, и, как следствие, качественную энергию, которую аватар может приложить к актуальным аспектам реализации достижения целей.

Соматика, как среда развертки энергии в тонус, нераздельна с психикой. Эту нераздельность описывает соответствующая наука — психосоматика. Психосоматика изучает связь и взаимообуславливание психических и соматических процессов. Здесь не будет раскрываться как соматика влияет на психику, а психика на соматику. Ремарка дана для понимания куда направлять внимание, рефлексируя колебания тонуса-энергии и на что расходуется энергия вне рефлексии.

Если говорить о соматике, энергия, как правило, расходуется на поддержание напряжений в теле. Некоторые напряжения различимы, некоторые скрыты. Очевидно, что напряжения нужно убирать. Как это делать — отдельная тема. Сейчас лишь отметим, что при достижении расслабленности тела уровень энергии качественно повышается. Возникает вопрос — если тело аватара будет тотально расслаблено, сможет ли он эффективно действовать? Сможет, и сможет наилучшим образом. Расслабленная мускулатура дает подвижность и текучесть, энергия свободно течет, проявляясь в моментах приложения усилия аватара к тем или иным аспектам игры. При этом сила в усилии появляется не от напряжения мышц, а от конфигурации тела аватара в согласованности всех элементов тела. Тонус же мышцам придает не напряжение, а натяжение. Тонкое натяжение фасциальной системы связывает все элементы тела и придает ему свойство легкости, подвижности, пластичности и текучести, а при необходимости придает телу состояние пружины, готовой к любому действию и повороту событий.

Отдельно нужно уделить внимание психике. Напряжения психики рефлексируются сложнее. При этом напряжения психики, с одной стороны, забирают на себя непозволительно

много энергии, с другой — не позволяют достичь расслабления в теле. Психические процессы — то, с чем нужно работать в первую очередь. По сути, аватар — особая конфигурация психики, организация психических функций и содержаний в произвольные структуры под управлением субъекта и конструируемые субъектом. Любое напряжение психики или в психике, во-первых, расходует энергию, во-вторых, не позволяет субъекту управлять психическими процессами. И снова на вопрос как выделять и управлять психическими процессами ответом будет предложена технология работы с собственным сознанием — психонетика.

Нивелирование напряжений в соматике и в психике высвобождает огромное количество энергии. Отсутствие напряжений дает аватару такие существенные бонусы как здоровое тело и способность к конструированию процессов и событий, оказывающих влияние на реальность, в которой аватар существует и действует.
Еще одним бонусом для аватара становится актуализация энергетической чувствительности — функции ранее спящей. Несмотря на то, что существующий язык беден на описание «энергетической реальности», индивидуальная чувствительность хорошо развивается и позволяет новую категорию включить в картину мира.

Уделить внимание развитию энергетической чувствительности — важный шаг в деле конструирования аватара. Аватар может быть не только психической структурой в теле-носителе, но и энергетической организованностью. Бытие аватара в энергетическом аспекте заметно расширяет возможности как самого аватара в игровом пространстве, так и субъекта, проявляющегося в реализации творческих актов.

Игра свободы и обусловленности во многом проявляется как череда творческих актов — актов порождения нового, актов порождения чего-то из ничего, актов мышления, актов

конструирования. Чем больше энергии у аватара, тем выше потенция к совершению творческих актов, и тем лучше творческие акты сливаются в целостный поток бытия, творческого бытия.

Мульти

Если субъект свободен, может ли он, в свободном разворачиваемом намерении реализовываться в игровое пространство различными аватарами, или, если сказать иначе — аватаром в различной конфигурации параметров и настроек? Может. Но такой вариант взаимодействия с обусловленностью несколько сложнее.

Потребуется гораздо больший уровень рефлексии и способность к быстрой смене описаний аватаров с последующей разверткой в контекст игрового пространства.

Для развертки и реализации аватара в разных конфигурациях потребуется тренировка. Прежде чем вступать в игру или как-то иначе решать вопросы социального взаимодействия придется в лабораторных условиях отработать навыки действия в разных конфигурациях.

Лабораторные условия — облегченные условия вне необходимости принятия серьезных решений и возможности претерпеть неудачу. Лабораторными условиями для отработки навыков становятся условия, в которых комфортно находиться и нет рисков «зайти не туда». Как правило, это дом. Домашние условия позволят отработать навык прежде чем начнется реальное взаимодействие.

Чтобы в запасе оказались разные конфигурации аватара нужно будет создать разные описания аватара, причем не просто создать, а глубоко их проработать.

Но здесь есть один особенно важный момент. При создании описания аватара необходимо учитывать базовые настройки психики. К таким настройкам относится темперамент, врожденный способ направления психической энергии (экстраверсия — вовне, интроверсия — вовнутрь), устойчивость психики. Физические и антропометрические параметры учитываются тоже. Рост, вес, легкость/тяжесть, ловкость, моторика, возраст — должны быть учтены.

Например, у флегматика интроверта пятидесяти лет в рыхлом теле, едва-ли получится сконструировать аватар для свободного экстравертного выхода в общество с целью демонстрации физических возможностей человеческого тела. Однако, учитывая все начальные параметры, получится неплохой аватар для, например, взаимодействия с обществом в качестве наставника или преподавателя.

Поскольку аватар, в первую очередь, — конфигурация психики, технология и методология работы с психическими организованностями решает задачу развертки аватара, способного к выполнению произвольных, актуальных для субъекта задач, опирающихся на свойства и функции психики, например, развернутая предрасположенность к повышенному информационному метаболизму, актуализация критического мышления, выполнение операций, требующих предельной концентрации или наоборот, требующих внимания максимально распределенного по всему полю восприятия.

Намерением субъекта могут быть сконструированы несколько аватаров, ждущие, подобно костюмам в шкафу, своего выхода на сцену реальности. Может быть отработана быстрая смена аватаров, подобно смене костюмов, при переходе от одной ситуации социального взаимодействия к другой. Такие навыки субъекта, безусловно, расширят спектр возможностей. Но, количество костюмов-аватаров всегда конечно, и, ввиду устройства психики, их количество будет всегда ограничено, причем относительно небольшим числом. Три, четыре, может быть пять, максимум семь. Увы, так организована психика. Есть методики, позволяющие расширить «емкость» психики, однако, значительное расширение возможностей из этого не последует, поскольку количество доступных для развертки аватаров всегда будет меньше чем количество ситуаций социального взаимодействия.

Слабым местом в стратегии «запаса» аватаров становится необходимость прогнозирования возможных ситуаций, в которых потребуется развертка подходящего для действия в конкретной ситуации аватара. Прогнозирование — штука ненадежная и редко когда сбывающаяся в точности.
Поэтому, высшим пилотажем будет не конструирование максимально возможного количества аватаров, создаваемых под спрогнозированные задачи, а приведение психики к такому состоянию, когда аватар, намерением субъекта, разворачивается под задачу адекватно не имеющемуся описанию, но, непосредственно происходящему перед субъектом.
Субъект остается носителем свободы. Аватар, с одной стороны, принадлежит миру обусловленности, но, в то же время, аватар наследует свободу субъекта, репрезентацией которого является.

В игре свободы и обусловленности задача субъекта — не отождествляясь с аватаром сохранять в аватаре собственную субъектность, тем самым реализуя свободу на территории обусловленности.
Это означает, что аватар как реализация субъекта в игровое пространство, в процессе своего развития освобождается от необходимости в описаниях и приобретает способность действовать сообразно и адекватно актуальным ситуациям и контекстам. Аватар становится свободным от представлений и описаний, реализует свободу субъекта в игре внутри сценариев, ролей и ситуаций без опор на описание, руководствуется исключительно происходящим, наличием цели и стратегией ее достижения.

Аватар, в первую очередь, разделенность игрока, на субъекта игры и его репрезентацию в игровое пространство в виде тела-личности — объекта игры.
Суть игры не в возможности создавать любого аватара, но в осознании тела-личности как аватара чистого Я, действующего на «игровой доске» с возможностью действовать в аватаре не

по предписанным сценариям, а по соответствующим контексту стратегиям.

Я не есть аватар. У меня есть аватар. Воля проявляется в волевом действии Я. Для проявления воли на «игровой доске» у Я чистого, Я без содержаний есть аватар.
Аватар — организмическая машина чистого Я. Сравнивая чистое Я с водителем, водитель должен быть бдительным и не должен спать, иначе машина в лучшем случае заедет не туда, а в худшем — разобьется.

Дополнительные настройки

Когда аватар описан и сконструирован, введен в игру и действует, неминуемо появляется желание повысить отклик от мира, тем самым облегчая акты взаимодействия. Взаимодействие с миром, особенно в ключе социального взаимодействия, далеко не всегда бывает приятным. Конечно, можно идти по пути избегания любых взаимоотношений, приводящих к негативным эмоциям и неприятным ощущениям. Такой подход возможен, но противоречит самой концепции игры. Игра продолжается в любых условиях. Избегание отдельных элементов игры происходит либо в случае отказа от игры как взаимодействия, либо в случае, когда субъект отождествляется с аватаром и залезает на игровую доску.

Другой путь — игнорирование неприятных моментов. Негативные эмоции возникают, но гасятся субъектом, достигающим цель несмотря ни на что. И такой подход возможен, но взаимодействие становится неоправданно энергозатратным.

Мир обусловленности, со своей стороны играет со свободным субъектом, вносит свои коррективы и воздействует на субъект. Мир обусловленности ничего не должен ни субъекту, ни аватару. Более того, мир пытается оказывать влияние, обуславливать, подчинять своим правилам и законам. Принуждает действовать по своим правилам, навязывает свои ценности, шаблоны и роли. Мир не заботится, чтобы игроку было приятно и комфортно.

Чем ответит субъект, управляющий аватаром, на воздействие и даже откровенное противодействие?

Только индивидуальными настройками и характеристиками аватара.

В основном игра строится на социальном взаимодействии. Это означает, что в игре принимают участие другие персонажи и другие аватары. Причем аватары также достигают своих целей учитывая правила, используя правила, но оставаясь от них свободными.

С другими персонажами игрового пространства должен быть установлен контакт. Вне контакта не может быть взаимодействия.
От качества контакта зависит весь процесс игры. Чем лучше контакт, тем яснее и понятнее становится выбор роли и стратегии. Тем лучше устанавливается связь между участниками игры. И, выбирая стратегию сотрудничества, становится важным, чтобы мир в целом и другие персонажи в частности откликались на взаимодействие максимально благоприятным образом.

Еще было бы хорошо оказываться в нужное время в нужном месте. И чтобы искомые объекты оказывались «под рукой». Чтобы события складывались оптимальным образом.
Можно ли что-то сделать, чтобы в игре оказываться там где надо, чтобы искомые объекты сами «прыгали в руки» и случались «нужные» события?
Можно. Аватар ведь результат конструирования.
А значит, при создании аватара в описание должны быть включены соответствующие характеристики — дополнительные настройки.
Дополнительные — потому, что в отличии от основных не гарантируют проявление во всех без исключения случаях.

Везение и удача должны быть прописаны в настройках аватара. Возвращаясь к главе «Описание аватара» вспомним модель «функция, среда, содержательность». Везение должно быть

прописано как функция аватара. Удача тоже. Одна это функция или две разных — решать субъекту.
Как только появляется функция, появляется и содержательность. Содержательностью везения становятся события, чудесным образом помогающие аватару в движении на пути к цели. Примером события может стать встреча с нужным человеком, задержка поезда при опоздании на вокзал, попадание в зеленую волну светофоров при поездках в условиях ограниченного времени. И многое другое, что способствует достижению цели и оказывает содействие аватару в игре.
Среда — «пространство» в котором обнаруживаются содержания. При развертке функции везения/удачи разворачивается событийная среда доступная для осознания, наполнения и использования в качестве инструмента.

Еще есть такая характеристика как харизма. Харизма располагает к себе людей. Харизма открывает многие двери. Харизма привлекает внимание. Харизма делает своего носителя желанным.
Харизма стоит того, чтобы быть включенной в описание аватара.
Харизма тоже разворачивается как функция, как среда и как содержательность. Функционально харизма проявляется как энергия аватара, направленная на других персонажей как мягкая очаровывающая сила. Как среда вмещает в себя такие содержания как обаяние, шарм, очарование.
Как правило, харизма развернутая как свойство аватара, функционирует самодостаточно и не требует рефлексии, но при должном намерении, может тоже использоваться как инструмент аватара.

Нет необходимости перечислять большое количество возможных настроек. Двух достаточно для демонстрации возможности активации необходимых для аватара улучшений.
Из субъектной позиции, каждый активный субъект по необходимости способен развернуть в психическую

организованность нужную для решения задач взаимодействия настройку.

Освоение навыка и умение работать внутри модели «функция, среда, содержательность» дает возможность аватару управлять функцией, увеличивать емкость и плотность среды и, по мере возможностей, наполнять среду произвольными содержаниями.

Интуиция

Интуиция — одна из психических неперцептивных сред, позволяющая получать прямое знание в виде озарения.
Интуиция понимается как чутье, способность уловить самую суть процесса.
Интуиция стихийна и безотчетна. Интуиция подсказывает правильное решение. Интуиция — функция аватара, без которой можно и обойтись, но, желательно, чтобы функция активно действовала.
Хорошая новость заключается в том, что интуиция, в той или иной мере, есть у каждого. У кого-то интуиция хорошо развита и позволяет принимать решения без опоры на память и без опоры на мышление. У кого-то интуиция остается в зачаточном состоянии.

При работе с интуицией вопрос не столько в ее актуализации как новой функции, сколько в различении и развитии.

Интуиция позволяет аватару получить представление об объекте вне акта восприятия, получить представление о событии до факта его наступления.
Интуиция полезна и для аватара, и для игры, ведь только интуиция может дать представление о результатах различных процессов не только до появления результатов, но и до возникновения самого процесса.
На интуиции строится обратная связь: аватар получает озарение о построении и развитии стратегии до появления условий, в которых стратегия необходима.
Интуиция функционирует и как «видение» результата еще не наступившего события. Для аватара это выражается в способности принимать решения и определять необходимые и достаточные условия для совершения действий, направленных на достижение приемлемого результата при целеполагании и

целедостижении.
Пользуясь интуицией аватар предвидит возможные ситуации и предвосхищает сценарии развития событий.
В более широком применении интуиция становится фундаментом для прогностической деятельности.
Интуиция позволяет принимать безопорные решения, но главное — интуитивные решения принимаются с временно-пространственным упреждением относительно потенциально возможных и ожидаемых событий — еще не наступивших событий будущего.
Интуиция проявляется в способности аватара к предвидению, предугадыванию траекторий развития сценариев и событийных цепочек, и, как следствие, в способности аватара находить стратегии достижения результата с учетом собственного опыта, контекста развития событий и готовности к реализации адекватной тактики.

Интуиция развивается непосредственно в процессе игры, в процессе построения взаимоотношений с миром в его проявлениях, в моментах социального взаимодействия и актах принятия решений.
Каждый раз при поиске нужного знания и каждый раз перед принятием решения нужно направить внимание в область скрытого, во внутренний субъективный туман в попытке различить знание или обнаружить последствия принятого решения. Это не означает, что результат будет получен сразу, впрочем, не означает, что полученный результат будет адекватным. Но включение интуиции в процессы поиска ответа и принятия решения положит начало развитию функции. При постоянном функционировании, функции ничего не останется кроме как развиваться. Всякий раз, когда функция совершит работу, она станет немного мощнее. И так, от раза к разу, интуиция развивается до удивительной мощности — знание о событии появляется до наступления события, а правильным становится единственно принятое решение.

Интуиция отличается от мышления. Мышление строится на логике и опирается на память, интуиция память не использует, актуализация нужного знания проявляется в виде озарения. С практикой, озарения принимают поточный характер в виде непрерывности функционирования интуитивного процесса получения знаний применительно к актуальным процессам.

Повышению уровня развития аватара способствует развитый навык рефлексии. Рефлексия необходима для поддержания активности функции интуиции в каждый момент времени. Развитая интуиция выведет игру аватара на принципиально новый — мастерский уровень игры.

Воображение

Воображение — еще одна базовая, врожденная функция. Так же как и интуиция присуща каждому, и так же уровень развития исключительно индивидуален.
Внутри игрового пространства воображение — незаменимая функция. Функция воображения — спонтанное или преднамеренное порождение образов, представлений и идей применительно к формам, вещам, объектам и процессам, отраженным в пережитом опыте, при этом не присутствующим в восприятии.
Ключевое слово здесь — порождение. Порождение и конструирование не тождественны друг-другу. Конструирование предполагает создание чего-то из имеющегося материала. Порождение — создание чего-то из ничего.

Субъект различает воображение как функцию аватара, активно используемую и для конструирования. Действительно, без воображения конструирование невозможно.

Для аватара функция воображения принципиально управляема и направлена на осознанное порождение образов, идей и смыслов. В игре свободы и обусловленности воображение способствует возможности переописания процессов обусловленного мира с целью использования обусловленностей как своих инструментов для игры с другими обусловленностями. Простой пример — обусловленность гравитацией. Только воображение позволяет преодолеть гравитацию путем порождения идей и нахождения путей как это сделать. Идеи становятся тем знанием, которое разворачивается в среду. И, если у персонажа есть знания и навыки в области физических законов и инженерии, активно используя воображение он, в скором времени, реализует крылья и преодолеет обусловленность гравитацией. Для воображения нет преград.

Иным способом преодоления гравитации может быть не преодоление притяжения земли, а использование притяжения неба. Воображение меняет тяжесть на *антитяжесть*. Остается найти способ развертки идеи, порожденной в воображении в соответствующую среду или совокупность сред.

Субъект, действующий посредством аватара, при использовании воображения как функции, строит модели мира перед собой. Модели нужны для понимания устройства мира. Конечно же не в ключе понимания «истинности» устройства мира, но для понимания законов мир связывающих т организующих, а также для возможности получения прогнозируемых результатов (пример — построение математических моделей).

Субъект, реализуясь в игровое пространство аватаром, видит сценарии и всевозможные роли, при этом в полной мере осознает их обуславливающее воздействие. Как бы ни был свободен субъект, аватару приходится присутствовать в сценариях и отыгрывать социальные роли.
Хотя аватар включен в сценарии и движется по траектории их развития, участие в сценариях происходит только по воле субъекта. Отыгрываемая аватаром роль становится частью игры, при этом остается не более чем описанием ограниченного множества действий, выполняемых аватаром в рамках актуального сценария.
Здесь нужно понимать ценность воображения и значимость развития этой функции. Будучи в сценарии, но не будучи обусловленным сценарием, аватар занимает позицию свидетеля, позицию стороннего наблюдателя, из которой, используя воображение, может произвольно менять роль внутри сценария. Воображение, здесь, нужно для быстрого наделения новой роли нужными качествами.
Разворачивающиеся сценарии относятся к миру обусловленности. Аватар лавирует в сценариях, прокладывая путь к цели. Где-то аватар меняет сценарии и роли, где-то движется по канве, но не позволяет себе увлечься игрой.

Когда взаимодействие с обусловленностью становится игрой, а мир перед субъектом — игровым пространством, возникает большой соблазн играть по своим правилам. Аватар видит сценарии, осознает роли, совершает действие по сценарию и в соответствующей роли, но не подчинен ни ролям, ни сценариям. Развитое воображение, вкупе с развитым мышлением, позволяют аватару сперва привнести в сценарии новые элементы, а затем, при желании, намерении и наличии актуальной задачи, стать постановщиком. Сценарии — это всегда событийные цепочки, разворачивающиеся в соответствии с «законами жанра» — законами развития сценария. Аватару, интуитивно предвосхитившему события и увидевшему направления развития сценария не составляет большого труда направить событийные потоки по произвольно заданной траектории. Где-то подстроить сценарий, где-то направить в нужную сторону.

Воображение делает мир для аватара принципиально играбельным. Если же копнуть глубже, приходя к мысли, что все происходит в сознании и средствами сознания, воображение становится не просто функцией, но мощным инструментом, посредством которого аватар многие вещи и процессы делает реальными. Воображенное отражается в сознание конкретными формами. Любое воображение вносит в сознание новые переживания, можно сказать — новый опыт. Новый опыт отражается новыми формами. Мир вокруг аватара делается пластичным, а игра динамичной.

Воображение принимает непосредственное участие и в аутентичном конструировании аватара. Аватар может стать таким, каким сможет себя вообразить. Таким, насколько хватит мощности воображения. В игровом пространстве (на «игровой доске») аватар, используя воображение, способен активно конструировать сам себя, придавая сам себе свойства и характеристики, максимально подходящие происходящему в игровом пространстве, адекватные игре и замыслу в актуальном

контексте. Функционально воображение успешно моделирует и конструирует самые глубокие качества аватара, из которых складывается Я личностное и Я эмпирическое. Ввиду того, что основной функцией сознания остается отражение, фактически с чем сознание столкнется, то в сознании и будет отражено. Так воображаемое становится «реальным», а субъект научается пользоваться невероятно мощным инструментом, направленным на конструирование мира перед собой.

Пси-орган

Аватар является конструктом и не существует сам по себе. Аватар сформирован в виде организованности психики намерением субъекта из «материала» психики. Все настройки, качества и характеристики аватара тоже являются результатом конструирования и тоже состоят из «материала» психики.
Психика — организованность сознания, организм. Организм психики включает в себя визуальность — функцию, среду и содержательность для развертки воспринятого с визуального органа восприятия (визуального сенсора); аудиальность — функцию, среду и содержательность для развертки воспринятого с аудиального органа восприятия (сенсора воспринимающего колебания среды в диапазоне от 20 до 20000 Гц); соматику — так же функцию, среду и содержательность, где осуществляется сложная развертка переживания гравитации, температуры, баланса, проприоцепции, свойств предметов; обоняние — среду и функцию различения запахов с соответствующими содержаниями; вкуса — среду и функцию различения, где содержаниями являются пять базовых вкусов и их всевозможные сочетания.
Визуальность, аудиальность, соматика, обоняние и вкус относятся к средам восприятия — перцептивным средам психики, необходимым для получения и представления данных, получаемых с органов чувств.
Помимо перцептивных сред, в психике организованы и неперцептивные среды, к которым относятся воображение и интуиция. Воображение и интуиция так же представлены в психике как функция, среда и содержательность. Воображение и интуиция относятся к неперцептивным модусам ввиду того, что содержательность в них появляется как результат функционирования воображения и интуиции, куда данные поступают не от органов восприятия, а формируются непосредственно в среде воображения и среде интуиции. Еще

как функция, среда и содержательность понимается мышление, язык, эмоциональная часть психики.
Все вместе представляет из себя нераздельный психический организм, функционирующий как одно целое, как организмическая система, в которой изменение одного параметра приводит к изменению параметров всей системы. Визуальность, аудиальность, соматика, обоняние, вкус, воображение, интуиция, мышление, эмоции, язык — перцептивные и неперцептивные модусы психики, в психике-как-организме становятся функциональными органами психики-организма.

Пример: глаз — орган, зрение — функция, визуальность — среда, различенное — содержательность. Аналогично и с другими модусами.

Субъект из субъектной позиции различает каждый модус и способен управлять им. Однако, перцептивные модусы функционируют в ограниченных диапазонах восприятия, а неперцептивные ограничены наличием «материала», появляющегося в психике от органов восприятия.
Возникает вопрос: если аватар принципиально конструируем, можно ли сконструировать иные модусы в психике-организме, действующие как функция, среда и содержательность для различения иного, недоступного для имеющейся конфигурации психики?

Ответ — да, можно. Конструирование новых модусов — одна из приоритетных задач при формировании аватара.

Подход к решению этой задачи может быть только технологический. Каждый из описанных выше модусов дифференцирован на среду, функцию и содержательность. При сведении модуса к целостности получим неразвернутую структуру психики, способную развернуться в определенный

модус. *Пси-орган*[42] — это зона психики-организма, которая при развертке становится функцией, средой и содержательностью определенного модуса. Так визуальность — пси-орган для различения и обработки данных, поступающих в психику от соответствующего органа восприятия. Пси-орган дифференцируется в функцию, среду и содержательность — появляется среда для содержаний, визуальные содержания и работа по пониманию и преобразованию содержаний. Пример аналогичен и для других пси-органов, развернутых в организованности, понимаемые как перцептивные и неперцептивные модусы психики для обработки поступивших в психику данных.

Развернутые пси-органы несложно выделить, усмотреть их развертку-дифференциацию и «приложить руку» к управлению развернувшимися модусами. Работа по выделению и управлению модусов психики нужна для понимания природы пси-органов и их проявления в психике в качестве модусов обработки перцептивных и неперцептивных данных и превращения данных в информацию.

Задача, при конструировании аватара, — выявление спящих, нереализованных пси-органов, с последующей разверткой в психику в виде функции, среды и содержательности. Окружающий мир демонстрирует что такое возможно. В мире достаточно много людей с удивительными способностями. В целом, сверхнормативные способности называют экстрасенсорными (сверхчувственными). Видение ауры, рентгеновское зрение, видение будущего, владение большим количеством языков, «чтение» мыслей, телекинез и прочие способности — пример актуализированных и развернутых пси-органов.

При конструировании аватара из доступных организованностей психики, потенциально доступных для развертки в функцию, среду и содержательность, некоторые обозначим прямо сейчас.

Например, пси-орган для различения и управления энергией. Представители некоторых восточных традиций издавна демонстрируют свои способности. Это дает основание предполагать о наличии спящей зоны психики, предназначенной для восприятия и управления энергией. Те, кто смог развернуть пси-орган получают функцию различения и управления энергией, среду, в которой энергия доступна для различения по своим качествам, и содержательность — энергии разных качеств и, соответственно, используемых в разных целях.
Другой пси-орган — управления временем. Спящая организованность психики, развертка которой в функцию, среду и содержательность представляется одной из первых задач.
Пси-орган взаимодействия с Культурой. Данный пси-орган развернут и функционирует, но требует осознания и понимания. Культура становится модусом психики, отвечающим за развертку системы цен и ценностей, мировоззрения, безусловных правил поведения и восприятия. Культура как пси-орган разворачивается знанием как понимать то, что происходит перед воспринимающим субъектом. Выделение и использование пси-органа развернутого в модус культуры освобождает и субъекта, и аватара от обусловленности Культурой. Освобожденный субъект перестает быть объектом культуры, ее переносчиком и становится субъектом культуры — ее творцом.
Следующим примером может быть пси-орган, отвечающий за различение событийных потоков. Описание возможного функционирования встречается в научно-популярных романах, развертка же такого пси-органа в индивидуальной психике остается актуальной задачей.

