

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА**

МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Миром правят те, кто в своей жизни осуществляет своё мировоззрение. Нет ничего красивее и интереснее такой жизни.

В игре "Мировоззрения" можно побыть человеком, который живёт своим мировоззрением. Можно посмотреть на жизнь сквозь мировоззрение, которое было чуждо или вообще незнакомо. И можно столкнуть разные мировоззрения, чтобы получить новое, доселе неизвестное решение как вечных, так и злободневных вопросов.

* * *

В ходе игры участники принимают предложенные им различные мировоззренческие модели и с этих позиций обсуждают некое чрезвычайно спорное действие. При этом они выбирают роли, связанные с обсуждаемой историей, и должны принять общее решение.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Правила игры.....	4
1. Цели игры.....	5
2. Характер игры.....	6
3. Модератор игры.....	7
4. Мироззрения.....	8
5. Казусы.....	9
6. Роли.....	10
7. Ход игры.....	11
Эскизы мироззрений.....	12
Стратегии игры.....	28
I. Общая стратегия.....	29
1. Смысл игры.....	29
2. Казусы.....	31
3. Роли.....	35
4. Этапы игры.....	37
5. Уровни игры.....	39
6. Мироззрения.....	41
II. Стратегии отдельных мироззрений.....	44
1. Свобода от страданий.....	45
2. Власть над вещами.....	47
3. Деятельная любовь.....	49
4. Никому не кланяться.....	51
5. Благоденствие рода.....	53
6