Провокация активации пси-органа различающего событийные потоки и пси-органа развернутого в модус взаимодействия со временем, результатом имеют все шансы на успешную развертку другого пси-органа — пси-органа различения синхронизмов. Синхронизмы — акаузальные повторяющиеся события вне причинно-следственных связей. У аватара, во

взаимодействии с миром, такая настройка ведет к различению и формированию возможных, но маловероятных событий.

Еще одной актуальной, но пока не решенной задачей является актуализация пси-органа для мгновенного вбирания нового опыта, изначально отсутствующего у аватара с последующей разверткой в устойчивый навык.

Приведенные примеры не исчерпываются указанными пси-органами, их назначение — иллюстрация возможности развертки ранее не актуализированных и спящих зон сознания. Конструирование пси-органов — творческий процесс порождения чего-то из ничего, от появления идеи и смутного ощущения каким должен быть пси-орган до его развертки в функцию, среду и содержательность, с дальнейшим развитием в психический модус и использование для восприятия и обработки ранее недоступных данных.

Метафункции

Конструирование аватара подразумевает движение от общего понимания каким должен быть аватар к дифференцированию идеи до отдельных качеств и характеристик, увязанных в целостную систему. Отдельные качества и характеристики проявляются как следствие действия развернутых функций. К таким функциям относится внимание, восприятие, мышление, воображение, интуиция и другие.
Помимо развернутых и используемых функций при погружении в процесс конструирования, часто получается различить тонкое переживание наличия в психике намека на присутствие чего-то еще, чего-то другого, позволяющего уловить и осознать то, что недоступно в настоящем моменте. При попытках ухватить намек и вывести его в понимание, едва заметные ощущения не приобретают форму и ускользают, оставляя пустым контур клетки, в которую могли быть пойманы.
Неразвернутая, но потенциально разворачиваемая функция относится к категории *метафункций*.

Иногда метафункция может развернуться в функцию вследствие какой-либо провокации. Например, известен случай случайного падения цветочного горшка на голову прохожему. В результате у человека открылась способность к свободному владению большим количеством иностранных языков. Падение горшка и черепно-мозговая травма спровоцировали актуализацию спящей метафункции в языковую функцию. Есть и другие примеры развертки метафункций в функции в различных условиях.

В современном мире методик провокации развертки метафункций не разработано, но, ввиду существования явления, задача для когнитивистики[43] и консциентологии[44] сформулирована.

При конструировании аватара требуется тонкое чувствование и тренированное внимание. Непосредственно в процессе конструирования — готовность различить любые слабые сигналы, любые едва заметные ощущения. Отрефлексированное колебание психики может угаснуть, а может быть выделено как очень тонкое слабодифференцированное содержание. Если в этот момент не дать мелькнувшему содержанию раствориться в психике, не дать спрятаться за более яркими психическими процессами, есть вероятность выделения среды, содержанием которой становится ухваченное новое ощущение. Если случится так, что и среда, и содержание среды станут более-менее различимы, останется распознать, какую работу способна совершить функция, для которой распознана среда и ее содержание. Далее, путем проб и экспериментов индивидуально или в группе останется описать методику, позволяющую повторить развертку функции, среды и содержательности. Ежели опыт окажется удачным, открываются новые, весьма интересные возможности. Во-первых — это вывод аватара на совершенно новый уровень — возможности аватара превысят средние возможности человека. Во-вторых — появляется предмет для исследования и масштабирования. Тот, кто получит результат не только преумножит возможности собственного аватара, но и положит начала новому направлению в консциентологии.

Объекты и субъекты игрового пространства. Сотрудничество и соперничество

Переживание мира перед собой в качестве игрового пространства предполагает пребывание в среде игрового пространства и соприкосновение с иными персонажами, пребывающими в той же среде.
Пребывание в игровом пространстве в качестве аватара освобождает от алгоритмов и сценариев, разворачивающихся в игровом пространстве, но не освобождает от необходимости выстраивания схем взаимодействия с персонажами внутри игры, прямо или косвенно принимающих участие в игре субъекта с обусловленностью мира перед ним в процессе достижения поставленных целей.

Аватар — способ существования субъекта в игровом пространстве.
В игровом пространстве аватар сталкивается со множеством других персонажей. Среди них могут быть аватары других субъектов, могут быть репрезентации субъекта, чей способ существования в игровом пространстве иной. Действительно в игровом пространстве можно встретить множество персонажей со всевозможными способами существования: маги, созерцатели, мудрецы, воины, шаманы и прочие. Нельзя говорить, что какой-либо из способов существования лучше или хуже других, эффективней или безопасней. Каждый способ существования — вопрос индивидуальных экзистенций и предпочтений. Можно встретить настоящего мага и настоящего шамана, а можно увидеть персонажа игры, пребывающего внутри сценария в представлениях о собственном существовании, движущегося по траекториям,

предопределенным сюжетом игры, но не способными выйти за пределы собственных представлений, за пределы придуманной и поддерживаемой культурными нарративами реальности.
Если проводить аналогию с компьютерными играми, особенно в их многопользовательском варианте, то в игровом пространстве будут встречаться игроки — те персонажи, за которыми стоят субъекты и боты — объекты игры, управляемые сценариями, шаблонами и алгоритмами.

Главным отличием одних от других становится факт самоосознания и активности субъекта. Если субъект себя не осознает, иными словами спит, персонаж под воздействием среды и окружения, занимает предписанную сценарием роль, отождествляется с ней и действует в соответствии с правилами сценария и предписанием роли. Принятие решений такими персонажами происходит в виде отклика на внешний раздражитель. Сами по себе персонажи не проявляют необусловленной активности. Их активность всегда управляема культурными нормами, генетическими особенностями организма, правилами социального поведения, внутренними нарративами и установками. Ничто не мешает объектам игры осознать принципиальную управляемость собственным поведением и восприятием, управляемость внешними факторами и «предустановленными» культурным контекстом алгоритмами мышления. Отказаться от них, выйти из-под их управления и тотальной принудительности. Выйти в позицию необусловленного ничем принятия решений. Из объекта стать субъектом. Пребывание «во сне» и совершение действий (физических, интеллектуальных) в режиме отклика на внешний стимул — способ существования объектов игры в игровом пространстве. Для них нет позиции «мир передо мной». Они часть мира, они отождествлены с Я личностным и действуют, будучи обусловленными не только стимулами, исходящими от окружающего их мира, но и организационной структурой личности в собственной психике.
Самое печальное заключается в том, что в игровом

пространстве таких большинство. Если оглянуться вокруг, станет заметно, как мир и его персонажи обуславливают друг друга, усиливая и умножая степень подверженности внешнему управлению.
Есть и большое количество персонажей, понимающих как работает система обуславливания и строящих методики для достижения своих, далеко не всегда чистоплотных целей. Таким персонажам необязательно быть субъектами. Часто это такие же объекты игры, обусловленные своими сценариями, следуя которым они принуждают другие объекты игры действовать и мыслить по настойчиво внедряемым алгоритмам.

Субъекты действуют иначе. Общее что есть у субъектов — осознание субъектности, осознание активности и разотождествленности с миром перед собой. Субъекты реализуются в мир перед собой собственной репрезентацией. Репрезентация может быть разной, но, в обобщенном рассмотрении, репрезентация, какая бы она ни была является аватаром субъекта — его представлением в «игровом пространстве», «организмической машиной» благодаря которой субъект реализует собственную активность в подходящей для этого среде.
Непосредственно «организмическая машина» у каждого субъекта всегда разная. Какой ей быть определяет субъект исходя из индивидуальных задач. Инженерный подход и принципиальная конструируемость аватара дают субъекту широкое поле деятельности для создания максимально подходящего аватара.

Для осуществления взаимодействия с объектами игры, субъекту, действующему аватаром, придется освоить новый навык. Навык заключается в том, что субъект «видит» сценарии, «видит» алгоритмы, «видит» траектории развития сценарных процессов. Субъекту остается включить свой аватар в действующий сценарий. Субъект, оставаясь свободным от принудительности сценария и понимая принципы развития ситуаций, направляет

событийный поток в нужную для достижения сторону, достигает цель, ради которой он ввязался в конкретную игру, после чего выходит из роли и сценария. Творческий подход, бдительность и рефлексия — те инструменты, благодаря которым процесс достижения цели превращается в игру. Но, игра в сценариях достаточно скучна. Сценарии повторяются, социальные роли одни и те же. Взаимодействие с персонажами сводится к минимально необходимому и достаточному для получения требуемого результата.

Настоящая игра начинается при взаимодействии с другими субъектами. Субъекты встречаются в игровом пространстве посредством своих аватаров. У каждого субъекта отстроенный аватар и развитый навык рефлексии. И, как часто бывает, разные цели и разные задачи.
Каждый субъект вступает в свою игру в общем игровом пространстве. Поскольку субъекты действуют не по сценариям, но по стратегиям, их игра может происходить согласно нескольким базовым стратегиям: стратегия сотрудничества, стратегия соперничества, стратегия компромисса, стратегия уступок, стратегия растворения и стратегия уклонения.
При взаимодействии с другими субъектами и их аватарами, решая различные задачи и достигая поставленных целей, сталкиваясь с препятствиями и выбирая возможные пути никак не обойтись без стратегии.
Основные две стратегии, конечно, стратегия сотрудничества и стратегия соперничества. Остальные вытекают из этих двух, становятся их производными. Можно ли действовать без стратегии? Можно, но тогда события начнут разворачиваться по сценарию.
Объекты игры, в подавляющем большинстве случаев, при взаимодействии подчиняются сценарию соперничества. Зачастую даже двигаясь в одну сторону. Это неудивительно, поскольку подобные модели поведения закладываются с детства. «Ты должен быть лучше», «ты должен быть сильнее», «ты должен быть умнее». Занять место, пробиться, добиться,

обогнать конкурентов, стать победителем. В конечном итоге такой подход реализуется в сценарий соперничества.
Субъект тоже может соперничать. Соперничество для субъекта может быть следствием замысла. Замысел определит стратегию. Однако, при выборе стратегии для действий аватаром, субъект, необусловленный культурными и социальными нарративами, способен осознать невыгодность, неэффективность стратегии соперничества. В связке субъект и мир перед субъектом при взаимодействии с миром, к которому относятся и другие персонажи, будь то аватары или объекты, куда более совершенна стратегия сотрудничества. Действительно, для субъекта сотрудничество с миром перед собой намного приятней и результативней, чем соперничество с ним.
Учитывая целостность субъекта и мира перед ним, частью которого является и аватар, и объекты игры, и другие аватары самой подходящей стратегией становится стратегия сотрудничества. Остальные стратегии становятся производными от нее. Где-то при достижении цели в сотрудничестве с миром перед собой аватар примет решение вступить в соперничество с другими персонажами, затем заменить соперничество на компромисс или уступки. Но все это будет частью реализации целостного плана внутри пространства игры.

Стратегия сотрудничества менее ресурсоемка и применять стратегию можно практически в любом взаимодействие, даже если взаимодействие направлено на противостояние.
Плюсы стратегии сотрудничества можно рассмотреть на приведенных примерах.
Пример сценария взаимодействия между гендерными парами, осуществляющими решение совместных задач, будь то быт или профессиональная необходимость. В большинстве случаев можно обнаружить сценарий соперничества. Каждый хочет быть первым, что-то доказать партнеру, навязать собственную точку зрения. В результате происходит или подавление, или распад. В то же время, если выбирается стратегия сотрудничества взаимодействие начинает обрастать эмерджентными

свойствами. Каждый обогащает другого, дает то, чего нет у партнера и получает то, чего нет у него самого. Наступает синергия.
Другой пример из боевых искусств в ключе стратегии достижения победы. С одной стороны, ничего кроме соперничества здесь неуместно. Но это только на первый взгляд. Конечно здесь тематика войны, битвы, противостояния. О каком сотрудничестве может идти речь? Не все так однозначно. Любое противостояние включает в себя взаимодействие. Если осознанно выбрать для взаимодействия в условиях противостояния стратегию сотрудничества наблюдается целый ряд интересных моментов.
Смещается акцент с необходимости доказательства собственного превосходства непосредственно на достижение цели. За любым противостоянием всегда стоит достижение некоего результата. Можно результат получить и через стратегию соперничества. В этом случае последствия получения результата еще долго будут нести свои отголоски. Если же при противостоянии выбрать стратегию сотрудничества результат можно добиться в разы быстрее и в разы эффективней.
Рассмотрим противостояние как обоюдное давление. При обоюдном давление ситуация уподобляется ситуации с двумя баранами, встретившимися на узком мосту. Если же одна из сторон выберет стратегию сотрудничества, то давление внешней силы будет перенаправляться на достижение цели. Более того, внешнее давление при выборе стратегии сотрудничества и должном направлении даст увеличение количества энергии.
Это происходит за счет того, что при должном навыке давление воспринимается как энергия (а это и есть энергия), которую можно перенаправить. Направление энергии зависит от выбранной цели. Если конфликт жесткий, энергия оппонента может быть переведена на его же подавление. Если не жесткий и оппонент вменяемый, непосредственно на разрешение конфликта.
Здесь еще важно то, что именно стратегия сотрудничества

позволяет удерживать инициативу на всех этапах взаимодействия. У кого инициатива, тот и ведет всю партию. Какое бы не было взаимодействие, стратегия сотрудничества всегда невероятно эффективна. Как видим, даже при серьезном противостоянии, в случае если одна из сторон выбирает сотрудничество, несмотря на конфликт.

Суть игры скрывается в самой игре. Играет субъект, играет аватар.
Игра — способ взаимодействия субъекта с миром перед собой.
Аватар — способ существования субъекта в мире перед собой.
Замысел — целеполагание субъекта.
Стратегия — общий недетализированный план взаимодействия субъекта с объектами мира перед собой.
Тактика — действия аватара в игровом пространстве, направленные на достижение цели.
Техника — поведение аватара в реализации конкретной тактики.

Основания для поведения

Игра и аватар — это не про изменение поведения. Игра и аватар — про *действие из иных оснований*.
Поведение всегда вторично, и, если разворачивается без субъекта, означает только то, что субъект спит. Свобода субъекта проявляется в выборе оснований для своих действий. Однако, если разобраться с выбором глубже, окажется, что в выборе, как таковом, свободы нет. «Свобода выбора» — это оксюморон. Выбор всегда ограничен конечным количеством объектов для выбора и обусловлен необходимостью совершить предопределенное действие (выбор).
Свободный субъект не выбирает из «списка оснований для поведения», субъект создает [конструирует] основания для поведения.
Для конструирования оснований поведения не требуется никакого ресурса, а значит, конструирование может осуществляться без опор и вне обусловленностей, как говорится, из ничего — ex nihilo.
Здесь важна и нужна рефлексия. Рефлексия развертки поведения «в реальности» и развертка поведения во внутреннем мире, во «внутреннем поведении внутри» психики. Если с поведением в реальности и его основаниями более-менее понятно, то термин «внутреннее поведение» требует некоторого пояснения.
Под внутренним поведением будем понимать поведение аватара в его субъективном мире, в мире субъективных содержаний. Навык управления внутренним состоянием и психическими содержаниями позволяет аватару внешне выглядеть спокойно и собрано. Внешнему спокойствию аватара способствует рефлексия, бдительность и четкая позиция действия. Однако, внутреннее состояние может быть подвержено колебаниям, которые находят выражение во внутреннем поведении. Возникающий гнев, досада, обида или, наоборот, безудержная

радость никак не отражаются на внешнем поведении аватара (как в кино — «ни один мускул не дрогнул»), но рефлексия внутренних процессов показывает наличие нестабильности. Нестабильность провоцирует появление некоторых внутренних содержаний, например, безмолвно выругаться, затаить злопамятство, действовать из чувства мести и т.п. Налицо некоторое внутреннее поведение, основанием для которого является не свобода субъекта, а обусловленность внешним стимулированием аватара. Для внутреннего поведения, как и для внешнего, основанием должна служить необусловленность субъекта, любое другое основание недопустимо. Сделаем из этого еще одно правило.

Несмотря на то, что внешний источник оснований для поведения может быть смутен и неясен, субъект, в неусыпной рефлексии, отслеживает природу появления оснований для поведения аватара. Также рефлексируются и все без исключения поведенческие акты. Рефлексия поведенческих актов выявляет то, на что они опираются и из чего проистекают — из ничего, по воле субъекта и адекватно ситуации или по причине явных или неявных стимулов, определяющих поведение.

Персонажу игрового пространства источник основания для своего поведения не виден. Поэтому, поведение персонажа есть отклик на нечто, персонажу не принадлежащее. Нечто стороннее и внешнее. Если персонаж задумает изменить собственное поведение, но при этом будет действовать из прежних оснований, — успеха он не добьется.
Однажды пережив себя персонажем внутри игрового пространства, отрефлексировав поведение и увидев, что основанием для поведения является нечто внешнее, нечто чуждое, приходящее из неясного «пространства», становится несколько страшно. Что управляет поведением персонажа, если не он сам?

Концепция игры и концепция аватара, в том числе, направлены на рефлексию и изменение
оснований для поведения. Над укреплением субъектной позиции, над рефлексией и бдительностью требуется постоянно работать, дабы не позволять управлять собой процессам и смутностям, приходящим из чуждого и неясного.
Когда основания для поведения конструируются субъектом, поведение становится произвольным актом, неподверженным никакому влиянию извне. Свобода реализуется в чистом виде.

Аналогичную схему можно применить и к рефлексии источника желаний, к рефлексии оснований для появления желаний. Данную процедуру предлагается провести читателю самостоятельно.

В конечном итоге субъект, при натренированности рефлексии появления оснований для поведения и, непосредственно, осуществления поведенческих актов, обретает четко выраженную способность создавать основания для поведения без опор и вне обусловленности чем угодно. Свобода? Свобода!

Приглядись к себе. Что является основанием для твоего поведения? Что является основанием для твоего повседневного поведения в общении в деятельности, в социальных ролях и связях, во взаимодействии? И где субъект в осуществлении каждого поведенческого акта?

Метафора, модель и вектор развития

Современный мир со своими фантастическими технологиями предлагает различные варианты виртуальной реальности. Сначала компьютерные игры, потом очки и шлемы, дальше — мощные системы полного погружения и, в конечном итоге, «метаверс» — общее виртуальное пространство для деловой жизни и развлечений.
Погружение в виртуальную реальность сопряжено с отождествлением с персонажем виртуального мира. В захватывающей игре игрок становится действующим персонажем виртуальной игровой реальности.
Позволим себе представить игрока, увлеченного игрой, сюжетом и действием до такой степени, что произойдет забывание кто он — человек вошедший в виртуальную реальность посредством вычислительных мощностей используемого устройства. Забудет про мир, в котором он живет, полностью отождествится с персонажем игры и будет действовать по законам виртуального мира в соответствии с его правилами, его культурой и его обусловленностями.

Построение методики взаимоотношения с миром подобно приведенной метафоре. Строим модель. Модель — упрощенная схема происходящего.
Субъект — тот кто надевает виртуальный шлем. Я без качеств и характеристик входящее в пространство, позволяющее обрести качества и характеристики.
Аватар — репрезентация субъекта в реальность, конструируемая, наделяемая качествами и характеристиками необходимыми для успешного взаимодействия с объектами, субъектами, событиями и процессами пространства реализации субъекта. Аватар — способ бытия субъекта.

Игровое пространство — статус реальности, мир перед субъектом, сцена, «игровая доска» где разворачиваются процессы и события. Аналогия виртуального мира, куда входит субъект-игрок надевая виртуальный шлем.
Рефлексия — метанавык субъекта, удерживающий его от отождествления с аватаром.
Намерение — активное действие субъекта по конструированию аватара, наделению его произвольными качествами и характеристиками. Аналогично выбору и настройке персонажа игровой виртуальной реальности.
Внимание — основная функция аватара по выделению, а в некоторых случаях и конструированию форм, процессов и событий игрового пространства.

Зачем это нужно? Для освобождения от тотальной принудительности и обусловленности миром в котором посчастливилось пребывать. Если угодно — шаг к свободе через игру, через взаимодействие свободы и обусловленности, через обретение свободы субъектом без отказа от мира с его правилами и законами.

Куда это ведет? К выходу за рамки ограничений мышления, к свободному бытию вне обусловленности культурными нормами и возможности построения общества, взаимодействующего на иных связях — иной реальности консенсуса свободных субъектов. К волюнтократии[45] как способу организации свободного общества по принципу самоорганизации.

ПОТОК

Параллели

Представим, что субъект — сновидец. Субъект — абстрактная активность, способная видеть сон и вступать со сном во взаимодействие. Сон, сам по себе, имеет собственную природу, но существует лишь потому, что у него есть зритель — субъект. Субъект, будучи абстрактной самосуществующей активностью, способен порождать намерение. В природе сна — отразить намерение субъекта в сновидных формах.
У субъекта может быть несколько способов взаимоотношения со сном.
Первый способ — субъект не осознает собственной субъектности, вследствие чего сон принимается за реальность. В сновидной реальности есть сюжет и центральный персонаж, вокруг которого строится сюжет. Субъект отождествляется с центральным персонажем и переживает происходящее с персонажем в сюжете как самодостаточную реальность.
Второй способ — субъект осознает собственную субъектность и собственное отождествление с персонажем. Осознание субъектности пробуждает способность порождения намерения, в результате чего субъект обретает возможность управления персонажем сна внутри сновиденного сюжета. Без какого-либо воздействия непосредственно на сюжет.
Третий способ — субъект осознает собственную субъектность, активность, природу сна, благодаря чему может изменять персонажа сна и сам сюжет.
Четвертый способ — субъект осознает собственную субъектность, однако не стремится ни к изменению персонажа, ни к изменению сюжета. Активность субъекта проявляется в простом действии, направленном на поддержание

специфического усилия — не быть втянутым ни в сон, ни в сюжет. Субъект видит сон как живую бытийность-среду, осознавая себя активностью среды, в которой разворачивается действие. Субъект неразделен с процессом сновидения в переживании целостности субъекта и сна.
Разумеется, все способы могут существовать одновременно, переплетаясь в причудливые формы сновидений.

Для дальнейших построений выделим из субъектно-сновидной целостности базовые элементы: субъект, сюжет, сон, персонаж.

Далее проведем нехитрую параллель.
Субъект и сюжет остаются, а сон и персонаж меняются перед воспринимающим субъектом на игровое пространство и аватара. Субъект остается тем же, главное — осознание собственной субъектности, активности и способности порождать намерение. Статус остальных элементов целостности меняется намерением субъекта.
Активный субъект бодрствует. Перед субъектом не сон, а игровое пространство. Сюжет строится по сценариям развития процессов игрового пространства. В игровом пространстве выделяется актор действия — персонаж игры, с которым спящий субъект отождествлен, а бодрствующий субъект разотождествляется. Актом порождения намерения на смену статуса персонажа на аватара субъект «входит» в игровое пространство, игровое пространство откликается проявлением в персонаже репрезентации субъекта — аватара.

Субъект, осознающий себя как необусловленную творческую активность, становится целепорождающей инстанцией, аватар — инструментом, агентом целедостижения, игровое пространство — топосом[46] для аватара, сюжет — локусом[47] для действий аватара, игрой.

Фишка, как говорится, в том, что мир как взаимодействие обусловленности и свободы, укладывается в приведенную

модель. Свобода субъекта вступает во взаимодействие с обусловленностью мира, вынесенного перед субъектом. При этом совершенно неважно как будет обозначаться или называться мир перед субъектом — сновидение, реальность, трип, матрица и т.п. Это мир обусловленности, существующий по своим правилам и законам. Мир, вне которого субъект не имеет возможности реализоваться и с которым приходится взаимодействовать. И здесь как в известной поговорке — либо мир танцует субъекта, либо субъект танцует мир.

Мир перед субъектом, воспринятый как целостность, длится, движется, ни на миг не останавливается в бесконечной изменчивости. Т.е. являет для осознания не субстанциональную природу, а процессуальную.
Осознание и понимание процессуальной природы мира перед субъектом открывает перед субъектом окно возможностей для взаимодействия свободы и обусловленности в событийных потоках и больших процессах.

Мир как процесс

Субъект (в неотождествленной ни с чем позиции, противопоставленный всем содержаниям, чистое Я без качеств и характеристик) вступает в игру, входит в игровое пространство аватаром — собственной репрезентацией, актором действия в игровом пространстве.
Субъект осознает мир перед собой, принципиальную конструироемость его описания и проявление себя в форме аватара.

Аватар открывает глаза и обнаруживает себя среди нагромождения форм. Сам себя аватар также обнаруживает как объект, как форму. Но это первое впечатление обманчиво. Нет ни одной формы, которая не претерпевала бы изменений во времени. Нет ни одного объекта, застывшего в статичном состоянии. Впрочем, и сам аватар существует как длительность.

Весь мир предстает перед субъектом как целостный, текущий, изменяющийся процесс. Субъект входит в изменчивость процесса своей репрезентацией — аватаром. Аватар открывает глаза и обнаруживает собственную изменчивость, включенную в изменчивость мира в котором он представлен как репрезентация субъекта. Аватар, помимо осознания себя в качестве репрезентации субъекта, понимает себя и как проекцию субъекта в чувственный мир. Субъект, сам по себе, — абстракция. Субъект не имеет ни качеств, ни характеристик и соприкасается с миром чувственного восприятия через аватара.

Мир, как целостный процесс, в восприятии аватара дифференцируется на множество потоков — изменяющихся контекстов. Аватару для взаимодействия с текучей изменчивостью мира не остается ничего, как включиться в

процессуальную согласованность с актуальными для себя контекстами.

Мир можно воспринимать как субстанцию, можно воспринимать как процесс. Восприятие мира как субстанции необходимо для мышления в привычной субъектно-предикатной логике. Мышление оперирует застывшими категориями, именами, вырванными из потока времени, зафиксированными объектами. Мышление происходит в инструментарии субъектно-предикатной логики, что подразумевает фиксацию вещи, ибо без такой фиксации вещь невозможна, а значит невозможны и мыслительные операции относительно вещи. В субъектно-предикатной логике мир представлен субстанционально — как совокупность взаимосвязанных вещей-субстанций. Субъектно-предикатная логика не позволяет осуществлять проведение когнитивных операций с изменчивостью. Подробно о субъектно-предикатной логике описано в работах А.В. Смирнова[48].

Если привычное нам мышление функционирует в субстанциональной картине мира, то непосредственное соприкосновение с миром, а значит непосредственное взаимодействие с ним происходит в процессуальной картине мира[49].

Действительно, чтобы совершить мыслительную операцию, вещь, над которой производится операция мышления, должна быть неизменной. В чувственном восприятии такой неизменности нет. Вещи изменчивы, и, в связности и совокупности, представляют собой текучую изменчивость — процессы.
Мыслительные операции совершает аватар. С миром-как-процессом взаимодействует субъект.
Аватар находится внутри процесса. Субъект — вне, «снаружи». Здесь как в теории относительности Эйнштейна: аватар находится внутри вагона поезда и движется вместе с вагоном, поэтому объекты внутри вагона для него неподвижны. Субъект,

условно, — внешний наблюдатель, поэтому и аватар, и объекты вокруг него предстают перед субъектом как процессы.
Таким образом, для адекватного взаимодействия, субъект вступает во взаимоотношения с миром как с процессом. Если под процессом понимать направленность событийных потоков, то субъект, посредством аватара, вступает во взаимодействие с различимыми перед собой процессами — непрерывно перетекающими друг в друга событийными потоками без границы между ними.

Со-бытие — общее сосуществование субъекта и мира перед ним. Субъект реализуется в изменчивую бытийность мира перед собой, включающую феномены и явления мира. Появляется со-бытие свободы и обусловленности. Свободы творческой активности и целеполагания субъекта и обусловленности существующего в законах и правилах мира.
Свобода, здесь, конечно же не абсолютный произвол, но необусловленное действие в обусловленную среду.

Процессуальное мышление

Мир перед субъектом описан средствами языка[50]. Средствами языка осуществляется и связь всего со всем в мире перед субъектом. Мышление функционирует посредством языка. Чем богаче язык, тем шире и мощнее мышление. Язык оперирует средствами субъектно-предикатной логики, где есть субъект суждения, например, ложка, и предикация — суждение о субъекте. «Ложка лежит на столе» — пример построения связи в субъектно-предикатной логике. В такой логике мышление работает, в такой логике мышление решает задачи, в такой логике строится описание мира перед воспринимающим субъектом.
Однако, существует ряд задач, для которых субъектно-предикатная логика не подходит. Нужна иная, процессуальная логика. Процессуальная логика подразумевает оперирование изменчивостями, оперирование процессами, оперирование целостностями.
Культурный контекст закрепляет в сознании только одну логику и предполагает ее использование в качестве нормативного фундамента для описания мира и взаимодействия с ним.
Но, освобождаясь от императивов культурного контекста, практик получает возможность выбора любой из логик.

Мир перед субъектом принимает знакомые очертания и становится таким каков есть исключительно благодаря способу его описания. Субъект воспринимает нечто. Какой способ описания воспринятого нечто, предстающего перед субъектом, такие формы и принимает нечто. Это стол, это стул, это ложка, это кошка… Вещи выделяются из процессуальной непрерывности, ссылаются друг на друга, чем обуславливают себя и, как следствие, представленность мира перед субъектом. Если изменить способ описания мира, представленность мира субъекту станет иной. Иное описание мира и иная логика

описания открывают двери для постановки немыслимых в привычной субъектно-предикатной логике новых задач. Постановка задач ведет к появлению новых технологий. Каждый, кто вступает во взаимоотношения с миром перед собой и понимает принципы формирования представленности мира, способен вносить произвольность в то, что он считает «реальностью».

Процессуальное мышление строится на процессуальной логике и требует иного языка описания явлений и феноменов перед субъектом. Эта задача не решается сразу, но подступиться к ней можно со стороны настройки собственного сознания на восприятие явлений и феноменов как процессов — каждое явление увидеть как изменяющийся процесс. Видение явлений в их процессуальной изменчивости открывает для субъекта возможность видеть состояние актуальных процессов в со-бытии с ними, встраивать в процессуальную изменчивость свою репрезентацию — аватара, переживать со-существование аватара и непрерывно меняющегося мира как целостный изменчивый процесс. Мышление, как функция сознания, начинает оперировать целостными процессами, давая субъекту понимание какой процесс куда движется и к чему стремится. Включается процессуальная логика.

Процессуальная логика интересна как достаточно мощный инструмент прогнозирования. Оперируя процессами, их течением и их развитием, мышление, используя процессуальную логику, дает понимание куда приведет развитие исследуемого процесса.

В книге представлена игровая модель, где процессуальная логика подводит субъекта и его репрезентацию — аватара к принципиально иным возможностям построения взаимоотношений с обусловленным миром. Иное описание обусловленностей позволяет иначе их использовать в

построении собственной игры при встрече свободы и обусловленности.

Более глубокое исследование процессуальной логики и разработка новых когнитивных инструментов на ее основе неминуемо ведет к появлению новых технологий взаимодействия с «реальностью».

Сознание

«Движется не ветер, движется сознание…»

Исследование сознания обнаруживает его языковую природу[51]. Сознание языковое[52]. У сознания множество определений, более тысячи, но нет единого, которое бы устроило всех. Все построения в заявленной тематике связаны с сознанием, поэтому остановимся на определении сознания, подходящего для пояснения предлагаемой рабочей модели.

Сознание — представленность субъекту картины мира и своего места в ней.

Про картину мира мы уже говорили, про субъекта тоже. Остается сосредоточиться на «представленности». Сознание — то, что дает *представление*. Представление — основная задача сознания. Вне сознания с его организованностями, перцептивными и неперцептивными средами, получить представление о происходящем, собственно говоря, негде. Есть субъект и есть нечто перед ним. Сознание по своим правилам и законам организует это нечто и представляет перед субъектом в организованных формах. Субъект, опираясь на представленное, средствами языка и культуры формирует картину мира. Картина мира и есть представление субъекту происходящего перед ним в понятных формах и связях. То, что мы называем аватаром — проекция субъекта, его репрезентация в сознании, находящая свое место в картине мира.

Представленность формируется средствами сознания, где главным фактором формирования представленности является язык. Можно сказать, что представленность формируется языком. Чего нет в языке, того нет в мире перед субъектом. Соответственно то, каким мир предстанет перед

воспринимающим субъектом зависит от языка, которым представленность формируется. Простыми славами — каков язык, таков и мир перед субъектом. Культура, в свою очередь, диктует как понимать сформированную языком представленность.

Например, мир перед субъектом может состоять из отдельностей-вещей, связанных между собой ссылаемостью друг на друга. В тоже время мир перед субъектом может быть целостным текучим процессом, потоком, в котором формируются событийные цепочки со своими траекториями и направленностями. Приведение восприятия в потоковое состояние становится предусловием для построения новых способов взаимоотношений с миром. Новые способы нужны, во-первых, для освобождения от принудительности имеющимися обусловленностями, во-вторых, для формирования собственных правил в игре, действующих на иных принципах, при встрече свободы и обусловленности.

Субъект сам по себе, есть абстракция. Как абстракция субъект «находится» вне описания мира, вне картины мира и вне онтологий. Картина мира, как и онтология, в любом случае — концепция. Позиция субъекта вне и до концепций. Условное «место» откуда конструируются концепции и онтологии. Для конструирования концепций и онтологий применяется логика. От того, какая логика используется для конструирования зависит конечный результат построения.
Привычная картина мира построена с использованием субъектно-предикатной логики. Средствами этой логики картина мира, конечно же, может конструироваться в достаточно широком диапазоне возможностей, однако мышление останется ограниченным используемой логикой. Процессуальная логика иначе организует мышление, а значит влияет на то, каким будет представлен мир перед субъектом в сознании.

Если поставить задачу направленную на построение взаимоотношений с миром, на целедостижение и неподчинение имеющимся обусловленностям, при этом не используя существующие правила и ограничения, придется, для ее решения, строить соответствующую концепцию.

В данной книге не описывается «как на самом деле». Данная книга представляет собой концепцию описания мира перед субъектом как игрового пространства, где аватар — место субъекта в мире перед собой, а игра — способ взаимодействия с миром. «Игровая» концепция предполагает свободу субъекту от обусловленностей при осуществлении действий в мире обусловленностей и проявлении аватаром в мир чувственного восприятия.

В сознании концепция накладывается на происходящую перед субъектом неразделенную изменчивость — на реальность данную в ощущениях, в результате чего появляется представленность субъекту картины мира и своего места в ней. Субъект становится источником концепции, ее конструктором. Концепция напрямую влияет на представленность в сознании мира перед субъектом непосредственно субъекту. Позиция конструирования концепций обеспечивает субъекту «свободу маневра», проявляющуюся, в данном случае, в свободе игры как методе взаимодействия с обусловленностью мира перед собой.

Все объекты, все вещи и все процессы — организованные формы сознания, появляющиеся в сознании как результат организации сознания посредством языка и средствами языка. Субъекту ничего не остается, кроме как взаимодействовать с имеющимися организованными формами. В виде объектов и вещей организованности представлены благодаря субъектно-предикатной логике, в виде непрерывностей и процессов благодаря логике процессуальной.

В реальности данной в ощущениях нет ни одного застывшего процесса. Все движется, все изменяется. Если понимать сознание как совокупность изменчивых процессов, можно уверенно говорить, что сознание движется, безначально и бесконечно меняется. Представленность перед субъектом обнаруживается не только как изменчивость выделенных и отрефлексированных процессов, но и как изменчивость целостного сознания. И, если подходить к пониманию со стороны целостности, изменчива вся целостность — все сознание.

Сознание по своей природе интенциально[53]. Способность к непосредственному переживанию факта интенциональности сознания выводит на переживания движения — *потока как состояния сознания*.

Переживание потокового состояния сознания дает основу для синхронизации актуальных процессов — процессуальной согласованности всего происходящего, доступного для субъекта. Это еще не развертка процессуальной логики, но первые шаги к ней, развитие, и, как следствие, появление нового когнитивного инструмента, пригодного для применения в построении взаимоотношений с обусловленностями как с процессами.

Потоковое состояние сознания

Аватар, как репрезентация субъекта, ни в коем случае не обособлен от мира, в который осуществляется его реализация. По своей природе, аватар неотчуждаем от мира, в который он развернулся намерением субъекта. Аватар — неотъемлемая часть мира перед субъектом, окружающий аватара мир — неотъемлемая часть аватара, поскольку существует как данность в чувственном восприятии аватара.

Каждый индивид способен к самоосознанию. Но, возвращаясь к параллелям со сном, если индивид — персонаж сна, персонаж сюжета и контекста, является частью сна, более того, его производной, что делать? К тому же, когда персонаж в силу условий, обстоятельств и культурных норм противостоит миру вместо того, чтобы сотрудничать с ним и взаимодействовать?

Разумеется, первое что необходимо освоить — навык выхода и закрепления в субъектной позиции. Выход в субъектную позицию приводит к самоосознанию субъекта, самоосознанию чистого Я, бытие которого происходит вне сна, вне сюжетов и вне контекстов.

Поскольку субъект обнаруживает себя вне сна, иными словами вне «реальности» перед собой, какая бы она ни была, этим он обнаруживает и свою свободу, свою принципиальную неподчиненность правилам «реальности», для удобства ситуативно названной «сном». Обнаружение субъектом себя вне «реальности» перед собой позволяет субъекту разотождествиться и с самой «реальностью», и со всем, чем «реальность» наполнена.
При этом, субъект видит, что «реальность» организована, причем организована по достаточно жестким правилам и стабильным принципам, изменять которые он не в силах.

Свобода субъекта встречается с обусловленностью мира перед ним.

Однако, субъект не может существовать сам по себе. Он — «активное ничто», которому, для проявления себя, для совершения действия необходима среда развертки.
Субъекту не остается ничего, кроме как вступить во взаимодействие с тем, что оказалось перед ним. Осталось выбрать способ взаимодействия…

Акцент намеренно ставится на взаимодействии. Обусловленный мир оказывает воздействие на индивида. Сила воздействия провоцирует необходимость противодействия. Противодействие миру приводит к противостоянию с ним. Противостояние выражается в развертке искаженных сценариев. Приведенная в книге модель предлагает увидеть акты противостояния обусловленности и сменить их на акты взаимодействия.

Мир перед субъектом представляет собой условную среду, в которую субъект проявляется аватаром. И для субъекта, и для аватара противостояние среде контрпродуктивно. Какая бы среда ни была, как бы ни была принудительна, противостояние ничего не даст. Если рассматривать среду как процесс, как изменчивость событийных потоков, внутри которых оказывается аватар, становится очевидной величина происходящих процессов и ничтожность аватара, к тому же оказавшегося частью процессуальной изменчивости. Противостоять среде, конечно, можно, но не лучшим ли решением будет взаимодействие со средой?

Ветер принудителен для паруса, но парус не противостоит ветру. Парус и ветер — партнеры.
Рыба не противостоит океану. Глупая рыба, и та взаимодействует со средой своего обитания.

Обитание аватара-персонажа происходит в более сложной среде, впрочем, и индивид устроен сложнее чем рыба. Тем не менее, сам принцип взаимодействия точно соответствует «рыбной» метафоре.
Что будет с рыбой, если она решит противопоставить себя среде, противодействовать ей? Вопрос риторический…

В отличие от рыбы, индивид способен выйти далеко за пределы текущего представления о реальности, где-то усомниться, где-то превозмочь. Способен строить концепции. Способен видеть себя как зависимого, обусловленного персонажа или, наоборот, как проекцию свободного субъекта, способного действовать необусловленно в условиях обусловленности. Осознанно входить в роли, наделять персонажи и роли свойствами, не только осознавать актуальные среды своего существования, но и конструировать другие среды для решения тех или иных произвольных задач.

Для персонажа, включенного в сюжет и являющегося его частью, трудно, а порой невозможно выйти за пределы системы, в которой он существует, увидеть и систему, и себя в ней извне. Осознание собственной субъектности и изменение статуса персонажа на статус аватара уверенно открывает новые, недоступные ранее возможности.
Субъекту, по своей природе находящемуся вне системы, становятся доступными наличиствующие и конструируемые среды: среда мышления, среда профессиональной деятельности, среды взаимодействия с объектами, среды взаимодействия с определенными процессами. Что недоступно для персонажа игры, то субъект, через аватара, может использовать для достижения целей. Для чего важна позиция «вне игры», позиция конструирования организованностей и построения онтологий.

Среды изменчивы и текучи. Аватар изменчив вместе с ними. Заменяются клетки, эволюционируют мыслительные процессы.

Процессы непрерывны. Именно эта непрерывность переживается как поток. Соответственно, взаимодействие осуществляется не со статичными вещами-субстанциями, окружающими автара и вынесенными перед субъектом, а с непрерывной процессуальной изменчивостью.

Процессуальная изменчивость — отражение в сознании того, с чем оно сталкивается и чем не является. Выделение, различение, понимание, осознание — все происходит в сознании. Сознание, в контексте, предстает как среда развертки процессов, доступных для восприятия аватаром и использования субъектом. Процессов внутренних и внешних, субъективных и объективных.

Потоковое состояние сознания — такое восприятие интенциональности и изменчивости сознания, когда все процессы восприняты в согласованности, а в некоторых случаях — в синхронизации между собой. Согласованность — характеристика целостности сознания. Целеполагание — целостное движение сознания в сторону заданной цели.

Сознание, метафорически, уподобим воде, как среде, в которой, в рыбьем мире, происходит все с чем имеет дело рыба. Субъект — абстракция вне метафор, рыба — аватар. Субъект, реализуясь в среду и в форму, становится частью среды. Среда изменчива. Выделяя изменчивость среды, субъект обретает возможность использовать среду как свой инструмент. При том условии, что в процессуальной изменчивости и среда, и аватар представляют одно целое, ибо нераздельно связаны друг с другом.

Аватар, конечно может противостоять среде, но, являясь репрезентацией субъекта, находит способы и возможности взаимодействия со средой. В его силах выделять направленность изменений и действовать согласованно с ними.

Как уже отмечено — аватар устроен намного сложнее рыбы, что позволяет ему не только использовать процессуальную изменчивость мира своей реализации для движения к обозначенным субъектом целям, но и осуществлять выбор сред и средств для этого. Субъект же, будучи вне среды, и «видя» процессы и их направление извне, занимает позицию, из которой, при определенном навыке, становится возможным инициировать произвольные процессы, задавая им направленность и динамику.

Выделенное и распознанное течение процессов в сознании при развернутом намерении существования в согласованности со всей процессуальной изменчивостью, наряду с переживанием целостной (в совокупности всех содержаний) изменчивости и текучести сознания, и будет *потоковым состоянием сознания*.

Поток и сюжет

Возвращаясь к параллели с субъектом, сном и сновидением, сознание вырисовывается как представленность субъекту сновидной реальности со всем ее наполнением. Субъектная позиция предполагает осознание сновидной реальности и своего места внутри сна. Сон процессуален, что проявляется в изменчивости сюжета. Сюжет никак нельзя пережить статичным.
Восприятие потока, понимание потокового состояния сознания начинается с постоянного усилия, совершаемого субъектом, направленного на «невтягивание» в сюжет. Субъект, «невтянутый» в сюжет, находящийся вне сюжета наблюдает Я-сновидное (Я личностное и Я эмпирическое в конфигурации аватара) во всех его проявлениях как часть сюжета. Сюжет текуч и подвижен, ни на миг не замирает. Включение же в сюжет аватара, при восприятии изменчивости всех процессов, наряду с пониманием направленности траектории изменчивости, перетекает в восприятие потока — переживание (проживание) потокового состояния сознания.
Это возможно при согласовании внимания с воспринимаемой изменчивостью.
Параллель со сном и сюжетом здесь, — не более чем упрощенный пример, необходимый для понимания, что «реальность» может иметь устроение аналогичным образом.

Однако, стоит вниманию зацепиться за объект, на мгновение «залипнуть», переживание потока неминуемо разрушается. Нельзя путать потоковое состояние с постоянным переводом внимания с объекта на объект или с гештальта на гештальт. Данный способ не приводит к потоковому состоянию и представляет из себя не более чем клиповое (слайдовое) восприятие. Происходящее перед субъектом предстает в восприятии в виде непрерывной смены дискретных слайдов.

Потоковое состояние иное. Если послайдовая смена кадров характеризуется четкой границей между кадрами-слайдами, то в потоковом состоянии границы отсутствуют как таковые.
Сюжет по своей природе непрерывен. Послайдовое восприятие не более чем дискретное перемещение внимание по объектам и гештальтам сюжета без возможности целостного восприятия процессуальной изменчивости сюжета. Поток — форма неостанавливающегося внимания.
Поток —тонкое ощущение. Непрерывность, безначалье и отсутствие границ не оставляют возможности выделять отдельные объекты в потоке. Но, это и не нужно. Выделение и осмысление объектов осуществляется средствами субъектно-предикатной логики. Если рассматривать потоковое состояние как условие создания новой формы мышления (нового когнитивного инструмента) для оперирования изменчивостью, — оформляется внятная задача: развертка процессуальной логики как средства ориентирования в непрерывной изменчивости мира.

Поток

Поток (потоковое состояние) — состояние психики, шире — сознания, способствующее полной включенности в деятельность, характеризующееся устойчивой вовлеченностью в актуальный процесс. Если проще — включенность субъекта в процессы перед собой.

В языке термин «поток», в широком смысле, означает течение, движение масс. Применительно к психике потоком можно назвать такое состояние психики, при котором субъекту доступна непрерывная изменчивость совокупности процессов, наполняющих сознание при непосредственной включенности субъекта в происходящие изменения. *Применительно к игровому пространству, субъект включается в процессы игрового пространства при полной согласованности аватара с протекающими процессами*.

Поток не является чем-то внешним относительно воспринимающего сознания, переживающего потоковое состояние. Внешним, в предлагаемой модели, остается бескачественный абстрактный субъект. Субъект переживает текучесть и изменчивость мира перед собой, куда включен и аватар, посредством которого субъект проникает в «миры сознания». Мир текуч, соответственно, неотделимый от текучести аватар изменчив как и мир, в котором ему приходится действовать. Понятное дело, — без согласованности процессуальной изменчивости аватара с процессуальной изменчивостью мира, частью которого он остается, органичного взаимодействия не случится. Аватар и мир развертки аватара целостны — аватар различается в мире, но неразделен с ним. В целостном мире, в его представленности субъекту в ипостаси потока, целостное изменение всего, что включено в целостность непрерывно, процессно, контекстуально и континуально.

Аватар в согласованности с потоком, подобен рыбе, действующей согласовано с течением реки. При этом, в собственной изменчивости, аватар сам себя переживает как поток — процессуальную изменчивость, не разделенную на составляющие. Изменчивость аватара, согласованная с изменчивостью актуальных для него процессов, превращается в целостный поток — согласованное движения в заданном направлении.
Процессы изменчивости мира происходят сами по себе, без какой-либо цели. Аватар, имея цель, актуализирует в восприятии те процессы, которые способствуют ее достижению и включается в них согласовывая собственные действия с происходящими изменениями-процессами.

Аватару, действующему в согласованности с потоком присущи такие свойства и качества как:

- четкое видение цели;
- легкость в совершении действий по достижению целей деятельности;
- высокая согласованность всех условий в процессе деятельности;
- полная вовлеченность в процесс деятельности;
- удачное стечение всех обстоятельств присущих процессу деятельности;
- высокая концентрация на актуальном процессе;
- отсутствие отвлекающих факторов;
- высокая эффективность получения требуемых результатов;
- высвобождение ресурсов психики для усиления текущего процесса деятельности;
- выявление скрытых и слабо выраженных сигналов, влияющих на получение результата;
- четкая синхронизация с подпроцессами и другими участниками процесса деятельности;
- актуализированное присутствие в процессе деятельности;

- способность видеть куда устремлен процесс и к какому результату приведет движение процесса в заданную сторону;
- способность к прогнозированию направленности процессуальной изменчивости.

Потоковое состояние всегда ресурсно, поскольку высвобождает энергию активности субъекта. Это происходит за счет прекращения ре-активного[54] фиксирования внимания на содержаниях психики, не имеющих отношения к решению актуальной задачи.

Поток не является неким обособленным от мира сознания явлением. Потоком можно назвать восприятие течения изменения целого, целостной совокупности всех внутренних и внешних процессов, развернутых в сознании и доступных для восприятия. Более того, будет корректно назвать потоком и, непосредственно, процесс восприятия, такую конфигурацию восприятия при которой не происходит остановки (фиксации) внимания на отдельных объектах. Восприятие поточно движется в согласованности с изменчивостью всего происходящего перед субъектом.

Поток — это согласованность процессов, движущихся в одном направлении. Процессуальная когерентность, согласованность с которой позволяет субъекту осуществлять движение к заданной цели по кратчайшему пути. Процессуальная когерентность «содействует» аватару в плавном огибании возникающих препятствий. Содействие возможно при движении аватара в согласованности с движением мира и вместе с изменяющимися процессами вокруг аватара.

Потоковое состояние — способность аватара к согласованной изменчивости вместе с происходящими процессами наряду с возможностью управления некоторыми процессами, в которые субъект активно включается.

Состояние потока нужно, в первую очередь, для согласованного движения со всем происходящим, со всей доступной аватару реальностью. Мир движется, восприятие процессно, объекты реальности всегда в движении, даже те, которые воспринимаются статично (статичность — особенность восприятия). Потоковое состояние разворачивается как способность согласованно двигаться вместе со всеми воспринимаемыми изменениями реальности. Потоковое состояние позволяет аватару как органично вписываться в чужие орбиты, так и органично вписывать процессуальную изменчивость в свои траектории.

Потоковое состояние не является самоцелью ради самого себя. Потоковое состояние рассматривается как средство, как инструмент. При использовании инструмента для постановки и достижения целей, можно утверждать, что *потоковое состояние — произвольная целеориентированная подвижность сознания*.

Потоковое состояние позволяет субъекту учитывать множество сопутствующих достижению цели факторов, выстраивать иную конфигурацию мышления, изменять качественное состояние внимания под решаемую задачу.

Рабочая модель

Существует две парадигмы определяющие сознание.
Первая утверждает, что сознание есть продукт функционирования головного мозга, а источником сознания является человек. Современная наука к этой парадигме выдвигает все больше вопросов, плавно смещаясь к развитию второй парадигмы[55].

Вторая парадигма говорит о нелокальности сознания. Сознание сталкивается с тем, чем оно не является, в результате столкновения сознание начинает организовываться. Появляются функции сознания, среды сознания, содержания сознания. Все это определенным образом связывается, что приводит к отражению сознанием того, с чем оно сталкивается и чем не является и появлению в сознании феноменального мира. В этой парадигме индивид не является источником сознания, но является результатом организации сознания в организованные формы, одним из феноменов сознания.

Все построения в книге опираются на вторую парадигму — о нелокальности сознания.

Получение опыта потокового состояния сознания достигается психотехническими методами (методами работы с собственным сознанием).
В основе методики лежит психонетика — инженерная дисциплина представляющая совокупность психотехнологий, построенных на единой методологической основе, направленных на решение конструктивно поставленных задач с использованием особых, присущих только сознанию, свойств. Инженерный подход предполагает построение рабочей модели,

отталкиваясь от которой прокладывается путь к конкретным результатам.

Сознание сталкивается с тем чем оно не является. На столкновение сознание реагирует. Как результат реакции, в сознании появляются организованности и содержания. Восприятие, мышление, эмоциональная сфера, понимание, внимание, личностные структуры — все это реакция сознания на столкновение, все это результат столкновения. Все смыслы, все формы, все состояния, все чем наполнено сознание, как и осознание того чем сознание наполнено, — существует как реакция сознания и только в сознании.
Индивид, как результат столкновения сознания с тем, чем оно не является, существует как организованная форма сознания, «сделанная» средствами сознания из «материала» сознания. Индивид, будучи не источником сознания, но результатом его функционирования, не может выйти за пределы сознания, равно как и увидеть сознание как часть более сложной системы. И, при «нахождении» внутри сознания, у индивида нет никакой возможности описать что-либо за пределами сознания. Таким образом, сознание рассматривается как условная нелокальная среда, собственными средствами организующаяся сама в себе во всевозможные содержания и организованные формы.

Интересный и важный момент, касательно предлагаемой модели доступный многим практикам: несмотря на то, что бытие человека происходит в сознании и определяется сознанием, человек имеет способность к выходу в позицию оперирования функциями сознания.

Важнейшей для рассмотрения организованностью сознания выделяется психика[56]. Психика — многофункциональный аппарат понимания[57].
Психика представляет собой целостный организм, «организм сознания», в котором все его компоненты взаимозависимы, и изменение одного из них компенсируется изменением других[58].

Психика — аппарат преобразования одних содержаний сознания в другие. Для этого в психике представлены соответствующие функции: внимание, мышление, эмоциональная оценка, принятие решений и т.д. Психику как организованность сознания, применительно к данной рабочей модели, можно рассматривать как мультисреду, в которой происходит преобразование содержаний сознания. В психике одни содержания сознания преобразуются в другие.

Потоковое состояние обнаруживает в себе процессные качества, природа которых заключатся в восприятии субъектом непрерывного изменения согласованных актуализированных процессов. Для субъекта, способного управлять функциями сознания, потоковое состояние, воспринимаемое как функция, становится действенным инструментом. В качестве инструмента потоковое состояние может использоваться субъектом для преобразования одних процессуально-изменчивых содержаний сознания в другие.
Понимание этого достигается через практику, и, впоследствии, позволяет активно актуализировать и согласовывать процессы, лежащие в основе решения задач с использованием процессуальной логики. Примером таких задач могут быть задачи, направленные на управление живыми системами. Например, выращивание организмических роботов.

Потоковое состояние рассматривается, в первую очередь, как психический процесс направленный на согласование изменчивости содержаний сознания, где под содержаниями понимается все, что может стать объектом понимающего сознания, все что может быть вынесено перед условным наблюдателем.

Потоковое состояние как психический процесс, в свою очередь, тоже является организованностью сознания. Основным качеством потока как организованности сознания является его процессность, континуальность и непрерывность.

Сознание может быть доступно субъекту высокодифференцированными и недифференцированными. Высокодифференцированные содержания сознания — это выделенные отдельности, мельчайшие элементы «реальности», воспринимаемые понимающим сознанием как отдельные объекты. Чем больше выделено отдельностей, чем больше воспринято объектов, тем выше дифференцированность сознания.
Недифференцированные содержания сознания — это те неразделенные на составляющие содержания сознания, которые понимаются как целостности, как неделимые смыслы воспринимаемого. Целостное сознание, сознание как субстанция в которой ничего не выделено и из которой формируются любые организованности, — недифференцированное сознание.
Потоковое состояние — целостный процесс, постоянно изменяющийся во времени, принадлежащий сознанию, проявляющийся, также, в согласованности функций, сред и содержаний. Потоковое состояние представляет собой непрерывную длительность, включающую в себя совокупность актуализированных в восприятии процессов.
Под актаулизированными процессами будем понимать процессы, намеренно выделенные вниманием, подверженные рефлексии и, в отдельных случаях, поддающиеся произвольному влиянию со стороны субъекта.

Опираясь на вышесказанное, сформулируем основные тезисы применительно к рабочей модели:
Положение 1. Нет реальности вне сознания.
Положение 2. Все содержания сознания неотделимы от субъекта.
Вывод. Потоковое состояние сознания — состояние согласованности всех содержаний сознания, сред и функций, при наличии инстанции, способной воспринимать согласованность и осуществлять действия по выходу в позицию, из которой осуществляется согласование и формируется намерение на вовлеченность в актуальные процессы.

Результат. Переживание мира как процесса, переживание целостности процесса, процессуальная согласованность, мышление средствами процессуальной логики и свобода как необусловленное действие в условиях обусловленности.

Положение 1 и Положение 2 требуют пояснений.

Положение 1. Нет реальности вне сознания

Собственное сознание — основной и единственный инструмент взаимодействия с
реальностью.
Что обычно понимается под реальностью?
Например. На руках кошка. Мягкая, пушистая, ласковая. Черная. Мурчит. Пальцы чувствуют вибрацию урчания, в глазах отражается блеск лоснящейся шерсти. Кошка реальна. Кошка реальна[59]?
Нервные окончания тактильной поверхности пальца получают сырой необработанный сигнал. Палец не знает с чем соприкасается, палец не более чем сенсор. Барабанная перепонка колеблется. Она не понимает от чего.
Светочувствительный сенсор — глаз, принимает отраженное излучение. Глаз ничего не знает ни про излучение, ни от чего оно отражается. Сенсорная система приняла входные данные. Чтобы произошло понимание данным необходимо стать информацией (in-form), — превратиться в доступные формы. Где это происходит?

Основное свойство сознания — отражение.
Сигнал, принятый сенсорами, преобразуется в электрический импульс. По нервам, словно по проводам, поступает в предназначенные для приема зоны головного мозга. Мозг, подобно модему (модем — модулятор/демодулятор), «передает» декодированный сигнал в психику.
Психика — организованность сознания по имеющимся шаблонам и принципам преобразует полученные данные в информацию.

Психика, шире — сознание, напрямую с реальностью не соприкасается. Сознание отражает данные, полученные с сенсоров.
Только после обработки данных кошка становится кошкой. Ласковой, пушистой, черной, мурчащей.
Реальность отражается в сознании притворяясь кошкой. Однако, вне сознания, разве кошка перестает быть кошкой?

Представим, что сенсоры, соприкасающиеся с тем, что отразится в сознании как кошка, изменятся. Иные сенсоры воспримут иные данные. Иные данные будут иначе преобразованы. В иную информацию. Иная информация — иная форма.
Останется ли кошка кошкой?

Более того, кошка становится кошкой потому, что в психике содержится концепция кошки.
Невыразимое в словах знание о кошке, ее кошачести. Эта и другие концепции выстраиваются психикой и в психике с опорой на культурные шаблоны.
На входящие данные набрасывается подходящий шаблон.
Данные становятся информацией.
Информация осознается как кошка.
Существует ли кошка вне психики? Вне сознания?
Где существует кошка? Как существует кошка? Что есть «кошка» до соприкосновения с
сенсорной системой?
Сознание отражает все, с чем соприкасаются сенсоры. Все, чему присваивается статус «реальности», — есть отражение в сознании полученных данных.
Данные, поступившие в сознание и преобразованные в информацию становятся его содержаниями — содержаниями сознания.
Психика — организованность сознания, предназначенная для преобразования одних содержаний в другие. А также для понимания содержаний.
В сознании содержание сознания — образ, отражение чего-то за

пределами сознания. Сознание делает кошку кошкой.
Эти построения тождественны и для всего остального.

Положение 2. Все содержания сознания неотделимы от субъекта

Под содержаниями сознания будем понимать все то, что «находится перед» наблюдающим субъектом, все то, что может стать объектом понимающего сознания — восприятия, мысли, образы, эмоции, сновидения, состояния[60].

Под субъектом будем понимать носителя активности, осуществляющего принятие решения на реализацию последующих действий. Источник познания и преобразования действительности. В соответствии с приведенным выше примером, без источника познания «реальности» не случится и самой познаваемой «реальности». Нужна инстанция, кто-то, кто может переживать объекты и процессы. Объекты могут существовать только как отражение в сенсорном пространстве, а сенсорное пространство неотчуждаемо от воспринимающего субъекта. Что отражается в зеркале, когда в него некому смотреть?
Без субъекта восприятия и осознания невозможен процесс ни осознания, ни восприятия, где все воспринятые объекты, более того, все наличиствующие содержания сознания — результат функционирования субъекта.
Таким образом, все содержания, все чем наполнено сознание от субъекта неотделимо.

Анализируя и опираясь на полученное понимание, путем определенных практических приемов, каждый человек в состоянии выйти на подобные переживания, усмотреть нераздельность субъекта и объекта, тем самым, приходя к целостности, преодолеть субъектно-объектную дихотомию.
В теории систем под целостностью системы понимается согласованность всех ее элементов. Система рассматривается

как определенное множество элементов, взаимосвязь которых обусловливает целостные свойства множества.

Применительно к потоковому состоянию сознания процессуальная целостность есть процессуальная согласованность изменяющихся содержаний сознания, что, со стороны воспринимающего субъекта и есть состояние потока — потоковое состояние сознания.

Все дальнейшие построения будут строиться исходя из представленной рабочей модели.

Организованности сознания

Понимая сознание как *представленность* субъекту картины мира и своего места в ней, как условие наличия всего, что может стать доступно субъекту, необходимо понимать из чего и как сознание организуется как представленность.

Для понимания противопоставим организованное сознание неорганизованному. Неорганизованное сознание подобно хаосу. Что-то есть, но нет связей. Поскольку сознание по своей природе понимающее, для осуществления понимания ему нужно связать все, чем оно наполнено.

Сознание, сталкиваясь с тем, чем оно не является, для отражения и понимания того, с чем оно столкнулось, преобразуется в организованные структуры. Организованности сознания (впрочем, и само целостное сознание) единовременно представлены и как функции, и как среды, и как содержательность. Без такой организации не случится осознания и понимания происходящего с сознанием и в сознании.
Организованность сознания всегда выполняет какую-то работу, т.е. проявляет себя как функция. Та же организованность чем-то наполнена. Как совокупность наполнений организованность сознания проявляет себя как содержательность. Как вместилище содержаний организованность содержаний проявляет себя как среда.
Одна из главных организованностей сознания — психика. Психика, как уже говорили, проявляет себя как аппарат понимания и как аппарат преобразования одних содержаний сознания в другие.

Сознание, целостное и нераздельное, может быть воспринято как функция, может как среда и может как содержательность.

Сознание, при столкновении с тем, чем оно не является, организуется, целостность дифференцируется на отдельные организованности. Каждая организованность также может быть воспринята как функция, как среда, как содержательность. Например, в результате организации в сознании появляется психика. Психика тоже рассматривается как функция, как среда и как содержательность. Далее психика дифференцируется. Появляются организованности психики, такие как среды восприятия — визуальная, аудиальная, соматическая, вкусовая, обонятельная. Помимо них появляются и другие организованности, например, воображение, интуиция. Внимание, понимаемое как функция психики, тоже может быть отнесено к одной из ее организованностей.
Как функция психика выполняет работу по преобразованию своих содержаний. Как среда вмещает содержания. Как содержательность представляет совокупность включенных в нее организованностей.
Каждая организованность нижнего уровня также воспринимается как функция, как среда и как содержательность. Любая перцептивная среда, возьмем для примера визуальность, есть и функция, и среда, и содержательность. Как функция выполняет работу по восприятию в визуальном диапазоне, как содержательность представляет из себя совокупность визуальных (видимых) объектов, как среда является вместилищем визуальных содержаний. Это верно и для всех прочих организованностей. Например, внимание. Как функция внимание выделяет фигуры из фона, как среда является вместилищем воспринятых гештальтов, как содержательность является совокупностью всего выделенного в актуальный момент восприятия.

Потоковое состояние полностью вписывается в предложенную модель (функция, среда, содержательность) с той разницей, что «ипостаси» целостности применимы к непрерывно изменчивым процессам. Метафорически потоковое состояние, как и ранее, сравнимо с рекой, где функция — течение, среда — река,

содержательность — процессы в среде.
И, конечно же факт бытия субъекта, перед которым течет метафорическая река и без которого некому и нечему различить и осознать что бы то ни было.

Субъект, своим наличием, своей активностью, является не просто условием осознания того что перед ним, но и, по природе своей, неразделен с миром перед собой и представлен в нем своей чувственной репрезентацией — аватаром. Рыба — метафора аватара субъекта, если метафорой мира перед субъектом выбрана река.
Действие, движение, течение, поток, рыба — в целостности и согласованности и есть потоковое состояние сознания.

Организованности сознания предзаданы для субъекта. Но, поскольку в сознании все может быть принципиально конструируемо, у субъекта есть возможность модификации существующих организованностей и конструирования новых, непредставленных в сознании.
Так, например, мышление, как организованность сознания, достаточно легко подвергается и развитию, и модификации.

Конструирование новых организованностей заключается в возможности развертки в сознании новых зон, предназначенных для отражения в нем того, что не предусмотрено «базовыми настройками».

Примеры для этого есть. Некоторые люди (люди-рентгены) различают состояние внутренних органов других людей, некоторые «видят» энергию, некоторые, как например, академик Козырев, течение времени.

В качестве тренировки каждый может выделить ту или иную организованность собственного сознания и поработать с ней как

с функцией, как со средой и как с содержательностью. А при определенном навыке и сконструировать новую, непредставленную в сознании организованность.

Позиция

Позиция — обязательное условие для проведения операций с организованностями сознания.

В основе человеческого бытия, в базисе человеческого существования лежит активность. Активность — то, что находится в основе любого процесса человеческой деятельности.
Без активности не может существовать ни один процесс.
Активность может быть приложена волеизъявлением субъекта.
Или же, при спящем субъекте, стимулируется внешним раздражителем. Если, например, сравнивать активность субъекта и активность природную, то активность субъекта целенаправлена, а активность природы организмична.

Пояснения
Позиция есть предусловие принятия решения.
Позиция есть условие волевого направления активности (осуществления целеполагания).
Позиция является предусловием совершения активного действия.
Позиция не локализована в каком-либо месте.
Позиция обнаруживается актом совершения действия из нее.

Позиция есть предусловие для произвольного выхода в потоковое состояние сознания.
Позиция — *совокупность условий при которых возможно выполнение действия субъектом*.

В контексте актуализации переживания потокового состояния сознания активным действием, направленным на переживание потокового состояния, является произвольная развертка условий для осуществления актуализации.

Позиция — условное «положение» при котором все содержания сознания вынесены перед условным наблюдателем. Помним, что в рабочей модели под содержаниями сознания понимается все, что может быть объектом понимающего сознания: мысли, восприятия, образы, сновидения, эмоции, состояния.
В обычном состоянии то, что переживается как «Я» является одним из содержаний сознания. На него влияют другие содержания сознания, с ним что-то происходит, при этом обнаруживаемое «Я» не является источником действия.
Занять позицию означает противопоставить «Я» всем содержаниям сознания. При занятии позиции, когда сознание переживается как среда, наполненная всевозможными содержаниями, одним из которых является «Я», непосредственно позицией (позицией действия) становится «Я» вынесенное на периферию сознания, откуда становится доступно и то, чем наполнено сознание, и, непосредственно, сознание как вместилище содержаний.
В этом случае «Я» выходит из-под влияния других содержаний сознания, очищается от собственных содержаний, качеств и характеристик и становится источником действия. Более того, становится способным порождать новые содержания и провоцировать появление новых организованностей.
«Я» вынесенное за пределы содержаний сознания, способное совершать действие необусловленное другими содержаниями сознания в представленной модели понимается как *позиция* — субъектная позиция или чистое Я без содержаний, без качеств и характеристик.

Потоковым состоянием сознания, в таком ключе, будет процессуальная согласованность непрерывной изменчивости организованностей сознания, рефлексируемая и наблюдаемая из субъектной позиции.

Потоковое состояние может случиться и без выхода в позицию, но, без выхода в позицию, потоковое состояние не может быть развернуто произвольно.

Поэтому, что такое позиция и как в нее выходить практику нужно освоить в первую очередь.

Если расширять определение позиции, верным будет утверждение, что позиция есть совокупность условий, при которых может быть совершено *активное* действие. Под активным понимается действие, выполняемое вне стимулов и мотиваций, вне обусловленностей. Чистое действие, не являющееся реакцией на раздражитель. Иначе, любое действие будет ре-активным, то есть ответом на стимул, ответом на раздражающий фактор. Наличие раздражителя, в свою очередь, вырывает из потока процессуальной согласованности, принуждает зафиксироваться вниманием на появляющихся реакциях — содержаниях сознания, возникающих вне желания или волевого изъявления субъекта.

Позиция хорошо рефлексируется и понимается при выполнении упражнений по управлению вниманием. Специальные упражнения (например, концентрация и деконцентрация внимания) позволяют пережить позицию как основополагающий фактор для управления вниманием. Внимание — функция психики, посредством которой фигуры выделяются из фона. Соответственно, можем отрефлексировать внимание как функцию, как среду и как содержательность и различить объекты внимания — выделенные из фона фигуры. Позицией, на этом примере, становится совокупность условий, благодаря которым появляется возможность управления вниманием как активной функцией, а затем осуществлять процедуры с вниманием как средой и вниманием как содержательностью.

Потоковое состояние сознания характеризуется текучим, все схватывающим, но ни на чем не останавливающемся вниманием. Возможность использовать потоковое состояние подобным образом становится инструментом для выделения произвольных сигналов и явлений из всего поля восприятия.

Внимание применительно к потоковым состояниям

Итак, базовой функцией психики, посредством которой происходит развертка потокового состояния является внимание.

Внимание — функция психики, посредством которой фигуры выделяются из фона.
Внимание — избирательная направленность восприятия на тот или иной объект.

Процессуальная согласованность всех участвующих в актуальной деятельности объектов и процессов достигается посредством внимания как активной психической функции.

Для иллюстрации предлагается следующая модель: субъект действия, объект внимания и внимание их связывающее. По своей сути процесс целостен. Внимание и объект внимания возникают одновременно. Мы же намеренно расщепляем изначально целостный процесс для понимания его функционирования.
Таким образом, субъект действия направляет внимание, которым выделяет объект из фона. Иными словами, субъект определяет направленность восприятия.

Под *субъектом* согласно рабочей модели понимаем активное самосознающее начало, реализующее акты принятия решений, которое противопоставляет себя миру-перед-собой со всеми его содержаниями и наполнениями, которые субъектом могут быть рассмотрены как объекты.
Субъект — инстанция управляющая вниманием как функцией психики. Субъект противопоставлен психике. Внимание как функция не принадлежит субъекту, но принадлежит психике.
Под *объектами* будем понимать любые формы и процессы, на

которые может быть направлено внимание познающим субъектом.
Объекты внимания, непрерывно изменяющиеся во времени, будем понимать как *процессы*.
Процессы могут быть объективными и субъективными.
Субъективные процессы доступны исключительно субъекту и никому больше. Внутренние психические процессы, такие как переживания, эмоции, настроение, озабоченность, мышление и т.п. относятся к субъективным процессам.
Объективные процессы — процессы одинаково доступные всем, кто может направить на них внимание. Восприятие ветра, температуры, движения объектов, непосредственно объекты окружающего мира — примеры объективных процессов.

Рефлексия внимания позволяет субъекту осознавать где находится внимание — на субъективных (внутренних) или на объективных (внешних) процессах.

Поток, применительно к вниманию — целостное восприятие совокупного изменения всех процессов, доступных для внимания.

Внимание — важнейшая функция психики, необходимая для настройки и переживания потокового состояния. Чем сильнее развита функция внимания, тем больше процессов доступны для восприятия.
Для внимания в частности, как и для потокового состояния в целом, можно обозначить такие характеристики как наполненность, направленность, скорость и глубина.
Обозначенные характеристики не самодостаточны и рассматриваются исключительно в связке поток-внимание, поскольку внимание — основная функция психики делающая потоковое состояние возможным для переживания субъектом.

Наполненность внимания — количество актуальных процессов во внимании, доступных субъекту в восприятии.

Направленность внимания — способность к изменению направленности восприятия с одних объектов или процессов на другие.
Скорость внимания — способность внимания отслеживать как непосредственно изменение процессов в восприятии, так и следовать за изменениями без фиксации на отдельных объектах.
Глубина внимания (емкость) — показатель сколько единовременных процессов может быть удержано во внимании.
Метафорически, внимание тоже представимо как текущая река. Река имеет наполненность, направленность, скорость течения и глубину (емкость).

Потоковое состояние — совмещение внимания с действием, совмещение восприятия (перцепции) с изменчивостью процессов, наполняющих восприятие.

Как правило, функция внимания проявляется как линейная направленность на объект восприятия. Потоковое состояние формирует внимание как целостный изменчивый объем восприятия, как оперативную среду получения и обработки данных.

Внимание и восприятие — целостный психический процесс. При таком подходе внимание трактуется как направленность восприятия.

Внимание определяет где быть восприятию. Поток невозможен без активной функции внимания, поэтому, можно выделить и *потоковое состояние внимания* — особое состояние внимания, ни на чем не останавливающееся, не залипающее, процессное. Потоковое состояние внимания в каждый момент времени определяет направление восприятия, а также выделяет то, что должно быть воспринято.
Умение управления вниманием при входе в потоковое состояние и использовании потокового состояния для решения актуальных задач особенно важно.

Восприятие всегда тянется за вниманием. В обычных условиях внимание притягивается к внешним стимулам. Процесс пассивен, перевернут. Что воспринято, туда и устремляется внимание. Нужно сделать наоборот. Научиться управлять вниманием так, чтобы восприятие перестало быть принудительным и активно направлялось на то, что должно быть воспринято.
Обретая навык управления вниманием практик обретает способность управлять восприятием.

Поток и реальность

Реальностью принято называть то, что человек видит перед собой. Реальность может быть объективной — доступной для всех участников событий и процессов и субъективной — внутренней психической реальностью, доступной только субъекту и никому более.
Это известное, понятное и всем доступное представление о реальности. Однако, время от времени возникает вопрос почему реальность такая как есть и как она становится такой как есть? И радикальный вопрос: где существует реальность?

Человек — сложная воспринимающая система. Для восприятия всего, что находится перед человеком, человеческий организм имеет органы восприятия — сенсоры. На сенсоры поступают сигналы от окружающего мира. Сигналы должны быть декодированы и поняты. Для этого предназначена нервная система с высшим органом — головным мозгом и психика как аппарат понимания.
Сигналы с сенсоров преобразуются в электрические импульсы и по нервам, как по проводам, поступают в заднюю часть головного мозга, где происходит дальнейшая обработка входящего сигнала.
На глаз (визуальный сенсор) попадает световая волна или квант света (в данном контексте непринципиально). Глаз-сенсор преобразует волну/квант в электрический импульс. Далее по нервам электрический импульс передается в мозг. Мозг декодирует сигнал, психика обеспечивает понимание, в результате человек распознает объект как, например, дерево.
Барабанная перепонка воспринимает колебание среды. Колебание среды заставляет колебаться барабанную перепонку, колебания перепонки преобразуются в электрический импульс. Далее принцип тот же — мозг декодирует сигнал, психика обеспечивает понимание, в результате человек слышит шум

дерева.
Соматика воспринимает огромное количество внешних сигналов: температура, гравитация, особенности материальных объектов. Дальнейшая обработка сигнала та же, в результате человек чувствует шершавость древесного ствола.
Аналогично происходит с обработкой сигналов поступивших на язык как на сенсор и сигналов, уловленных обонятельным сенсором.
Можно ли назвать реальностью сырой сигнал? Сенсоры воспринимают в достаточно узком диапазоне, количество сенсоров ограничено, воспринятое обусловлено строением сенсоров (при разном устройстве глаза у разных видов, одни и те же объекты будут обнаруживаться по-разному). Человек не соприкасается с реальностью напрямую, но имеет дело с результатом обработки поступающих на сенсоры данных. Поученный результат обработки принято называть «реальностью». «Реальность» представлена перед субъектом в сознании.

Все обработанные данные складываются в гештальты (целостные фигуры восприятия) непосредственно в психике. Если копнуть глубже, человек имеет дело не с реальностью, а с результатом восприятия — осознания. Сознание проявляется как представленность субъекту «реальности».
Следует отметить, что под содержаниями сознания понимается не только результат восприятия, но и все прочее, что может быть обнаружено условным наблюдателем. Это и результаты мышления, и эмоции, и воображаемые образы, и все прочие аспекты субъективной деятельности сознания.

В потоковом состоянии достаточно легко создавать качественную согласованность всех процессов и объектов восприятия: и объективных, и субъективных, и объективных с субъективными. Согласованность, как результат развертки потокового состояния сознания, в свою очередь создает условия для верного принятия решения, присутствия в нужное время в

нужном месте, наступления максимально благоприятных событий.

Одним из базовых условий восприятия можно выделить время. Время как абстракция переживается как длительность. Все гештальты, все содержания сознания, невозможны вне времени. Все содержания сознания имеют начало, продолжение и конец. Любое из содержаний сознания проходит три обязательные фазы: зарождение, расцвет и угасание. Фазы могут иметь различную длительность, но сама длительность, остается условием существования всех без исключения содержаний сознания.

Потоковое состояние — условие для ежемоментного восприятия длительностей актуальных содержаний.
Все, что принято называть «реальностью», а именно результат восприятия, создается вниманием и обладает длительностью.

Реальность (как результат восприятия) не существует нигде кроме сознания, поток — такое состояние восприятия, при котором течение, изменчивость, емкость и наполненность доступны для осознания и проведения операций с содержаниями сознания без разрушения непрерывности перетекающих друг в друга процессов.

Потоковое состояние способно не только выполнять функцию согласования процессов реальности, синхронизации субъекта с объективными и субъективными процессами. Через процедуры согласования, осуществляемые субъектом через аватара, потоковое состояние сознания становится инструментом влияния непосредственно на то, что принято считать «реальностью».
Неудивительно, ведь восприятие и согласование процессов реальности через принятие решений и действий в потоковом состоянии, напрямую приводит к воздействию на «реальность» в способности субъекта к ее изменению.

Вход в потоковое состояние

Потоковое состояние не дверь и не ворота чтобы в него входить откуда-то извне. Сознание целостно и нет ничего, что отделяло бы потоковое состояние сознания от какого-бы ни было другого состояния сознания.
Прежде чем разбираться со входом в потоковое состояние хорошо было бы разобраться с тем, кто входит. Что это за инстанция, «стоящая пред вратами» с намерением сделать шаг?

Несмотря на то, что субъект противопоставлен содержаниям сознания, в то же время субъект неразделен с сознанием, не отделен от него. Для субъекта входом в потоковое состояние будет настройка согласованности со всеми совокупными процессами сознания. Субъекту нужно развернуть намерение на согласование всех актуальных процессов сознания между собой. Войти в согласование со всеми процессами, представляющими из себя целостности, разворачивающиеся перед субъектом. Т.е. вход в потоковое состояние не вход куда-то, а настройка переживания процессуальной целостности, получаемая за счет согласованности со всеми происходящими процессами в актуальный момент времени.

Пример. Многим опытным водителям доступно потоковое состояние при движении в потоке машин. Происходит органичное согласование со всем происходящим на дороге, где дорога, машины, движение, разделение потоков автомобилей, работа светофоров, действие правил — является целостным процессом. Водитель вливается в поток, согласуется с ним, становится его частью.

Заметим, в приведенном примере вход в потоковое состояние происходит автоматически, вне рефлексии, принятия решения и какого-либо волевого действия со стороны субъекта. Ни

рефлексия, ни волевое действии субъекта не актуализированы, поскольку субъектная позиция не занята, действие происходит как ре-акция на необходимость безопасного движения по известным траекториям внутри существующего процесса.

Иначе обстоит дело при занятии субъектной позиции и осознанном действии из нее.
Мир перед субъектом, противопоставленный субъекту в позиции действия, наблюдается субъектом как совокупность процессов, с которыми ему предстоит взаимодействовать.
С одной стороны, процессы можно игнорировать. Игнорировать по разным причинам: от непонимания происходящего в полной мере до намеренного действия вопреки. Понятно, что игнорирование не приведет ни к положительным результатам, ни к достижению цели. Слишком высока вероятность где-то споткнутся, а где-то попасть под процесс как под каток, движущийся медленно, но неотвратимо.
Намного эффективней использовать процессы, видеть и применять их направленность и силу. Действительно, к чему бороться с течением, когда есть возможность им воспользоваться.
Может возникнуть вопрос, что делать, если траектория движения к цели проходит против течения или перпендикулярно ему?
Здесь ошибочна сама постановка вопроса. Ошибка в том, что изменчивость мира перед субъектом дифференцируется на отдельности, где одни отдельности хорошо заметны, а другие остаются вне внимания, при том что сам субъект, зачастую, утрачивает субъектную позицию и оказывается вовлечен в происходящее действие. Вместо того чтобы быть над ситуацией, субъект погружается в нее, становится участником, отождествляется с одним из содержаний — Я личностным или Я эмпирическим.
Когда субъектная позиция сохранена, субъект разотождествлен со всем что перед ним, а мир перед субъектом наблюдается как изменчивая целостность, вопрос о направлении течения

отпадает, а понятие о «перпендикулярной траектории» становится оксюмороном. Нет никакого направления. Есть только изменчивость процесса во времени, которая, средствами языка, обозначается как поток или течение, а средствами восприятия переживанию присваивается статус направленности. Изменчивость мира перед субъектом во времени представляет собой целостность, в которой субъект имеет возможность различить отдельности. Но различение отдельностей остается лишь субъективным актом различения, безотносительным к изменчивости целостности.
Термин «вхождение в поток» остается языковым конструктом, тем не менее необходимым для субъекта в акте понимания что делать с данным аспектом мира перед ним. Субъекту, для совершения активного действия, к которому относится действие по «вхождению в поток», придется придать аспекту оперативный характер — начать совершать им действие.

Процессуальная изменчивость мира перед субъектом становится для субъекта объектом для взаимодействия. Выделив процессуальную целостность как объект, субъект получает возможность проводить с выделенным объектом те или иные операции. Вариативность и сложность операций зависит от владения субъектом инструментарием[61] для их осуществления.

Субъект вступает во взаимодействие с изменчивостью мира перед собой, с миром как процессуальной целостностью. В этой целостности субъект может выделить множество других процессов и категорий процессов, вложенность процессов и их иерархические подчиненности. При этом для субъекта важно не забывать о принципиальной целостности мира перед собой, включающей совокупность всех процессов, составляющих эту целостность. Видеть, как целостность достигается принципиальной согласованностью процессов. Понимать, что разделение процессов осуществляется исключительно субъектом ввиду его природы и способа познания, заключающегося в отделении себя от всего, что не является

субъектом и выделения в мире перед собой отделенных друг от друга объектов.

Это несложно проверить. Достаточно разотождествиться со всем, на что может быть направлено внимание и внутренним усилием прекратить выделение отдельностей, распределяя внимание по миру перед собой как по целостности безотносительно всего, из чего целостность составлена. Действие похоже на распределение внимания по стеклу окна, когда во внимании остается только стекло и не выделяется ничего, что может быть обнаружено за ним. Или по зеркалу, когда объектом внимания становится зеркальная поверхность, а отраженные объекты не выделяются. И не будут выделяться, пока субъект не начнет их выделять собственным усилием. Поскольку мы имеем дело с процессом, с изменчивостью объектов во времени, внимание выделяет саму изменчивость как таковую, безотносительно наполняющих ее объектов.
Можно поступить и иначе, весь ресурс внимания равномерно распределить по всем объектам, не создавая приоритета ни для какого объекта в отдельности[62].

Такой прием, при некоторой практике, позволяет субъекту выделять произвольные объекты или произвольные процессы из их совокупности как целостности.
Переживание целостности и выделение из целостности произвольных процессов, а также придание им оперативного характера, позволяет субъекту одновременно настроиться на всю целостность и на включенные в нее процессы-отдельности. Подобная настройка дает субъекту согласованность с изменчивостью мира перед ним, где согласованность нужна и сама по себе, как пребывание в непрерывном сосуществовании с миром перед собой, и как инструмент — как средство совершения процедур в сознании.

Таким образом, вхождением в потоковое состояние становится приведение собственного сознания к процессуальной

целостности — такому состоянию при котором все происходящее перед субъектом воспринимается как непрерывная, изменяющаяся во времени целостность, где отдельности различаются исключительно благодаря природе восприятия субъекта. При этом восприятие, переживаемое как осознаваемый процесс, становится инструментом субъекта для достижения потокового состояния.

Достижение потокового состояния возможно при согласовании психической деятельности с действиями, совершаемыми в объективной реальности. Примером может служить повторяющееся ритмичное действие, когда психика не загружена никакими иными задачами кроме поддержания активности текущего ритмичного процесса.

Действие по вхождению в потоковое состояние может быть простое, может быть сложное.
Пример простого действия — циклическое повторение движения (например, танцевального). Психическая активность направлена на выполнение действия, мыслительный процесс не активен, в скором времени практик «ловит поток», иными словами, в психике практика разворачивается потоковое состояние, сонаправленное с процессом выполнения заданного действия. Развертка потокового состояния в сложном действии происходит аналогичным образом, с разницей в том, что количество операций существенно возрастает, действие состоит из множества элементов и выполняется не по циклу.

Развертка потокового состояния переживается в единовременном получении данных относительно всех процессов, выделяемых вниманием. Данные, из которых извлекается информация, в потоковом состоянии поступают в виде непрерывного восприятия сигналов, исходящих от окружающего мира. Потоковое состояние ведет к получению субъектом (через аватара) информации о происходящем в мире перед ним, мгновенному принятию наиболее правильных

решений и действиям аватара, направленных на реализацию принятых решений в согласованности с изменчивостью процесса.

В более глубоком погружении в потоковое состояние разворачивается переживание целостности происходящих процессов, а аватар осознает неразделенность с потоком-как-целостным-процессом.
Аватар переживает себя непрерывным, процессуальным, континуальным и не разделен с потоком находясь в нем. Говоря поэтически, аватар переживает себя не щепкой синхронизированной с ручьем, а самим потоком — процессуальной изменчивостью, неразделенной на составляющие.

В природе субъекта отделять себя от всего, что им не является, оставаться в позиции «всё передо мной». Но, реализуясь в мир перед собой аватаром, субъект становится частью процессуальной целостности мира перед собой. Реализованный в поток аватар становится подобен рыбе в воде, использующей в своих нуждах все свойства потока.

Условия вхождения в потоковое состояние

В представленной модели различается субъект как Я чистое (Я без содержаний), Я личностное, Я эмпирическое и все перед субъектом как не-Я. Я эмпирическое, Я личностное и всё что относится к категории не-Я, — не являются статичными объектами; они изменчивы, а значит, по сути своей — процессны.
Исходя из этого можно вывести необходимые и достаточные условия для вхождения в состояние потока — в процессуальную согласованность со всеми содержаниями, как внутренними, так и внешними.

Субъект осуществляет отделение себя от мира перед собой, или, иными словами, обнаруживает факт собственного существования независимо от всего, что может быть различено и природы различенного. В различенном, во всей совокупности всего, что различил субъект, объекты и процессы обладают характеристиками, свойствами и состояниями. Это означает, что при построении модели мы можем говорить не только о рефлексии субъектом потокового состояния сознания, но и о действии субъекта по развертке потокового восприятия мира перед собой.

Для развертки потокового состояния необходимо:

- выделение собственной субъектности;
- стабильность субъектной позиции;
- понимание сознания (психики) как «процессуальной среды», наполненной содержаниями;
- осуществление противопоставления субъекта и психики;

- управление вниманием как функцией выделения объектов и процессов в психике;
- распределение внимания по актуальным процессам;
- согласование действия функции внимания с актуальными процессами;
- разделение и различение субъективных и объективных процессов;
  недопущение остановки (фиксации) внимания на отдельных объектах.

Развертка потокового состояния сознания и действие в нем решает задачу согласования между собой всех процессов, актуализированных «перед» воспринимающим субъектом.

Помимо этого, развертке и удержанию потокового состояния сознания способствуют такие состояния психики как расслабленность и легкость.

Расслабленность — один из важнейших параметров, необходимых для развертки потокового состояния. Расслабленное тело и расслабленная психика — ключ к потоковому состоянию. Иными словами, ключ к потоковому состоянию — отсутствие психосоматических напряжений. Расслабленность понимается именно как отсутствие напряжений, при этом ни в коем случае расслабленность не является не желеобразным медузоподобным состоянием в неспособности к активным действиям. Подходящий и точный синоним расслабленности — алертность[63]. Здесь в пример можно привести кошку — хищника по природе и совершенного охотника. Вы когда-нибудь видели напряженную кошку? Кошка всегда расслаблена, гибка, текуча. Кошка умеет мгновенно переходить из состояния томного наблюдения в состояние повышенной готовности. Это и есть алертность, при том, что ни в самих состояниях, ни в переходах из одних состояний в другие кошка не создает напряжений. Мускулатура кошки сокращается при совершаемых усилиях, но в этих усилиях нет статических

напряжений и зажимов. Усилий ровно столько, сколько нужно для совершения действия с плавным возвращением в состояние расслабленности и текучести.
Такое состояние требуется развивать, но, при должном старании, приобретение навыка алертности доступно каждому. Есть здесь и подводный камень. При освоении навыка расслабления часто кажется, что нужно совершить некоторое действие, некоторое усилие, которое приведет к расслаблению. Как раз в этом кроется ошибка. Нельзя через усилие, каким бы оно ни было, получить расслабление. Суть расслабления в отсутствии усилия как такового.
Этот принцип лежит и в основе алертности — отсутствии усилия. Может быть собранность, легкое натяжение мускулатуры, если тоньше — фасциальной сети, но только не напряжение.
Принцип отсутствия напряжения работает применительно и к соматике, и к психике. Невозможно добиться расслабленно-алертной мускулатуры при напряженной психике, как и не получится добиться расслабления психической деятельности при имеющихся соматических напряжениях. Для достижения результата идти можно и нужно с обоих сторон: и от психики, и от соматики. Соматика отрабатывается на поиск напряжений и блоков с последующим расслаблением. Психика отрабатывается на рефлексию всевозможных процессов, функционирующих вне какого-либо контроля и оказывающих влияние на психическое состояние в целом. Соматические и психические процессы тесно взаимосвязаны друг с другом, влияют друг на друга и отражаются друг в друге, образуя целостный психосоматический организм.
Когда удается избавиться от психических и соматических напряжений, появляется расслабленность и текучесть как приятная алертность — состояние расслабленной готовности к действию, которая, к тому же, не позволяет появляться ненужным напряжениям и в актах приложения усилий.
Такая расслабленность приводит к высвобождению большого количества энергии, до этого расходуемой на поддержание

напряжений. Высвободившаяся энергия, в свою очередь, направляется на развертку потокового состояния. Расслабленность — максимально эффективное условие, необходимое для развертки состояния потока.

Легкость — характеристика актов взаимодействия с окружающим миром. Потоковое состояние — способность согласования действий аватара с процессами мира воспринимаемыми аватаром. Без легкости потоковое состояние труднодостижимо или недостижимо вовсе. Легкость — это производная алертности. Если в деле, причем в любом деле, присутствует легкость, дело делается быстро, эффективно и, как правило, с удовольствием. Легкость не всегда присутствует в деятельности, но это тот критерий, который нужно находить при совершении абсолютно любых действий, будь то физическая работа, творчество или целенаправленное мышление. Нельзя путать легкость с отсутствием усталости. Какая бы ни была работа, она всегда сопровождается истощением затрачиваемого ресурса — физического или интеллектуального. Легкость — внутренняя характеристика процесса, проявляющаяся в осознании, что действие совершается без лишних усилий и напряжений, как соматических, так и психических.
Возьмем для примера написание текста. Текст можно вымучивать, долго думать над каждым словом, заходить в интеллектуальные тупики, и, как результат, зря тратить силы при низкой результативности. Если же в том же процессе появляется легкость, текст словно пишется сам собой, быстро и непринужденно, много и обильно, и конечно же с хорошим слогом и результатом. Такую легкость можно назвать преддверием потокового состояния. Преддверием потому, что легкость еще не потоковое состояние, но стоит, не утрачивая легкости, согласовать актуальные процессы, потоковое состояние разворачивается само собой. И вот уже мысли, образы, складывание предложений, бег букв, движение рук сливаются в едином ритме — согласуются в единый поток, в котором рождается прекрасный текст.

Это же относится к любому делу. Легкость открывает двери потоку, расслабленность позволяет непринужденно двигаться и вот нужные инструменты сами собой оказываются под рукой, обстоятельства складываются наиболее благоприятным образом, появляются ощущения, что деятель лишь один из элементов в органично делающемся деле.

Внимание — важнейшее условие для вхождения в потоковое состояние. Внимание — функция различения. Вниманием распознаются напряжения и их отсутствие, вниманием выделяется присутствующая легкость. Вниманием актуализируются процессы, в согласование с которыми вступает субъект и различает процессуальные связи. Для вхождения в потоковое состояние необходимо тренировать навык управления вниманием. Без такого навыка у субъекта нет возможности распознать внимание как функцию, которую можно использовать произвольно для различения процессов и объектов, синхронизировать с выбранным процессом или останавливать на отдельном объекте.
Возьмем для примера процесс мышления. Мышления как решения математической или философской задачи. Не думания как процесса пережевывания несвязанных мыслей, а именно мышления как процесса целенаправленного порождения решения. Важно удержание внимания на процессе мышления. Иначе внимание соскочит на сторонний стимул и, вместо интеллектуального действия направленного на получение результата, окажется захваченным сторонней мыслью с дальнейшим перескоком на другую, затем третью и так далее. Знакомо?
Это касается любого дела. Пока внимание сосредоточено на процессе, дело спорится. Стоит вниманию отвлечься, результативность резко падает, вплоть до полнейшего фиаско. При вхождении в потоковое состояние важно не позволять вниманию «залипнуть», остановиться на отдельной мысли или отдельном объекте. Внимание должно скользить вместе с процессами, составляющими целостный поток. Если внимание

остановится, процесс продолжит свое движение, продолжит изменяться во времени. Субъект, при остановленном «залипшем» внимании, рассогласовывается с процессуальной изменчивостью в потоке времени — вылетает из потока. При утраченной согласованности инструменты перестают оказываться под рукой, а обстоятельства становятся благоприятными для другой изменчивости во времени, вне которой оказалось восприятие субъекта. Восприятие субъекта осталось там, на чем остановилось внимание, при том, что процесс изменился во времени. Процессуальная согласованность перестала быть доступной субъекту.

Вхождение в поток начинается с согласования внимания с актуальными процессами. Субъект, управляющий вниманием, задает такую конфигурацию внимания, которая позволяет вниманию быть подвижным, текучим, двигаться вместе со всеми процессами, выделяя объекты как часть процессов в их изменчивости во времени. Внимание и поток становятся одним целым и вместе проявляют себя в ипостасях функции, среды и содержательности.

Непременно нужно сделать внимание своим инструментом. Поверьте, без владения таким инструментом произвольное вхождение в поток невозможно. Как и невозможно использование потока для деятельности и целедостижения.

Производные потокового состояния

Развернутое потоковое состояние провоцирует появление дополнительных характеристик, способствующих лучшему результату в деятельности, происходящей в состоянии потока. К таким характеристикам относится точность, скорость и своевременность.

Точность — свойство, появляющееся как производная потокового состояния. Редко какое действие не нуждается в точности. Потоковое состояние приводит к соответствию процессов координации усилий в пространстве и времени сообразно решаемой задачи и достигаемой цели.
Работа с документацией, подсчет финансов, работа руками и на станках, приготовление пищи, проведение переговоров и многое другое. Результативность любого дела повышается при приложении точности. Точность напрямую связана со вниманием. Как правило, точность достигается за счет концентрации внимания, однако, в потоковом состоянии внимание текуче и движется вместе с выделенными вниманием процессами. В потоковом состоянии точность в действиях появляется за счет согласования внимания с действием и временем, в котором действие происходит. Например, потоковое состояние повышает точность финансовых или математических расчетов. Если же потоковое состояние охватывает действие с физическими объектами, например, укладка кирпичей, ремонт агрегатов, сборка мебели — органично, без дополнительных усилий появляется точность в подгонке, настройке, совмещении и всем прочем, что связывается между собой. Это лишь малые примеры, указывающие на свойства потокового состояния способствовать появлению точности в любом деле без какого-либо исключения.

Скорость. Скорость в потоковом состоянии — родная сестра точности. Скорость проявляется не в спешке, не в торопливости, но в отсутствии временных потерь ввиду точности в выполнении работ. Точное действие всегда совершается быстро. При описании потоковых состояний точность и скорость рассматриваются применительно к действию, разворачивающемуся во времени. Например, быстро собрать агрегат в экстремальных условиях. Быстрота движений рук не поможет, скорее приведет к суете, и, как следствие, к обратному результату. А состояние потока позволит решить задачу максимально быстро, и, главное, — без спешки. Действительно, потоковое состояние не предполагает торопливости. Процесс изменяется во времени с оптимальной для своей развертки скоростью.
В контексте повседневных дел скорость вовсе не быстрота, а отсутствие лишних действий. Отсутствие лишних действий в любом деле неминуемо ускоряет процесс достижения результата.

Своевременность. Потоковое состояние позволяет согласоваться с естественной скоростью процесса, войти в органичный ритм и завершить действие в совершенно точное время. Потоковое состояние развивает способность субъекта совершать нужное действие в нужное время. Если немного переиначить — совершать правильное действие в максимально подходящее для этого время, где под правильным действием будем понимать действие, ведущее к цели по кратчайшей траектории. Разумеется, такое действие всегда будет точным, быстрым и своевременным.
За своевременностью кроется выбор момента. В потоковом состоянии появляется неподдающаяся логике способность выбора нужного момента. Точнее — способность совершить действие в максимально удобный момент. Эта способность — не реакция и не ответ на происходящее. Выбор подходящего момента проявляется как знание, проявляющееся в действии вне осмысления и вне подготовки. Впрочем, термин «выбор»

мало подходит к такому действию, действие происходит само собой. Например, в состоянии потока, человек разворачивает корпус и, мимо него, едва касаясь, пролетает отскочившее от автомобиля колесо. Если бы разворота не произошло, колесо точно влетело бы в человека. Человек не видел колеса, он просто в нужное время повернулся.
Развитая способность вхождения в потоковое состояние и деятельности в нем предполагает такие чудеса постоянно. В нужный момент открываются двери, приходит автобус, делается интересное предложение, случается нужная встреча, находится искомый ответ.

В точности, скорости и своевременности проявляется процессуальная согласованность в процессуальной целостности, где переживающий потоковое состояние субъект в теле аватара не разделен с потоком находясь в нем, подобно щепке подхваченной течением ручья, а сам есть поток, сам есть процесс — процессуальная изменчивость, неразделенная на составляющие.

Препятствие для потокового состояния

Потоковое состояние — процессуальная согласованность всех актуальных процессов доступных для восприятия и рефлексии. Под актуальными процессами понимаются как объективные, так и субъективные процессы.
Исходя из определения потокового состояния не составит большого труда выявить причины, препятствующие развертке потокового состояния.

Первой причиной, как видим, будет несогласованность процессов, в которые вовлечен субъект — объективных процессов. Под объективными процессами понимаем процессы, доступные для восприятия не только субъектом, но и для любых других субъектов — участников или свидетелей происходящих процессов. Простой пример — потоковое состояние совокупности процессов дорожного движения. Здесь субъект вовлечен во множество процессов: управление транспортным средством, диалог с пассажирами, отслеживание маршрута по навигатору, выделение и понимание дорожных знаков, взаимодействие с другим участниками движения, предугадывание маневров на дороге, ритм потока машин, ускорение, перестроение, ответы на звонки, зависимость от дорожного покрытия и т.д. Если не случится согласованности субъекта со всеми объективными процессами, а также согласованность в восприятии субъекта процессов между собой, автомобиль далеко не уедет. Другой пример — действия шеф-повара в процессе подготовки к заказанному банкету. Здесь и плиты, и продукты, и поварята, и специи, и тайминг. Только согласованность всего со всем даст оптимальный результат. Таких примеров можно приводить бесконечное множество. Их предназначение — дать понимание как разворачивается

потоковое состояние в форме согласованности процессов в восприятии вовлеченного в них субъекта.

Вторая причина — несогласованность субъективных процессов. Субъективные процессы — психические процессы субъекта. Отсутствие согласованности внутренних процессов не только препятствуют потоковому состоянию, но и создают угрозу для нормального функционирования психики субъекта. К несогласованности субъективных процессов также можно отнести колебания психики. Если психика нестабильна, возбуждена или наоборот, подавлена потоковое состояние не развернется. С другой стороны, попытка вхождения в потоковое состояние способно стабилизировать психические процессы. Поскольку для развертки потокового состояния необходимо согласование внутренних процессов, внутренние состояния могут быть стабилизированы намерением развернуть состояние потока. Даже если поток не случится, само действие благоприятно скажется на стабилизации психики.

Третья причина — несогласованность субъективных процессов с объективными. Несоответствие представления об объектах, феноменах, формах, процессах с тем, чем они являются не позволит развернуться потоковому состоянию. Здесь возникает вопрос адекватности. Если индивид адекватен внутренним процессам, но не адекватен происходящим внешним процессам — потокового состояния не случится. Как и наоборот — адекватность происходящим процессам при отсутствии адекватности внутренним также не приведет к развертке потокового состояния.

И, конечно же, внимание как базовая функция, посредством которой различаются процессы и их связь между собой. Препятствием для развертки потокового состояния будет не столько внимание, как таковое, сколько отсутствие навыка управления вниманием, к которым относится распределение внимания по актуальным процессам, препятствование

«залипанию» внимания на внутренних содержаниях или внешних объектах, произвольное направление внимания, распределения внимания по перцептивным[64] средам и их содержаниям.
Если у субъекта нет способности к управлению вниманием, будут большие сложности и с выделением процессов, и с построением связей между ними.

Примеры потоковых состояний

Для иллюстрации потокового состояния сознания взяты примеры доступные, в большинстве своем, для непосредственного соприкосновения с потоком, при этом не требующие отдельных приемов для развертки потокового состояния. Для произвольного вхождения в потоковое состояние, безусловно, требуется навык и владение практическими приемами.

Музыкальный джем

Кто принимал участие в музыкальной импровизации — музыкальном джеме, хорошо знает, как ритм подхватывает участника. В музыкальном джеме состояние потока разворачивается практически сразу, главное не препятствовать развертке. После этого участник настолько органично вписывается в общий музыкальный рисунок, что даже не имея слуха или используя в качестве инструмента что попало под руку, уверенно органично исполняет отведенную ему роль.

Синхронное плавание

Синхронное плавание невозможно без развертки потокового состояния. Отчасти потоковое состояние достигается за счет музыкального сопровождения, отчасти за счет командной работы и общего дела. Музыкальное сопровождение и совместная деятельность — способ входа в потоковое состояние, но без него достижение высокой согласованности участников общего действия затруднительно.

Командная работа

Синхронное плавание — лишь один из примеров достижения и использования потокового состояния. Любая командная работа, любое следование к цели в составе коллектива становится намного эффективней, когда участники команд владеют навыком развертки потокового состояния. Безусловно, коллективная деятельность возможна и без потоковых состояний. Рабочие выкопают траншею, менеджеры сделают план, строители так или иначе завершат стройку, проектная группа доведет проект. Разница в том, что в потоковом состоянии для достижения целей требуется меньше ресурсов. Требуется меньше времени на согласование. Участники команды не выпадают из рабочего процесса. Особенно это актуально для проектных групп и творческих коллективов. Потоковое состояние способствует нахождению наиболее точных решений и сокращению времени на разработку или подготовку. Но наиболее продуктивным для различных команд становится высокая согласованность всех участников. Что всегда ценно как для самих участников, так и для руководства.

Творческие коллективы

Танцевальные группы, музыкальные коллективы, как правило, знают что такое потоковое состояние и осознано или не осознано входят в него. Их подхватывает поток, после чего, по их словам, все происходит само собой в наилучшем виде. Как это происходит несложно увидеть при внимательном наблюдении за музыкантами, танцорами, певцами во время выступления.

Преподавательская деятельность

Потоковое состояние в преподавательской деятельности делает процесс обучения творческим, динамичным и интересным. Преподаватель, владеющий навыком потокового состояния способен захватывать внимание аудитории удерживая процесс

на пике интенсивности, что делает преподавателя интересным и востребованным. Помимо этого, потоковое состояние позволяет настраивать связь с аудиторией в способности управления групповой активностью обучаемых.

Боевые искусства

Владение навыком вхождения в потоковое состояние сознания дает неоспоримое преимущество представителям боевых искусств и спортивных единоборств в процессе реализации своих умений. В потоковом состоянии боец видит как разворачиваются события, как происходит движение. Вплоть до того, что чувствуют намерения противника и способны двигаться с небольшим, но достаточным для победы опережением. Развитый навык управления потоковым состоянием открывает способность чувствовать намерение противника и совершать контрдействие до реализации намерения противника. В обыденной жизни потоковое состояние сознания помогает мастеру боевых искусств распознать напряженность в пространстве реальности и выбрать такие траектории движения, которые пролегают вдали от возможных экстремальных ситуаций. Мастер боевых искусств одерживает победу не вступая в битву, и это та самая победа, которая считается вершиной мастерства в каждом боевом искусстве.

Приготовление пищи

В потоковом состоянии сознания повар виртуозно взаимодействует с инвентарем и техническими устройствами для приготовления пищи. Все оказывается под руками, в нужном месте и нужном количестве. Движения точны и органичны. Приправы и специи добавляются без измерительных приборов и их всегда оказывается ровно столько сколько нужно. Повара, владеющие состоянием потока и использующие его как инструмент, особенно ценятся хозяевами и посетителями

ресторана, а пища, приготовленная хозяйками в состоянии потока, удивительным образом вкусна и восхитительна.

Можно приводить и приводить примеры развертки потокового состояния сознания в любых сферах деятельности. И индивидуальная деятельность, и коллективная, и творческая, и рутинная в потоковом состоянии всегда обладает такими качествами как яркость, живость, внимательность, интерес, синхронизация со всеми подспудными процессами. Все это превращает любую работу в интересный процесс и препятствует какому-бы ни было выгоранию и усталости.

Нет занятия или профессии, для которых потоковое состояние не было бы полезно. Врачи, трейдеры, менеджеры, продавцы, водители, инженеры, разработчики, проектировщики и т.д., — все, все без исключения повышают свои возможности разворачивая потоковое состояние сознания в процессы своей деятельности.

Выделение попадающих на органы восприятия сигналов, их различение и осознание при неостановленном ни на чем внимании приводит к знанию обо всем, что доступно для восприятия. К тому же, потоковое состояние приводит к различению слабовыраженных и невыраженных сигналов с последующей разверткой знания о происходящих изменениях в окружающем мире.

Потоковое состояние в социальном взаимодействии

Вся человеческая жизнь проходит сквозь осознание необходимости социального взаимодействия. Человек социальное существо, более того, одним из факторов, делающих человека человеком является бытие в среде себе подобных. Не может быть человека без человечества. Человечество, в контексте потокового состояния, будем понимать как систему связей между отдельными его представителями. Чтобы ни приходилась делать, какие бы цели не были поставлены, взаимодействовать придется всегда и везде. Банально, но без других людей человеку выжить крайне сложно. Взаимодействие с другими людьми заключается в выстраивании связей. Выстроенные связи представляют из себя целостность. Связная целостность изменяется во времени. Выделенная вниманием процессуальная изменчивость связей переживается как течение, поток. Течение, в виде непрерывного потока, переживается в сознании и средствами сознания. Отметим, что непрерывность переживается при такой конфигурации внимания, когда внимание не останавливается, не «залипает», не фиксируется на отдельных объектах.
Провоцирует возникновение переживания потокового состояния процессуальная согласованность при построении связности в принятии решений и совершении действий всеми участниками совместной деятельности. Появляется целостность во взаимодействии отдельных индивидов. Целостность приводит к появлению эмерджентных свойств у целостности как системы.

Важно понимать, что не различение связей-как-целостности приводит к вхождению аватара в потоковое состояние, а точно наоборот, — развертка субъектом потокового состояния позволяет аватару увидеть процессуальную целостность

взаимоотношений со всеми присущими взаимоотношениям связями.

Взаимодействие с другими людьми, происходящее в состоянии потока, дает субъекту значительные преимущества. Осуществляется встреча с нужными людьми в нужное время, появляются интересные предложения, заключаются выгодные союзы, подписываются нужные контракты, укрепляются имеющиеся связи и появляются новые.

Можно возразить, что, мол, социальное взаимодействие и так осуществляется без каких-либо дополнительных усилий и потоковых состояний. Да это так. Потоковое состояние не решает вопросов социального взаимодействия. Потоковое состояние повышает возможности субъекта в целедостижении, в осуществлении собственной игры с миром перед собой. Потоковое состояние становится одним из инструментов, предназначенным для создания согласованности со всеми участниками «игрового пространства», поскольку ни игра, ни движение к цели не обходится без взаимодействия с другими персонажами.

Союзники, противники, конкуренты, близкие, коллеги, поставщики, покупатели, продавцы, заказчики, попутчики… Все принимают участие в игре субъекта. А в некоторых случаях сами ведут игру с субъектом, включая его аватара в свои орбиты. Со всеми выстраиваются связи. Между всеми выстраиваются связи.

В процессуальной изменчивости связи не являются чем-то неизменным. Как таковые, связи существуют в виде абстракций. Например, связь записи в телефонном справочнике с возможностью совершить звонок по необходимости. Из абстрактных в действительные связи актуализируются в моментах непосредственного взаимодействия.

Потоковое состояние предполагает согласованность всех связующих процессов, в которые вовлечен субъект. Примеров, как всегда, множество. Студенты часто совмещают работу и учебу. Еще есть личная жизнь. И, как правило, катастрофически мало времени. Приходится делать нелегкий выбор, где чему-то не находится места. Потоковое состояние помогает согласовать и сами процессы между собой, и связи между участниками всех процессов. Часы учебы входят в согласование с трудовой деятельностью тем, что не пересекаются или трудовая деятельность выстраивается таким образом, что не мешает учебе. Особенно, если учитывать возможности современного мира, позволяющие решать профессиональные задачи имея в руках только смартфон. И здесь потоковое состояние помогает действовать в нужных связях в нужное время. Остается включить в согласованность личную жизнь. При согласованности всех прочих процессов в поле согласованности включается все, что актуально для субъекта. Так работает поток.

Семья, работа, учеба, дети, развлечения — на все хватит времени и возможности при умении пользоваться потоковым состоянием. Субъект использует время как среду, в которой согласует содержания. Времени, по факту, остается столько же, но, за счет согласованности происходящих в нем процессов и связей между ними (содержательности), емкость среды увеличивается. Внимание в потоке выделяет именно те содержания, которые наиболее актуальны для субъекта. Так, например, выбор времени для перемещения из одной точки города в другую будет выбран именно тогда, когда дорога свободна и нет пробок. И именно на этом отрезке пути встретится человек, с которым намечается новое дело. Актуализируется связь и все договоренности будут осуществлены в случившемся кайросе[65]. А значит, высвободится время, которое, вне потокового состояния, могло быть затрачено на запланированную встречу, дорогу туда и обратно. Удивительно, но в потоковом состоянии такие возможности и

связи реализуются органично, вне причинно-следственных связей и какой-либо аналитики.

Подобные феномены потокового состояния проявляются и при реализации социальных ролей. Например, будучи в социальной роли студента, субъект согласуется с учебным процессом и выстраивает нужные связи с преподавателями. Преподаватель для студента оказывается всегда на месте, внеучебная деятельность согласуется с процессом получения знаний. Субъект, в социальной роли родителя, в потоковом состоянии сознания согласуется с процессами, связанными с детьми. Намерение родителя осуществить сопровождение ребенка в школу, например, в потоковом состоянии разворачивается в совпадении-согласовании траекторий движения — время и траектория движения на работу совпадает со школьным расписанием. Потоковое состояние в социальной роли начальника способствует возможности оптимальной организации проектной деятельности или производственного процесса. Люди, приходящие на собеседование, оказываются именно теми профессионалами, которые требуются в настоящий момент, команды комплектуются полностью, причем людьми, максимально подходящими для совместной работы.
Субъект в социальной роли соискателя в потоковом состоянии выделяет вниманием лучшее предложение из всех возможных.

Потоковое состояние, как результат психической деятельности человека по согласованию актуальных воспринимаемых процессов, становится надежным инструментом для выстраивания и использования социальных связей, способствует высвобождению ресурсов, в первую очередь — временных. Позволяет видеть существующие связи процессуального взаимодействия, настраивать новые и понимать целостность процессов взаимодействия как совокупности связанных процессов и, по факту, формировать из всего этого собственный инструментарий для достижения целей в собственной жизни и деятельности.

Потоковое состояние в жизни и деятельности

Пользу потокового состояния разберем на примере работы столяра. Мастеру нужно сделать стул. Мастер настраивается, очищает психику от всех внутренних процессов, не имеющих отношения к изготовлению стула, приступает к работе. Внимание выделяет необходимые объекты, скользит по ним и не замирает ни на одном из них. Реальность мастера процессна. Изменяется его положение в пространстве, движется время, изменяется положение инструментов, изменяется готовность деталей. Внимание движется согласованно с изменением процесса как целостности во времени. Мастер входит в потоковое состояние.

Совершенно аналогично потоковое состояние разворачивается у конструктора, у инженера, у газонокосильщика. Разница в количестве объектов внимания и способности удерживать внимание на процессе в целом, без залипания на отдельных объектах и элементах.

Как потоковое состояние может быть развернуто в любой деятельности, так и любая деятельность может производиться в потоковом состоянии.

Потоковое состояние дает точность хирургу и согласованность всей команде, проводящей операцию. В потоковом состоянии каждое действие совершается в наилучшее для него время. Пловец чувствует воду, соперников, течение времени. Гонщик, не снижая скорости, вписывается в виражи и преодолевает препятствия. Стрелок переживает единство с целью, поражая мишени без промаха. Повар в потоковом состоянии создает кулинарные шедевры, а управление сложным процессом

происходит за счет согласованности всех элементов в процессуальном аспекте.

Помимо развертки в конкретную деятельность, потоковое состояние создает условия для:

- улучшения качества жизни;
- усиления интенсивности переживаний;
- увеличения личной эффективности;
- согласованности с происходящими параллельно процессами;
- неизбежности личностного роста;
- эффективности получения новых знаний и навыков;
- высвобождения психической энергии;
- синхронизации с обстоятельствами;
- выделения внешних сил и действие в согласованности с ними;
- повышения качества получаемого опыта;
- устранения серости будней;
- роста творческого потенциала;
- чувства радости;
- независимости от внешних обстоятельств;
- удовлетворенности жизнью в имеющихся условиях;
- нахождения верных решений;
- положительных эмоций независимо от сферы деятельности;
- удовольствия от процесса, а не от результата;
- преодоления рутины.

Любая деятельность, решение любых задач намного лучше и успешней происходят в потоковом состоянии. Потоковое состояние способствуют получению результата наилучшего из возможного. Все, кто прикоснулся к потоковому состоянию и почувствовал его на вкус, не мыслят свое существование без потока.

Взаимодействие с целостностями

Пространство — среда, в которой происходит жизнь, осуществляется деятельность, происходит взаимодействие. Пространство наполнено объектами и формами. Объекты и формы изменяются во времени, взаимодействуют друг с другом и переживаются как процессы. Перед воспринимающим субъектом пространство предстает в своих средовых характеристиках, а все, чем пространство наполнено имеет характеристики содержательности. Субъект, в акте познания, отделяет себя от всего, что может различить. Все различенное субъектом становится содержанием исключительно благодаря совершаемому субъектом акту различения и не существует само по себе. Субъект в нераздельном перцептивном потоке различает отдельности — такова познавательная природа субъекта. Вне различения содержаний не существует самих по себе, таким образом, содержания не могут быть отчуждены от субъекта. Но и субъект, как познающая инстанция, не может существовать сам по себе, вне объектов познания. Как объекты познания (содержания) не отчуждаемы от субъекта, так и субъект неразделен с объектами познания.

При разделении изначально целого на познающее и познаваемое появляется субъект, осознающий себя как Я чистое, Я без содержаний и все что «не субъект», все что перед ним, все, что в акте различения становится познаваемым. Появляется субъектно-объектная дихотомия. Субъект вступает в отношения с тем, что им не является.

В познаваемом субъект различает пространство перед собой и отдельности — содержания пространства. В субъектно-объектной дихотомии с одной стороны бескачественный субъект, с другой — среды и их содержания.

Субъект вступает в отношения с содержательностью — объектами пространства. Поскольку сам по себе субъект бескачественен, по сути — самосознающая абстракция, для самой возможности взаимодействия субъекту нужно объективироваться, стать частью объектного мира. Для этого субъект реализуется в мир аватаром. Аватар — репрезентация субъекта в пространство перед собой, в рамках предложенной модели — в игровое пространство.
Аватар, хоть и является результатом конструирования, но, тем не менее, функционирует по предзаданным законам и правилам. Законы и правила предопределены природой сознания и принципами его организации.
этим правилам, внимание, как функция психики выделяющая объекты из фона, единовременно может удерживать порядка семи объектов. С большим количеством, как показывает практика и как показывают исследования, внимание не справляется.
Соответственно субъекту посредством аватара единовременно для взаимодействия доступно не более семи объектов. Взаимодействие с бóльшим количеством объектов осуществляется за счет оперативной замены одних объектов на другие, но во внимание остается примерно то же количество объектов.

Однако, перед воспринимающим субъектом различимы не только объекты, но и пространство. Пространство как среда содержащая в себе объекты. Или же как целостная совокупность объектов.
Далее у субъекта, как инстанции управления вниманием, появляется два способа распределения внимания по целостностям: по среде и по содержательности.
Распределяя внимание по среде безотносительно содержательности субъект делает среду целостным объектом внимания, в результате чего получает возможность взаимодействовать со средой как с целостностью.
Распределяя внимание по всем объектам, представляющим

собой содержательность, без выделения отдельных объектов и без каких-либо приоритетов, субъект получает возможность взаимодействовать с содержательностью как с целостностью.
В технической части взаимодействия субъект может смещать внимание со среды на содержательность и обратно.
И среда, и содержательность изменяются во времени, т.е. обнаруживают свои процессуальные характеристики. При этом процесс и процессуальные изменения всегда выполняют некоторую работу, т.е. среда и содержательность обнаруживают себя перед субъектом как функция.
Мир в восприятии субъекта становится целостным, обнаруживая себя и как функция, и как среда, и как содержательность. Одна целостность, доступная к восприятию в трех ипостасях.
Субъект, владея инструментарием работы с целостностями, для решения различных задач может придавать оперативный характер как всей неразделенной целостности, так и различаемым ипостасям.

Потоковое состояние — один из инструментов субъекта для взаимодействия с целостностями. Целостности текучи и динамичны, изменчивы во времени. Их изменчивость подобна потоку горной реки, всегда остающейся самой собой, с порогами, перекатами, бурунами и водоворотами, но не дающая возможности зацепиться за какую-либо отдельность. В примере с горной рекой субъекту, чтобы взаимодействовать с изменчивостью нужно согласовать внимание с течением. Когда это действие удается, субъект воспринимает все изменения, и, главное, получает возможность прогнозирования — понимания как движется поток, куда и к чему. Согласование внимания с изменчивостью потока перед субъектом, шире, согласованность субъекта со всеми воспринимаемыми процессами в совершаемых действиях и принимаемых решениях проявляется потоковым состоянием.

Взаимодействие с целостностями необходимо для прогнозирования. Без прогнозирования невозможно ни строить

планы, ни ставить цели, ни достигать их. Потоковое состояние при таком подходе становится инструментом для работы с большими процессами и прогностики направления их развития.

Большие процессы

Под большими процессами понимаются процессы цивилизационного, технологического, социального, геополитического, экономического, культурного развития.
Как правило, среднестатистический человек является лишь объектом больших процессов. Он включен в большие процессы. Будучи объектом процесса, его содержательностью, индивид не имеет возможности распознавать движение и направление больших процессов, не говоря уже о возможности оказания влияния на них.

Есть и те, кто не просто отслеживает большие процессы и траектории их движения, но и может воздействовать на направленность развития выделенного большого процесса. Вовсе необязательно, что такие люди относятся к категории «избранных» и наделены ресурсом и властью для принятия решений, направленных на управление большими процессами. Безусловно, во властных структурах и пирамидионах управления такие люди есть. Аналитика больших процессов, прогностика их развития и выработка рекомендаций для принятия управленческих решений является частью деятельности таких специалистов. Развертка и использование потокового состояния применяется специалистом в качестве инструмента взаимодействия с большими процессами.
Но, это не только их удел. Способность управления вниманием доступна любому человеку, задавшемуся такой целью.
Выход в субъектную позицию, произвольность в управлении восприятием позволяют различать всевозможные процессы, в том числе и те, что носят названия больших. Большие процессы относятся к категории целостностей, поэтому, через взаимодействие с целостностями открывается и доступ к большим процессам.
Рефлексия больших процессов и наблюдение их течения

становится одним из инструментов субъекта. Может ли субъект управлять большими процессами?
Смотря что понимать под термином «управление». Управлять подобно управлению потоком воды из поливочного шланга вряд ли. Слишком мал человек и слишком велик процесс. Это похоже на мечту щепки, подхваченной течением, управлять потоком реки.
Но, если согласоваться с течением большого процесса, можно различить направление течения, а затем спрогнозировать появление в течении большого процесса некоторого события. Сама такая возможность дает субъекту интересные перспективы в случае его заинтересованности в результатах взаимодействия с большим процессом. Изменение текущих действий, направленное на изменение прогнозируемого события, вносит коррективы в весь большой процесс. Прогнозируемое событие становится ключевой точкой в ходе большого процесса. Изменение содержательности большого процесса в ключевой точке способно изменить ход всего процесса.
В согласованности с течением большого процесса становятся заметны различные ключевые точки, неминуемо попадающие в траекторию процесса. Узнавая прогнозируемые события как ключевые точки, субъект получает возможность видеть влияние решения, принятого участниками процесса в ключевой точке, на ход всего процесса. Более того, субъект понимает куда направится процесс из ключевой точки в зависимости от решения. Иными словами, субъект понимает процедуру обуславливания большого процесса принятием того или иного решения в ключевой точке.
В построении взаимоотношений с миром перед собой субъект принимает решения в собственной игре исходя из знания куда направится траектория большого процесса из ключевой точки. Более тонкая игра открывает для субъекта позицию, из которой он может изменить ход большого процесса совершенно незначительным усилием. Другое дело — изменения всегда непредсказуемы. Ход большого процесса изменяется, но последствия этих изменений могут быть любыми — как

благоприятными, так и фатальным.
Непредсказуемое событие, изменяющие ход большого процесса, получило название «черный лебедь»[66].

Технологически, для взаимодействия с большим процессом, субъект собственным усилием, или совместным усилием группы субъектов — усилием группового субъекта[67] провоцирует появление некоторого пускового события. Пусковое событие формируется в канве большого процесса так, чтобы оно могло быть подхвачено им. Подхваченное большим процессом событие вписывается в него, согласуется с ним и становится частью системы, частью целого. Большой процесс всегда можно рассматривать как систему, обладающую характеристиками и качествами системы[68]. Как известно, изменение одного из параметров системы ведет к изменению всей системы. Сформированное событие становится элементом, с высокой долей вероятности способным изменить событийный поток внутри большого процесса, тем самым влияя на весь процесс как на целостную систему.

Само собой, потоковое состояние в чистом виде не может стать достаточным инструментом для работы с большими процессами, для этого нужен и другой инструментарий, и он есть[69]. Но, потоковое состояние самодостаточно для рефлексии больших процессов и формирования согласованности с их течением. Рефлексия больших процессов сама по себе играет важную роль в организации деятельности субъекта. Эта роль выражается в укреплении субъектной позиции и удержании от слепой вовлеченности в какой-бы то ни было сценарий. Если субъект и принимает решение быть вовлеченным в события больших и малых процессов, то только в виду собственного волеизъявления — субъект сам решает в какую игру и на каких условиях вовлекаться.

Событийные потоки

Свершившийся акт взаимоотношения субъекта с феноменами или явлениями мира перед собой понимается как событие. Процесс взаимоотношений субъекта и мира переживается как череда событий — событийный поток. Мир перед субъектом не линеен — субъект единовременно может взаимодействовать со множеством процессов, быть вовлеченным в различные взаимоотношения и достигать разные цели при решении повседневных задач. Каждое отдельное событие может стать частью разных, порой совершенно независимых процессов. События перетекают друг в друга и не имеют четких границ между собой. Невозможно сказать где закончилось одно событие и началось другое. Непрерывность смены событий будем понимать как событийные потоки.
В рефлексию субъекта попадает множество сонаправленных и разнонаправленных событийных потоков. Некоторые событийные потоки только наблюдаются субъектом без какого-либо участия в них, в некоторые события субъект может быть частично вовлечен, в некоторых принимать непосредственное участие.
Событийный поток проявляется как последовательность событий, ведущих к конкретной цели. Например, такой событийный поток: знакомство, романтика, встречи, свадьба, совместная жизнь, дети и т.д. Пример другого событийного потока: получение образования, становление специалистом, приглашение на должность, карьера, возглавление организации. Оба событийных потока могут разворачиваться одновременно, вместе со множеством других событийных потоков, воспринимаемых субъектом.
Событийные потоки являются содержательностью времени. Событийные потоки взаимопроникают друг в друга и могут быть различены по емкости, продолжительности и вложенности, как например, событийные потоки дня, событийные потоки года,

событийные потоки жизни. Личные событийные потоки всегда включены в бóльшие событийные потоки: событийные потоки города, событийные потоки организации, событийные потоки цивилизации.

Потоковое состояние становится для субъекта инструментом, посредством которого он может осуществлять процессуальное согласование целеполагания и целедостижения с событийными потоками. Видение событийных потоков позволяет точно находить цели и ясно видеть траектории их достижения.

Каждый событийный поток одновременно может быть и средой, и содержанием. Средой для включенных в поток актов со-бытия субъекта со всем, что развернуто перед ним, средой для отдельных со-бытий и событийных цепочек. Сами же акты со-бытия и событийные цепочки есть содержания событийного потока. Бóльшие событийные потоки включают в себя меньшие по принципу холархии. Например, город может восприниматься как среда для всевозможных событийных потоков, совокупно составляющих его жизнь. В тоже время город, со всеми его процессами, является содержанием процессов и событийных потоков области. Область — среда для событийных потоков и процессов городов и содержательность для процессов округа. И так далее. Событийные потоки как целостности входят в целостности бóльшего порядка.

Событийные потоки подобны силам, действующим на субъекта. Потоковое состояние необходимо субъекту, чтобы видеть как все силы действуют на него одновременно. Потоковое состояние позволяет вместо попыток решить вопрос воздействием на одну из сил найти баланс между всеми действующими силами — войти с ними в процессуальную согласованность.

Также для субъекта важно не терять субъектную позицию чтобы не оказаться подхваченным одним из событийных потоков. В этом случае субъект действия превратится в объект

воздействия, окажется вовлеченным в поток событий утрачивая связи с процессами и разрушая целостность процессуальной согласованности.
В игровой метафоре — субъект залезет на игровую доску, где из субъекта игры превратится в игрового персонажа, вовлеченного в игровой сценарий с его законами и правилами.

Если такое произойдет, что весьма вероятно и случается достаточно часто, субъекту на помощь должна прийти рефлексия. Обнаружив себя внутри игры, внутри событийного потока субъекту нужно восстановить субъектную позицию, снова оказаться разотождествленным со всеми процессами перед собой. Увидеть все процессы и событийные потоки как целостности, и, развернув потоковое состояние, войти в процессуальную согласованность со всеми актуальными событийными потоками.

Процессуальная согласованность открывает для субъекта возможность видеть связи объединяющие отдельности в целостности. Видение связей придает целостности системные свойства. Поскольку процессуальная согласованность в восприятии субъекта достигается за счет намерения субъекта, субъект становится актором процессуальной целостности, т.е. процессуальная целостность создается усилием субъекта. Это означает, что субъект выходит в позицию над системой, откуда может вносить в изменения в параметры системы. Согласно Теории систем изменение одного из параметров системы ведет к изменению всей системы. Это означает ничто иное, как потенциальную возможность субъекта влиять на течение событийных потоков и провокацию произвольных событий.

Пространство и среды

Потоковое состояние — хороший инструмент для работы с пространством и средами. Среды, безотносительно их содержаний, процессны и изменчивы во времени. Во многом сами среды определяют свою содержательность. Потоковое состояние, как инструмент, позволяет осуществить согласованность процессов-содержаний среды, и, как следствие — получать наиболее подходящий результат в решении произвольных задач.

Придать оперативный характер можно и внутренним, и внешним средам-пространствам. Пространство мышления, пространство воображения, пространство психики — т.е. пространства, доступные исключительно для субъекта относятся ко внутренним.
Городское пространство, пространство взаимодействия с людьми, профессиональное пространство, пространство внутрисемейных отношений — т.е. пространства в которых пересекаются интересы и которые доступны для всех участников взаимоотношений и акторов действия, относятся ко внешним. Здесь приведены для примера лишь некоторые из возможных внутренних и внешних пространств. В жизни, конечно же, их намного больше. Каждый индивид сам в состоянии различить актуальные для себя пространства, придать им оперативный характер и совершать произвольное действие под задачу в них и с ними.

Потоковое состояние приводит к согласованности внутренних и внешних пространств. Например, к согласованности среды мышления и среды проектной деятельности. Пространство мышления, как оперативная среда, будучи процессом подвержена изменениям во времени. Изменения обуславливаются различными факторами: тонусом,

самочувствием, реакцией на погоду, личными обстоятельствами и т.п. Проектная деятельность и внедрение результатов мышления требуют результата независимо от изменчивости среды мыследеятельности. Развертка потокового состояния приводит к согласованию процесса мышления и процесса внедрения. Процесс согласования не всегда поддается рациональному объяснению. Удивительным образом, все действия для субъекта складываются оптимальным образом. При снижении тонуса и малорезультативном мышлении в процессе внедрения происходят рутинные действия, например, по отладке уже внедренного, не требующие инноваций. При вдохновении и порождении новых идей среда внедрения откликается готовностью их принятия и реализации. Процессуальная согласованность случается и в обратную сторону. Потоковое состояние, направленное на взаимодействие в проектной деятельности, провоцирует активность мышления и дает основания для порождения новых идей, при готовности среды разработки сходу принимать идеи для внедрения. Так проявляется процессуальная согласованность в потоковых состояниях.

Интересные результаты дает процессуальная согласованность пространства воображения, пространства мышления, пространства интуиции и внешних сред — пространства профессиональной деятельности, пространства взаимоотношения с другими людьми. Самые смелые идеи находят способ, место и поддержку для объективации вместе с актуализацией потребности в объективированных результатах.

Процессуальная согласованность со внешними пространствами проявляется в гармоничном взаимодействии и получении максимального результата при минимальном усилии. Например, согласованность с городом как средой осуществления деятельности и взаимодействия. В час-пик в городах не бывает свободных мест для парковки. Потоковое состояние приводит в точное время и в нужное место где парковочное место

освобождается ровно тогда, когда появляется во внимании субъекта. Другой пример — пространство профессиональной деятельности откликается на предложение в самый подходящий для этого момент. Так предложение продавца привлекает внимание покупателя непосредственно в момент появления на рынке. Или потребность услуги возникает по факту ее предложения.

Процессуальная согласованность внутренних субъективных сред приводит к совпадению возможного и желаемого, осуществляет сонастройку психических процессов, дает видение перспектив и возможностей и способствует гармоничному фону внутренних состояний. Это, как минимум, отсутствие стрессов, устойчивая психика и хорошее настроение. Как максимум — достижение целей по кратчайшим траекториям.

Когерентность

Потоковое состояние, помимо переживания непрерывной изменчивости мира перед субъектом, выводит на переживание и настройку процессуальной согласованности связей, обеспечивающих целостность изменчивости процессов.
В физике существует такое понятие как «когерентность». Когерентность (от лат. cohaerens — «находящийся в связи») — взаимосвязь. Применительно к потоковым состояниям, непосредственно поток переживается как феномен, обеспечивающий непрерывную взаимосвязь в изменчивости всех доступных процессов и явлений. Для субъекта поток становится инструментом, используемым для настройки когерентности.

В индивидуальном плане, для аватара, когерентность необходима для точной сонастройки, для гармоничного вписывания в происходящие процессы, для осуществления быстрого включения в происходящие изменения при единовременном согласовании с ними.
Чем выше согласованность, тем результативней игра с обусловленным миром, тем легче и быстрее решаются задачи и достигаются цели.

Применяя методики вхождения в поток добиться индивидуальной когерентности с актуальными процессами достаточно просто. Однако, редко когда в процессе достижения цели аватар действует сам по себе. Человек — существо общественное, социальное. Достижение великих целей в одиночку обречено на провал. Великие цели достигаются общностью, а значит необходимы инструменты для сонастройки и согласованности в действиях больших и малых объединений.

Любая команда, любой коллектив, действующие вместе, всегда объединены общей целью. Если все участники действия не будут согласованы, ситуация станет подобна взаимодействию лебедя, раки и щуки из известной басни.
С одной стороны, участники процесса могут договориться между собой и двигаться в одну сторону. Для согласованности этого мало. Для движения в одну сторону договоренностей может быть достаточно, но, то что цель при этом будет достигнута, вовсе не факт. Современный мир очень быстр. Цель может утратить актуальность, например, ввиду дефицита ресурса, а может быть достигнута раньше, другой более согласованной командой.
Договоренности, как правило, объективируются в виде руководящих регламентов, инструкций и алгоритмов. Регламенты, инструкции и алгоритмы требуют контроля и корректировок в случае быстро меняющихся условий деятельности. Понятное дело, — результат контроля может запоздать, а на внесение корректировок требуется время. Когда скорость достижения цели важна, такое положение вещей может стать фатальным для результативности.

Поток и развернутое потоковое состояние, применительно к действующей команде, действуют несколько иначе — принцип осуществления согласованности участников отличен от привычного способа управления и контроля.
Поток позволяет осуществлять согласованное движение к цели минуя необходимость императивного согласования посредством регламентирующей документации. Конечно, в профессиональных играх поток не отменяет ни инструкции, ни регламенты, ни алгоритмы. Поток позволяет осуществлять процессуальную согласованность иным способом, уверенно дополняя имеющиеся, а в случае утраты или потери актуальности имеющихся механизмов согласования процессов и действий двигаться к цели без потери темпа.

Поток и потоковое состояние, как инструмент, позволяют конструировать методики построения высококогерентных команд.

Когерентные команды — взаимосвязанные и согласованные группы людей, объединенных выполнением общей задачи. Развертка потокового состояния каждым участником команды приводит к высокой согласованности, и, как следствие, достижению высоких результатов в решении поставленных задач, а также сокращению затрачиваемого времени. Развертка потокового состояния всей командой в целом дает ощутимый результат ввиду открывающейся возможности для команды действовать как единый организм, как единое целое.

Когерентность достигается за счет выделения наиболее важных процессов в решении конкретных задач, рефлексии изменчивости общего процесса, направленного к цели, восприятия каждого участника и его деятельности как составляющих общего целостного процесса с последующим выполнением действий по развертке потокового состояния участниками команды как условия согласования всех актуальных процессов. Всеобщая согласованность сонастраивает команду, в слаженности действий способную функционировать как единый организм.

Заметим, что при такого рода слаженности не возникает никакого группового «мы». Никто из участников не утрачивает собственной индивидуальности и субъектной позиции при ее наличии. Целостность достигается за счет согласованной сонастройки каждого участника команды с актуальными процессами, где, в идеале, каждый участник может быть аватаром с собственной субъектной позицией. И, конечно, достижение согласованности и процессуальной целостности начинает проявляться в появлении эмерджентных свойств.

Из потокового состояния как инструмента построения высококогерентных команд в дальнейшем может быть выращен инструментарий используемый, в том числе, для построения самоорганизующихся сообществ.

Экстремальные ситуации

Нестабильность современного мира существенно повышает возможность попадания, нахождения и действия в экстремальных ситуациях[70]. Существует множество способов и методик по действию в экстремальной ситуации. Потоковое состояние рассмотрим не как альтернативную версию, но как возможное дополнение при действии в экстремальной ситуации, как один из инструментов взаимодействия с миром перед субъектом, в один момент ставшим недружелюбным и угрожающим.

Потоковое состояние, как говорилось ранее, — включенность субъекта в процессы перед собой. Экстремальная ситуация предполагает исходящую от процессов перед субъектом опасность. Для «обычного человека», назовем его персонажем игры, экстремальная ситуация создает непривычные условия, зачастую такие условия, к которым он не готов. В результате психика человека подвергается экстремальным стрессовым нагрузкам.

Аватар отличается от «обычного человека» примерно как «обычный человек» отличается от обезьяны. Для «обычного человека» субъектная позиция недоступна. В наших параллелях и метафорах «обычный человек» — персонаж игры, персонаж сюжета, действующий по шаблонам и сценариям, находящийся внутри ситуации, на «игровой доске». Аватар — репрезентация субъекта, фигура внутри игры для взаимодействия с игровым пространством, агент свободы на территории обусловленности. Пока агент свободы, будучи в игре, удерживается вне сюжета, пока не отождествился со своей представленностью на «игровой доске», субъект бодрствует, субъект активен и находится «вне игры», над ситуацией.

С точки зрения обусловленности экстремальная ситуация предполагает еще большую обусловленность, еще большую принудительность, стремится подчинить себе аватара, увлечь субъекта на «игровую доску», втащить в опасный сюжет с псевдоцелью восстановления прежнего состояния. Опасность сюжета требует максимум психического ресурса, что, в свою очередь, может свести на нет рефлексию, в результате чего аватар рискует превратиться в испуганного персонажа сюжета, подхваченного сценарием.

Для субъекта, развернутого в игровое пространство аватаром, в экстремальной ситуации нет ничего хуже, чем утратить субъектную позицию, оказаться захваченным сюжетом, подхваченным сценарием и увлеченным ситуацией.
Потоковое состояние — один из инструментов (есть и другие, здесь рассматривается исключительно потоковое состояние) для осуществления согласованности со всеми актуальными процессами включенного в них аватара.

Потоковое состояние, само по себе, не является панацеей в экстремальных ситуациях, не удерживает субъектную позицию и не уберегает аватара от действий по шаблонам и сценариям. Потоковое состояние остается одним из инструментов субъекта для повышения эффективности реализации принятых решений в ключе согласованности с происходящими процессами. Наряду с потоковым состоянием и игра, и игровое пространство, и аватар, и внимание, и алертность и многое другое используются субъектом как совокупность инструментов. И, если цель субъекта заключена в преодолении аватаром экстремальной ситуации, все инструменты, по-хорошему, использовать в полной мере.
Аватар, как инструмент субъекта для взаимодействия с миром перед собой, позволяет отчетливо видеть все процессы, составляющие экстремальную ситуацию, игра позволяет действовать без утраты активной позиции, игровое пространство становится средой действия аватара и тоже

используется субъектом как инструмент. Потоковое состояние, здесь, — тот инструмент, благодаря которому происходит согласование всего со всем. Игра, игровое пространство, сам аватар со всеми качествами, характеристиками и функциями, в своей изменчивости по сути являющиеся процессами, согласуются именно в потоковом состоянии.

Согласованность всех процессов, доступных для субъекта в экстремальной ситуации становится важным фактором для восприятия экстремальной ситуации как целостного процесса. Далее, субъект имеет возможность придать согласованной целостности оперативный характер, что позволяет не просто двигаться вместе с процессуальной изменчивостью, но и находить возможность непосредственного влияния на определенные элементы системы с прицелом на изменение всей системы.

В игре с обусловленностью потоковое состояние становится тем инструментом, использование которого превращает разрозненные самодостаточные процессы в процессуальную целостность. Придание процессуальной целостности оперативного характера позволяет сделать ее объектом игры, т.е. взаимодействовать со всей ситуацией целиком, видеть к чему она стремится, куда направлена траектория развития, и, главное, — в процессуальной целостности видеть ключевые точки, приложение усилия к которым изменяет всю систему, всю экстремальную ситуацию как процессуальную целостность. Это как максимум, как минимум — увидеть в игре возможности для выхода из экстремальной ситуации, что становится возможным при видении из позиции куда движется процесс и к чему стремится. Видение развития процесса позволяет обнаруживать ключевые точки внутри процесса. Действие, совершенное в ключевой точке, способно «переключить» аватара в другой событийный поток или же изменить направление всего процесса целиком.

Потоковые состояния и неопределенность

И экстремальные ситуации, и ситуации повседневные в игре на стыке свободы и обусловленности всегда характеризуются степенью неопределенности. Где-то неопределенность больше, где-то меньше, но, в той или иной степени, неопределенность в игре присутствует всегда.
С одной стороны, всегда возникает и желание, и необходимость сделать неопределенность определенностью. Для этого используются язык и мышление — инструменты для прогнозирования. Но, что делать, когда данных для прогноза катастрофически недостаточно?

Разберем на примере начинающегося дня. День был вполне спрогнозирован и понятен. Но, что-то пошло не так. Здесь может быть что угодно: от стихийного бедствия или иного события, носящего статус форс-мажора[71] до банального нарушения планов о которых говорят «спутались карты».
Игра перед субъектом, на определенной дистанции, больше не прогнозируется, утрачивается «обычность» действия, некоторые события становятся непредотвратимыми, некоторые непреодолимыми и все — не зависящими от намерения субъекта.
В таких условиях потоковое состояние становится незаменимым инструментом для взаимодействия с неопределенностью без ее разрушения.

Неопределенность не переходит в категорию определенности, но становится объектом игры. Субъект напрямую вступает в игру с неопределенностью. Причем не для изменения неопределенности на определенность, а для достижения целей

в новых условиях.
Любая неопределенность характеризуется отсутствием понимания возможных результатов, но всегда сохраняет понимание актуальных процессов.
Выстраивается схема: субъект — процессы перед ним — непрогнозируемый результат развития процессов.
В этой схеме субъект напрямую сталкивается со свободой. Свобода проявляется в возможности реализации любого результата.
Используя потоковое состояние как инструмент, субъект согласуется со всеми процессами, со всей изменчивостью мира перед собой. Наряду с этим субъект, будучи в активной позиции, осуществляет целепорождение. Иными словами, проявляет волевое усилие, направленное на обозначение цели.
Неопределенность становится помощником для субъекта в том, что невозможность прогнозирования освобождает субъекта от построения причинно-следственных связей, а значит целепорождение осуществляется вне каких-либо обусловленностей.
В результате порождения намерения намечается новая схема: субъект — процессы перед ним — цель.
Субъект, разворачивая потоковое состояние, видит мир перед собой как процессуально согласованное течение. И видит неопределенность как «пространство» между процессуально согласованным течением и целью.
Потоковое состояние, как включенность субъекта в процессы перед собой, задает процессуальную целостность аватара и изменчивости мира, в который аватар включен. Порождаемое субъектом намерение проникает в процессуальную изменчивость, тем самым провоцируя актуализацию в восприятии тех процессов, которые направлены на движение к заданной цели.
Заданная цель становится аттрактором для внимания, в результате чего сознание начинает отражать именно те процессы, которые позволят цели отразиться в сознании — быть распознанной и доступной к переживанию субъектом

посредством аватара.
Используя потоковое состояние, субъект настраивает процессуальную согласованность актуализирующихся процессов. Чем выше навыки субъекта, тем выше вероятность наступления события, распознанного в статусе «цель достигнута».

Ключевые точки

В каждом процессе, видя направление его развития, можно усмотреть некоторые потенциальные события, которые, при выполнении определенных условий развертки процесса, наступят неизбежно.

События выстраиваются в событийные цепочки, вырастают в событийные потоки. С одной стороны, событийные цепочки и событийные потоки целостны, процессуальны, континуальны. Между отдельными событиями нет границ. События непрерывно перетекают одно в другое. С другой стороны, воспринимающий субъект, посредством аватара, способен совершать когнитивные операции, направленные на фиксацию события средствами мышления.

Проводя ретроспективу развития процесса, субъект способен выделить «когнитивные срезы» развертки событийного потока в различные моменты времени.
Когнитивный срез нужен для аналитики развития событийных потоков. Аналитика позволяет из различных когнитивных срезов выделить те, в результате которых событийный поток изменил направление. Процессуальная логика показала развитие процесса по заданному сценарию, однако, появилось событие (и было отрефлексировано), вследствие которого событийный поток изменил направление, соответственно изменился и сценарий развития процесса.

Прогнозирование строится на способности субъекта делать когнитивные срезы развития процесса не ретроспективно, но перспективно — когнитивные срезы выделенных в событийном потоке еще неслучившихся событий.

Процессуальная логика и процессуальное мышление позволяют достаточно четко видеть направление развития процесса, а значит и видеть во что перетекут и чем станут случившиеся и случающиеся события. Понимание какому событию быть в событийном потоке дает основание для совершения когнитивного среза применительно к потенциально возможному событию.

Когнитивный срезы становятся теми контрольными точками, анализ которых позволяет обнаружить «событийные перекрестки» — условные места, где событийный поток может изменить направление.

Наличие событийного перекрестка не означает обязательную смену направления событийным потоком. Событийный перекресток представляет из себя выделенную смысловую область, доступную в сознании субъекту, воздействуя на которую (средствами сознания) появляется возможность провокации такого события, которое окажется выделенным вниманием в течении событийного потока. Т.е. состоится со-бытие субъекта и сконструированного процессуального феномена в мире перед субъектом. Таким образом, в событийном потоке появится незапланированное событие, оказывающее влияние на движение всего событийного потока.

Практика исследований и работы с событийными потоками показывает возможность совершения процедуры провокации произвольного события.
Методика построения Группового субъекта существенно расширяет возможности провокации произвольного события применительно к заданному событийному потоку. Расширение возможностей проявляется в появлении эмерджентных свойств у Группового субъекта как системы из нескольких объединенных общим действием субъектов[72].
На тему прогнозирования течения больших процессов и провокации произвольных событий существует

исследовательский проект с рабочим названием «Фабрика черных лебедей».

Творческая активность

«Поймать состояние потока». Такое выражение хорошо известно всем без исключения представителям творческой деятельности. Писатели, художники, поэты, архитекторы, режиссеры, музыканты, скульпторы и многие другие хорошо знают что это значит.
Поток дарует вдохновение. Поток окрыляет. Поток дает легкость.
Поток способствует развертке процесса порождения нового.

Если творцам состояние потока и способы входа в него известны, что же делать людям иных профессий? Как парить на крыльях вдохновения в любой, даже самой заурядной деятельности?

Здесь важно понять, что с творчеством может быть сопряжена абсолютно любая деятельность. Хоть перекладывание бумажек в офисе, хоть размахивание кайлом на руднике. Вопрос вовсе не в том, что одна деятельность ведет к порождению новых форм и смыслов, а другая исполнена рутиной. Дело не в самой деятельности как таковой.
Дело в деятеле.
Деятелю до́лжно быть субъектным. Т.е. являться источником принятия решений, источником целеполагания. И снова возвращаемся к активной и ре-активной позиции.

Активная (субъектная) позиция характеризуется тем, что субъект принимает решения вне обусловленностей. В этом субъект свободен. Каждое принятие решения субъектом в активной позиции безопорно, вне стимулов, вне мотиваций. Другая позиция ре-активна. Субъект «спит», а решение, принимаемое персонажем игры, обусловлено внешним стимулом. Решение становится ре-акцией на раздражитель.

Раздражитель может быть любой. Принятое решение и дальнейшее действие будет ответом на раздражитель. Ответ на раздражитель — всегда реакция по шаблонам, сформированным ранее ввиду имеющегося успешного опыта действия в типовых ситуациях. Действие, адекватное ситуации, подменяется действием по шаблону, адекватному не текущей ситуации, а опыту в памяти. Соответственно, далее сюжет начинает разворачиваться по шаблонам и сценариям.

Принятие решения и дальнейшее действие вне обусловленности стимулом всегда свободно. Воля необусловленного субъекта проявляется в его действии. Такое действие не является ответом, откликом на стимул, а значит существует как творческий акт.

Когда творческий акт согласован с другими процессами, в деле появляется гармония, все становится ладным. Гармония и лад вступают в резонанс с творческими актами, появляется вдохновение. Вдохновение разворачивается в творческий поток. Поток и вдохновение становятся одним целым.

Когда такое состояние становится доступным для аватара, вопрос о разделении деятельности на творческую и иную отпадает сам собой. Любая деятельность становится творчеством, окрыленным вдохновением. Это, в свою очередь, приводит к трансформации самой деятельности. Исчезает рутина, скучная механистичность рабочих алгоритмов сменяется появлением новых возможностей. Такой смене способствует потоковое состояние, приводящее процессы в согласованный творческий поток. Творческий поток не терпит рутины и механистичности и всегда стремится в направлении заданной цели. Когда цель поставлена, аватар, в состоянии потока, видит возможности и способствует достижению цели каждым новым творческим актом. А любая деятельность в состоянии потока приводит протекание всех актуальных для субъекта процессов в гармоничное и благоприятное движение к цели. Что касается

игры, игра наполняется интересом — двигателем игры свободы и обусловленности.

Далее можно говорить о состоянии творческого потока. Свобода соприкасается с обусловленностью необусловленными творческими актами. Мы живем в обусловленном мире, мир обуславливает и принуждает. Заставляет играть по своим правилам. Ре-активная позиция предполагает ре-акцию на принуждение, действие по заранее определенному сценарию, отыгрывание предопределенной роли. Активная позиция противопоставлена обусловленности мира. Противопоставление активной позиции обусловленности мира проявляется в возможности совершения необусловленных творческих актов. Творческие акты направлены не на преодоление необусловленности (в большинстве случаев это невозможно — попробуйте действовать вопреки гравитации или правил дорожного движения), а на взаимодействие с ней — игру. В таком взаимодействии субъект сохраняет свою свободу, а правила и ограничения мира становятся частью игрового пространства. В творческом потоке аватар видит правила и ограничения, но, вместо подчинения им, использует имеющиеся обусловленности по своему усмотрению для получения искомых результатов. Аватар становится творцом своей жизни, творцом путей достижения целей, реализующим творческие акты в мир обусловленности.

Творческие акты, направленные в обусловленный мир, не только задают красивую игру субъекта на стыке свободы и обусловленности, но способны менять мир перед субъектом. Человек всегда хотел преодолеть гравитацию. Началась игра с ней, творческие акты развернулись в игру с обусловленностью гравитацией. В результате такой игры появились устройства способные преодолевать действия гравитации. Человек реализовал цель.
На этом простом примере видно как творческий поток в игре с обусловленностью приводит к совершенно потрясающим

результатам. И это верно для всех поприщ человеческой деятельности.

Любое действие аватара, в идеале, должно стать свободным творческим потоком. Мир аватара может наполниться поэтикой, где творческий поток охватит все сферы бытия. Общение с другими персонажами становится поэтикой, профессиональная деятельность проявляется как поэтика, претворение планов в жизнь пропитывается поэтикой.
Происходит эволюция субъекта в игре свободы и обусловленности. Субъект становится демиургом, а аватар начинает проявляться как художник, как поэт, как архитектор игрового пространства. Таким образом свобода основательно проявляется в актах взаимодействия с обусловленностью — в игре с ней.

Ясность в когнитивных войнах

Современный мир отличается переизбытком информации. Всевозможные силы борются за умы, за внимание, за поддержку, за одобрение. В информационное пространство вбрасывается огромное количество информации. Много информации противоречивой, много недостоверной, много откровенно фейковой.
Каждое информационное сообщение преследует цель привлечь внимание потребителя информации и навязать ему точку зрения. Навязывание точки зрения необходимо для влияния на принятие решения персонажем игры.

Если персонаж остается персонажем, не субъектен, «правильная» подача информации гарантированно сформирует ему мнение, которое он будет считать своим. «Правильная» подача информации становится мощным стимулом, вызывающим нужную реакцию у персонажа. Через информационное стимулирование персонажей происходит управление массами и втягивание больших социальных групп в запланированные сценарии.
Персонажи втягиваются в чужую игру и используются в чужой игре для реализации совершенно чуждых для каждого отдельного индивида целей.

Аватар не менее подвержен информационным атакам. Это означает, что для аватара крайне важно понимать достоверность информационных сообщений. Однако, когда факт случившегося события может быть подан с совершенно разных ракурсов, когда правда талантливо смешана с ложью, когда действительные события неотличимы от симулякров[73], возникает логичный вопрос — как ориентироваться в информационных потоках и как принимать верные решения при

планировании и прогнозировании в условиях низкого статуса доверия к любой информации?

В ключе исследования потокового состояния и использования его как инструмента для взаимодействия с миром перед субъектом, потоковое состояние способно стать опорой мышления для принятия решений в обозначенных условиях.

Информационный факт воспринимается персонажем как вырванное из потока времени событие. Как написано выше, без фиксации объекта мышления не получится выполнить относительно него мыслительную операцию. Событие, в субъектно-предикатной логике, становится застывшей субстанцией. Характеристики событию-субстанции задает способ донесения информации о нем реципиенту. Соответственно, от заданных событиям-субстанциям характеристик зависит связывание событий в мышлении персонажа. Мышление обуславливается подачей информации, вследствие чего когнитивные результаты — выводы мышления формируются по заданным извне сценариям.
Как бы не хотелось принять верное решение, вероятность искажения результата весьма и весьма велика.

Процессуальная логика и процессуальное мышление действуют иначе. Достоверность события проверяется публикацией в различных источниках при условии доверия источникам. Причем событие воспринимается как чистый факт вне коннотатов и оценок, но в связи с другими событиями. Событие в связи с другими событиями воспринимается субъектом как процесс, как событийная согласованность. Процессуальное мышление оперирует динамикой процесса и не ставит перед собой задачу оценки процесса. Процессуальное мышление оперирует событиями как целостными непрерывными процессами и позволяет четко видеть куда и к чему приведет процессуальная изменчивость. Процессуальное мышление обеспечивает понимание последствий развития исследуемого процесса или

событийного потока. Соответственно, решение принимается исходя не из истинности или ложности какого-либо факта, а из понимания к чему стремится событийный поток внутри которого оказался информационный факт, безотносительно истинный он, ложный или симулякр.

Использование процессуального мышления освобождает субъекта от оперирования категориями истина/ложь. Становится совершенно неважно истинен информационный факт или ложен, субъект оперирует другими категориями — процессуальными, к которым относится восприятие направленности процесса и видение аттракторов, влияющих на развитие процесса.

На стыке свободы и обусловленности субъект снижает субстанциональную обусловленность смещая акцент восприятия на процессуальные потоки, вписывает в них свои действия и решения, тем самым строя игру по своим правилам и используя свои инструменты.

Свобода

Свобода заключается вовсе не в отсутствии ограничений. Совершенно точно — не в этом мире. Мир перед субъектом развернут в своих законах, правилах и ограничениях. Субъект неотделим от мира перед собой, мир неотделим от субъекта. В предложенной модели миру перед субъектом присвоен статус игрового пространства, где аватар — «точка» прямого соприкосновения субъекта и мира, инстанция, где субъект и мир перед ним сходятся в одно целое. Аватар — квинтэссенция взаимоотношений субъекта и мира сплавленная в общем танце. Танец всегда движение, всегда процесс, и, конечно же, всегда игра. В игре может быть весь спектр взаимоотношений субъекта и мира: любовь, ненависть, флирт, ухаживание, агрессия, нежность, учтивость, грубость, тактичность, эмпатия, симпатия, вдохновение, разочарование, горе, радость и все прочее, чем наполнена жизнь.

Танец — всегда текуч и согласован. Танец всегда поток. И в этом потоке раскрывается свобода. Свобода движения, свобода построения взаимоотношений, свобода игры.

И субъект в актах принятия решений, и аватар как реализация решений субъекта в обусловленный мир, и мир, в котором субъект действует аватаром — суть единый танец.

Для танца нужны условия. Поверхность, музыка, тематика, танцоры. Без этих условий танца не случится. Танец живет по вполне конкретным правилам. Свобода танца и свобода в танце вовсе не свобода от правил, но свобода действовать в свободных актах применения правил. Свобода не ограничивается. Свобода раскрывается в активной позиции танцора, использующего правила для придания танцу стиля и красоты. Поток, потоковое состояние становится таким танцем, процессом игры субъекта и мира, где свобода и обусловленность встречаются в едином пространстве и, вместо того чтобы сталкиваться и создавать напряжения, сливаются в единой игре.

Недостаточно выстраивать взаимоотношения с миром вступая в игру с ним без стремления к красоте. Куда лучше, когда в игре присутствует гармония и ритм. Когда все складывается оптимальным образом мир не противостоит субъекту, но всячески способствует ему, поворачиваясь нужными гранями. Поток и потоковое состояние — один из инструментов, один из действенных способов, благодаря которому выстраиваются взаимоотношения субъекта и мира подобно выстраиванию взаимоотношений партнеров в танце. Где-то может вести субъект, где-то мир, но в каждый момент времени субъект и мир действуют вместе, движутся в одном направлении, достигают общих целей. Аватар становится любимым дитя, удивительным синтезом встречи субъекта и мира перед ним. Аватар становится вершиной треугольника, где в основании встречаются субъект и обусловленный мир. Так из разделенности рождается целостность.

Свобода и обусловленность сливаются в танце. Остается отпустить контроль и двигаться легко и непринужденно. В таком танце несложно прочувствовать как путь рождается под ногами идущего. Иногда может быть страшно. Но всегда интересно. Танец-поток запускает увлекательное приключение — игру в жизнь.

В отсутствие контроля поток, танец, игра наполняется импровизацией. Уходит зависимость от «реальности». Сам же аватар, в потоке, становится предельно живым, предельно реальным.
Уходит желание «прогнуть мир». Намерение больше не слепой напор. Намерение становится живым и текучим. Мир, подобно партнеру в танце, откликается на намерение. Так формируется процессуальная согласованность и включенность субъекта во все актуальные процессы. Аватар движется непринужденно и ни за что не держится. В танце нет необходимости ни в привычках, ни в привязанностях. Как бы ни проявлялась обусловленность

мира, субъект с ней танцует и играет, не попадая в зависимость от нее.

В потоке аватар подобен рыбе танцующей с океаном. Или птицей танцующей с небом. Рыба зависит от океана, птица зависит от неба. Скажите на милость, есть ли у них несвобода? Аватар намного сложнее. Развитая психика, развитое мышление, развитое осознание. Эти функции — инструмент субъекта. Когда субъект «спит» функции выполняют работу ре-активно, как отклик на раздражитель. Когда субъект осознает собственную субъектность, функции становятся активными, т.е. действуют не как ответ на раздражитель, а как результат свободного и необусловленного решения субъекта. Более того, используя и развивая функционал аватара, субъект разворачивает всю доступную мощь функционала в потоковое состояние, строит замысловатый и сложный танец. Использует обретенный функционал для взаимоотношения с миром.
Что остается делать миру? Откликаться.

В то же время и мир воздействует на субъекта через аватара. Что делать субъекту? Откликаться. Аватар становится той инстанцией, через которую субъект чувствует мир. Чувствует подобно чувствованию партнера в танце.
И субъект, и мир — партнеры в танце. Не соперники. Именно такое построение взаимоотношений раскрывает истинную красоту игры свободы и обусловленности.

Свобода случается
Изнутри
Из точки развертки
Из внутренней
Пустоты
Первое слово
Закон
Следующие согласны
Кругом очерчен

Кон
Осталось придать
Огласке
Все что будет
Потом
Выкрасить рубежи
Красно-сине-зеленой
Краской
Звуком связать
Волну
Языковых инстанций
Мыслью задеть
Струну
Зачатия
Интерпретаций

Заключение

Вернемся к постулату о том, что все происходит в сознании, создается средствами сознания и формируется из материала сознания[74].
Это значит, что в сознании присутствуют различные зоны, в которых субъект, так ли иначе, может быть представлен, а также осуществлять взаимодействие с зонами сознания и их содержательностью.
Все описанное в книге может быть технологизировано для решения произвольных задач в сознании и средствами сознания. За базис для создания таких технологий взята психонетика[75].

Игра, аватар и процессуальная согласованность при развертке в методологию открывает субъекту уникальные возможности в работе с сознанием.
Первое — это выделение латентных или спящих зон сознания.
Второе — репрезентация субъекта в качестве аватара в актуализированные зоны сознания с целью взаимодействия с содержимым актуализированных зон.
Третье — процессуальное мышление и процессуальная согласованность при взаимодействии с содержательностью актуализированных зон сознания.

Практику и исследователю сознания необходим инструментарий для работы с сознанием способ построения онтологии для работы с сознанием и в сознании.
Инструментарий и приемы дает технология работы с сознанием — психонетика. Способ построения онтологии представлен в данной книге. Это не исчерпывающий способ, могут быть сконструированы и другие. В книге приведен пример построения взаимоотношений с миром. Построенные взаимоотношения, будучи конструктом, ни в коем случае не является истиной.

Описанный способ — результат конструирования, имеющий под собой технологию, инструментарий и практические навыки работы с собственным сознанием.

В планировании и построении взаимоотношений с миром можно использовать приведенный пример, а можно выстроить свою собственную методологию. Главное — понимание что описание мира перед субъектом, принципиально, есть результат конструирования.
Данный способ рабочий. Неоднократно проверен и опробирован участниками психонетических проектных групп, по сути тоже является инструментарием для решения произвольных задач, необусловленного целеполагания и возможностью достижения обозначенных целей в формате игры свободы и обусловленности. С предложением выхода за рамки сценариев, ролей и шаблонов и проявлением необусловленного действия в условиях обусловленности.

Приложение. Описание аватара

Имя Аватара Игрока: Звездный странник.
Описание одной фразой: Кочуя среди звезд, меняю маски, творю миры в прекрасном сне.

Список характеристик, которые могут быть включены в описание аватара:

Сильные качества	Качества, являющиеся сильными для вас, вашей личности, вашего физического тела. Сильные качества — те качества, благодаря которым вы достигаете своих целей, решаете задачи, которые приносят вам благополучие и удовлетворение.
Уязвимые качества	Качества, являющиеся уязвимыми для вас, вашей личности, вашего физического тела. Уязвимые качества — те качества (привычки в том числе), из за которых вы терпите поражение, или которые в потенциале могут нести в себе.
Ресурсные качества	Качества, являющиеся уязвимыми для вас, вашей личности, вашего физического тела. Уязвимые качества — те качества (привычки в том числе), из за которых вы

	терпите поражение, или которые в потенциале могут нести в себе.
Созидательные качества	Качества, благодаря которым, и используя которые, возможно производить и производятся изменения, трансформации, достижение целей.
Разрушительные качества	Качества (могут быть включены привычки, поведенческие шаблоны, архетипы, личностные структуры), которые разрушают — отдаляют вас от достижения или реализации желаемого, разрушают вас в прямом и переносном смысле.
Тонус (энергия)	Уровень и качество энергии. Что влияет на уровень вашего тонуса/энергии, активности? Как вы восполняете энергию (как вы отдыхаете, восстанавливаете силы)? Ваша «энергетическая» чувствительность. Энергетические практики. Владение/управление энергией.
Физические качества	Физическое состояние (здоровье, физическое развитие и т.п.).
Психические качества	Психическое состояние, психические качества (экстравертность — интровертность, тип темперамента и т.п.) и особенности, особые психические навыки (воображение, интуиция, эмпатия, осознанные

	сновидения и подобное). Стрессоустойчивость, восстановление, эмоциональная стабильность, эмоциональность.
Пассионарность	Способность к адаптации
Поведенческая стратегия	Те сценарии поведения, которые вы реализуете в своей жизнедеятельности. Стратегия достижения результата.
Поведенческая тактика	Приемы, шаблоны, мемы, манера поведения и подобное.
Мотивация	Что вас мотивирует.
Стимуляция	Что вас стимулирует и вдохновляет.
Тип мышления	Эмпирическое, инженерное, научное, творческое, аналитическое.
Устремления	Сверхзадачи.
Ограничения (действия в социальной среде)	Мораль, кодекс, совесть, религия, воспитание...
Ограничения	Те качества, которые ограничивают вас в реализации (жизнедеятельности, развитии, достижении целей, решения задач, творчестве и т.п.)
Ведущие качества	Наиболее часто реализуемые аспекты.
Картина мира	Научная, мистическая, религиозная, иная.

Осознанность	Рефлексия, внимание (качества и управление).
Результаты типирований в различных типологиях	Соционика, Дизайн человека и т.д.
Реализуемая «роль» на «сцене жизни», определить, основываясь на самоощущении	Дать «название» своей роли — император, наставник, воин, ученик, свободный художник, исследователь, экспериментатор, поэт, наблюдатель, отшельник и т.п.

Список литературы

1. Агафонов А.Ю. Основы смысловой теории сознания, СПб, Речь, 2003.
2. Агафонов А.Ю. Человек как смысловая модель мира: Пролегомены к психологической теории смысла. Самара, 2000.
3. Аллахвердов В.М. Сознание как парадокс. — СПб, 2000.
4. Бахтияров О.Г. Активное сознание. Москва, издательский дом «Постум», 2010.
5. Бахтияров О.Г. Деконцентрация.
6. Бахтияров О.Г. Постинформационные технологии: введение в психонетику. — К.: «Экспир», 1997.
7. Бахтияров О.Г. Технологии свободы. Москва, издательство «Рипол-Классик», 2015.
8. Бахтияров О.Г. Воля над Хаосом. Серия «Ветер иного». Издательская группа «Традиция», 2019.
9. Бахтияров О.Г. Волюнтократия. Серия «Ветер иного». Издательская группа «Традиция», 2023.
10. Гарри Хант. О природе сознания: с когнитивной, феноменологической и трансперсональной точек зрения. Москва, Издательство АСТ, 2004.
11. Гаус В.Я. Четыре предела свободы. На подступах к Иному. Стратегия и тактика становления личности. — М.: издательский Дом «Русская философия», 2023.
12. Кизима В.В. Тоталлогия (философия обновления). — К.: Видавець ПАРАПАН, 2004.
13. Михай Чинсентмихайи. Поток: Психология оптимального переживания. 1990.
14. Налимов В.В. Спонтанность сознания, Москва, Прометей, 1989.
15. Смирнов А.В. Сознание. Логика. Язык. Культура. Смысл. — М.: Языки славянской культуры, (Studia philosophica), 2015.

16. Смирнов А.В., Солондаев В.К. С50 Процессуальная логика / А.В. Смирнов, В.К. Солондаев. — М.: ООО «Садра», 2019.
17. Смирнов Г.А. Об исходных понятиях формальной теории целостностей, СИ, 1978.
18. Уфимцева Н.В. Языковое сознание: динамика и вариативность. — М.: Институт языкознания РАН, 2011.

Примечания

1. psygamelab.ru
2. Редукция (reductio — возвращение, отодвигание назад) — уменьшение, упрощение строения или исчезновение органов в связи с утратой их функций в процессе эволюции.
3. Происходит от др.-греч. ἐμπειρικός «опытный; эмпирик», из ἐμπειρία «опыт, опытность»; далее из ἐν (варианты ἐγ-, ἐλ, ἐμ-) «в» + πεῖρα «проба, испытание».
4. Система описания мира, в более широком понятии — онтология.
5. Запечатление, или импринтинг (от англ. imprint — оставлять след, запечатлевать, отмечать) — в этологии и психологии специфическая форма обучения; закрепление в памяти признаков объектов при формировании или коррекции врождённых поведенческих актов. Википедия.
6. Негэнтропия — движение к упорядочиванию, к организации системы. По отношению к живым системам: для того, чтобы не погибнуть, живая система борется с окружающим хаосом путём организации и упорядочивания последнего, то есть импортируя негэнтропию.
7. Объекты познания, в данном контексте, относятся к содержательности сознания.
8. Ты хочешь узнать, что это? Матрица повсюду. Она окружает нас. Даже сейчас она с нами рядом. Ты видишь ее, когда смотришь в окно или включаешь телевизор. Ты ощущаешь ее, когда работаешь, идешь в церковь, когда платишь налоги. Целый мирок, надвинутый на глаза, чтобы спрятать правду. Цитата из кинофильма «Матрица».
9. Стратегия (др.-греч. στρατηγία, «искусство полководца») — 1) способ действий; 2) общий, не детализированный план какой-либо деятельности, охватывающий длительный период времени, способ достижения сложной цели, являющейся неопределенной и главной для управленца на данный момент, в дальнейшем корректируемой под изменившиеся условия существования управленца-стратега; 3) модель поведения.
10. Дифференциация (от лат. differentia — «различие») — разделение, разведение процессов или явлений на составляющие части.
11. Представим себе изолированную комнату, в которой находится Джон Сёрл, который не знает ни одного китайского иероглифа. Однако у него есть записанные в книге точные инструкции по манипуляции иероглифами вида «Возьмите такой-то иероглиф из корзинки номер один и поместите его рядом с таким-то иероглифом из корзинки номер

два», но в этих инструкциях отсутствует информация о значении этих иероглифов, и Сёрл просто следует этим инструкциям подобно компьютеру. Наблюдатель, знающий китайские иероглифы, через щель передаёт в комнату иероглифы с вопросами, а на выходе ожидает получить осознанный ответ. Инструкция же составлена таким образом, что после применения всех шагов к иероглифам вопроса они преобразуются в иероглифы ответа. Фактически инструкция — это подобие компьютерного алгоритма, а Сёрл исполняет алгоритм так же, как его исполнил бы компьютер. В такой ситуации наблюдатель может отправить в комнату любой осмысленный вопрос (например, «Какой цвет вам больше всего нравится?») и получить на него осмысленный ответ (например, «Синий»), как при разговоре с человеком, который свободно владеет китайской письменностью. При этом сам Сёрл не имеет никаких знаний об иероглифах и не может научиться ими пользоваться, поскольку не может узнать значение даже одного символа. Сёрл не понимает ни изначального вопроса, ни ответа, который сам составил. Наблюдатель, в свою очередь, может быть уверен, что в комнате находится человек, который знает и понимает иероглифы.

12. prostomozg.ru
13. prostomozg.ru/cq
14. Комплементарность — соответствие, взаимодополняемость, взаимосоответствие.
15. Эмпатия — способность чувствования и понимания эмоций других людей.
16. Лайфхак (англ. life hack) — хитрость или полезный совет, помогающий эффективно решить ту или иную проблему.
17. Объединение частей в систему порождает у системы качественно новые свойства, не сводящиеся к свойствам частей, не выводящиеся из свойств частей, присущие только самой системе и существующие только пока система составляет одно целое. Система есть нечто большее, нежели простая совокупность частей. Качества системы, присущие только ей, называются эмерджентными (от англ. «возникать»). Тарасенко Ф. П. Прикладной системный анализ (наука и искусство решения проблем): Учебник. — Томск; Издательство Томского университета, 2004. ISBN 5-7511-1838-3.
18. Гештальт (gestalt) дословно переводится с немецкого как «форма» или «фигура». Более точно понимается как целостность, целостное восприятие. Например, мелодия воспринимается как нечто целостное, а не набор отдельных звуков. Гештальт — целостный образ, получаемый в результате восприятия и понимания воспринятого.
19. Редукция — переход, сведение сложного к простому.

20. Аттрактор — от англ. attractor, от attract «притягивать», далее из лат. attrahere «притягивать; стягивать».
21. Метод провокации произвольного события. Методическое пособие. Автор Владимир Мелешин. 2023 г.
22. Технология управления вниманием описана в книге О.Бахтиярова «Активное сознание».
23. Согласно Пьеру Тейяру де Шардену (1881-1955), французскому теологу и философу, священнику-иезуиту, одному из создателей теории ноосферы, рефлексия — то, что отличает человека от зверей, благодаря ей человек может не просто знать нечто, но еще и знать о своем знании. Не просто знать, а знать, что знаешь.
24. Реальность консенсуса (букв. англ. consensus reality) (консенсуальная реальность, общепринятая реальность) — психологический термин, обозначающий такое описание реальности, в отношении которого достигнуто общее соглашение между людьми (осознанное или неосознанное). Чарльз Тарт в книге «Пробуждение» предложил альтернативный термин — «обусловленная реальность» (conditioned или conditional reality), указывая на неточность термина «реальность консенсуса», поскольку никто не спрашивает у индивида согласия, хочет ли он жить в «общепринятой реальности», ведь к ней его приучают путём «обусловливания» — выработки условных рефлексов в процессе воспитания и социализации.
25. Американский психотерапевт Стивен Карпман в 1968 году предложил свою модель того, как люди часто взаимодействуют между собой. Предполагается, что человек «примеряет» одну из трех социальных ролей, поэтому модель называется треугольником Карпмана.
26. Например, миры Хайао Миядзаки в мультипликации, братьев Стругацких в литературе, Рихарда Вагнера в музыке, Карлоса Кастанеды в философии. И подобных примеров превеликое множество.
27. Пример — книги Марка Твена. Его идеи стали прообразом технических открытий и изобретений.
28. Репер (от фр. repere — метка, знак, исходная точка) в геодезии — знак, который находится в определённой точке земной поверхности с известной относительной высотой. «Реперная точка» в речи — фразеологизм, означающий критерий отсчета, нечто стабильное.
29. Имагинация — общеупотребимый международный термин, обозначающий процесс воображения, продуцирование образов, их трансформацию в данном процессе творения, результат творения.
30. Семантика (от др. -греч. σημαντικός «обозначающий») — раздел лингвистики, изучающий смысловое значение единиц языка.
31. Детерминизм — это теория о взаимосвязи и взаимообусловленности. Согласно ей, поступки человека, природные и социальные явления

можно объяснить предшествующими событиями и законами природы. Ещё так называют веру в предопределённость всего происходящего.
32. Идея и разработка методик по развертке и созданию аватара психонетическими методами принадлежит Оксане Завадской.
33. А.В. Смирнов. Сознание, логика, язык, культура, смысл. 2015
34. Организмичность (от организм (позднелат. organismus от позднелат. organizo «сообщаю стройный вид», от др.-греч. ὄργανον — «орудие») — живая система, в которой все её компоненты взаимозависимы, и изменения одного из них компенсируется изменениями других.
35. Кастомизация (от англ. to customize — «настроить») — это индивидуализация продукции под заказ конкретного потребителя при помощи конструктивных или дизайнерских изменений.
36. Гомеостаз (др.-греч. ὁμοιοστάσις от ὅμοιος «одинаковый, подобный» + στάσις «стояние; неподвижность») — саморегуляция, способность открытой системы сохранять постоянство своего внутреннего состояния посредством скоординированных реакций, направленных на поддержание динамического равновесия. Стремление системы воспроизводить себя, восстанавливать утраченное равновесие, преодолевать сопротивление внешней среды.
37. Интенция (лат. intentio — «намерение; стремление») — направленность сознания, мышления на какой-либо предмет. В отличие от желания, интенция понимается как задуманный план действий.
38. Технология описана в книгах О.Г. Бахтиярова «Активное сознание», «Технологии свободы», «Деконцентрация».
39. Термин введен Татеиси Кадзумо в 1970 году. Психонетика — совокупность психотехнологий, построенных на единой методологической основе и направленных на решение конструктивно поставленных задач с использованием особых, присущих только психике, свойств. В рамках психонетики развивается подход по целенаправленному использованию в современных технологиях не только рафинированных форм мышления, но и других психических функций. Благодаря этому появляется возможность решения ряда проблем, которые ранее признавались принципиально неразрешимыми.
40. Психонетика — совокупность психотехнологий, построенных на единой методологической основе и направленных на решение конструктивно поставленных задач с использованием особых, присущих только сознанию, свойств. Автор концепции психонетики — О.Г. Бахтияров.
41. О.Г. Бахтияров «Активное сознание». В книге известного ученого и практика О.Г. Бахтиярова развивается перспективный подход работы с активизацией сознания и пробуждением воли. Автор рассматривает психотехнологические направления и практики в контексте оригинальных авторских разработок и многолетнего опыта их использования и исследования. Предложен оригинальный язык

описания, позволяющий сосредоточить внимание на психических процессах и явлениях, которые обычно остаются неосознанными. Преодоление стереотипов мышления и поведения приводит к изменению модуса личности и пониманию свободы как основы сущности человеческого бытия.

42. О.Г. Бахтияров. Активное сознание. Глава 15. Пси-органы: функция — язык — игра — культура — технология
43. Когнитивистика, когнитивная наука (лат. cognitio «познание») — это междисциплинарное научное направление, объединяющее теорию познания, когнитивную психологию, нейрофизиологию, когнитивную лингвистику, невербальную коммуникацию и теорию искусственного интеллекта.
44. Консциентология (лат. conscientia «осведомленность; сознание; совесть», от conscire «сознавать») — формирующаяся наука о сознании.
45. Волюнтократия. О.Г. Бахтияров. — М.: Издательская группа «Традиция», 2023, — 148 с. Серия «Ветер иного».
46. Топос — обобщенное место разворачивания определенных смыслов.
47. Локус — некое ограниченное пространство художественного текста, имеющее референтную соотнесенность с действительностью.
48. А.В. Смирнов. Сознание, логика, язык, культура, смысл.
49. А.В. Смирнов. Субстанциональная и процессуальная картина мира к вопросу о типологии.
50. Тему подробно раскрывает О.В. Завадская в своих работах.
51. Н.В. Уфимцева. Языковое сознание: динамика и вариативность.
52. Применительно к практикам ЯРС (языки развертывания смыслов) язык рассматривается не столько как средство коммуникации, сколько как средство описания и связывания воспринимаемого. В мире перед субъектом должны быть различены отдельности, описаны и поняты. Все это решается посредством языка. Само сознание — языковое. Можно сказать «работает на языке». Языковое сознание языком создает все многообразие результата собственной дифференциации. Примечание автора.
53. Инте́нция (лат. intentio — «намерение; стремление») — направленность сознания, мышления на какой-либо предмет. Википедия.
54. Ре-активность как противопоставление активности, ре-акция как ответ на раздражитель в противовес активному действию.
55. См. работы Дэвида Чалмерса.
56. В работах по психологии под сознанием понимается психика (прим. автора).
57. Андрей Агафонов, «Смысловая теория сознания».
58. О.Г. Бахтияров, «Активное сознание».
59. Декарт предполагал, что разделение между первичными и вторичными качествами материи необходимо, чтобы избежать ложных выводов о

природе реальности. В частности, он отвергал допущение, в целом известное как «наивный реализм» и свойственное нам всем с детства, — мысль о том, что цвета, звуки, запахи, вкусы и тактильные переживания существуют в объективном мире, независимо от актов нашего восприятия.

60. О.Г. Бахтияров, «Активное сознание».
61. Под инструментарием понимается совокупность методов работы с собственной психикой и собственным сознанием, например, управление вниманием, деконцентрация, расщепление психических процессов, управление перцептивными средами и др.
62. Прием называется «Деконцентрация внимания».
63. Алертность — состояние максимальной готовности к действию на фоне внутреннего спокойствия. Это физическая и душевная собранность, подтянутость, бдительность, способность моментального перехода к активному действию.
64. Перцептивные среды — среды чувственного восприятия: визуальная, аудиальная, соматическая и др.
65. Кайро́с (др.-греч. Καιρός «благоприятный момент») — древнегреческий бог счастливого мгновения, удачи, благоприятного стечения обстоятельств. Кайрос обращает внимание человека на тот благоприятный момент, когда нужно действовать, чтобы достичь успеха. Согласно Иону Хиосскому, младший сын Зевса. Кайрос особенно почитался в Олимпии. В поздней античности, в эпоху Ренессанса и в Новое время кайрос превратился в аллегорический образ подходящего времени, эмблему ускользающей удачи, мимолетной возможности. Идея кайроса была воспринята и продуктивно реинтерпретирована в философии, христианском богословии, риторике, теории менеджмента. Википедия.
66. Черный лебедь — концепция, согласно которой труднопрогнозируемые и редкие события, которые имеют значительные последствия, имеют особые характеристики. Автор концепции — Нассим Николас Талеб, который в своей книге «Черный лебедь. Под знаком непредсказуемости» (2007 г.) использовал термин «события типа «черный лебедь»» (англ. TBS, The Black Swan). Википедия.
67. Групповой субъект — разработка методики проектной группы Лаборатории психонетической игры. 2020 г. (psygamelab.ru).
68. См. «Теорию систем».
69. Эйдоинтерфейс для работы с процессуальной неопределенностью.
70. Экстремальная ситуация (лат. extremus — крайний, критический) — это внезапно возникшая ситуация, угрожающая или субъективно воспринимается человеком как угрожающая жизни, здоровью, личностной целостности и благополучию, как самого человека, так и значимых для него окружающих. Экстремальная ситуация характеризует

специфическую обстановку, в которой наблюдаются крайние значения существенных для жизни субъективных факторов: физического здоровья и деятельности человека или социальной группы, в которую он включён. Википедия.

71. Форс-мажор (фр. force majeure — «высшая сила», лат. vis maior; в русскоязычных юридических документах используется термин «непреодолимая сила») — непредсказуемое событие (например, стихийное бедствие, эпидемия или война), не зависящее от воли сторон, участвующих в сделке, но ведущее к невозможности исполнения договорных обязательств. Оно освобождает должника от ответственности за нарушение договора. Википедия.
72. Как феномен ГС имеет «природу» — цель существования, устройство (организацию) и среду существования. Системные свойства ГС дают представление о его феноменальной природе — сущности феномена и характера его проявления в форме конкретных групповых процессов и их результатов. ГС появляется при возникновении целенаправленной активности группы. Общая согласованная деятельность становится основополагающим качеством группы — активностью и из объединения отдельных индивидуумов группа преобразуется в систему как совокупность элементов, взаимосвязанных общей активностью и организующих целостность.
73. Симулякр (фр. simulacre от лат. simulacrum — подобие, копия) — ключевой термин постмодернистской философии, который означает изображение, копию того, чего на самом деле не существует. Сегодня это понятие понимают как культурное или политическое создание, копирующее форму исходного образца. Симулякр может касаться каких угодно вещей и смыслов. Википедия.
74. Подробно о данном положении разобрано в книгах, представленных в разделе «Список литературы».
75. ПН не является онтологией, но является практикой, конструирующей различные онтологии; в основе ПН лежит определенная метаонтология (из которой проистекают методы конструирования онтологий); другие типы метаонтологий рассматриваются как равноправные, но отражающие не столько Реальность, сколько иную природу человека, нежели та, которой близка психонетика. О.Г. Бахтияров. Технологии свободы.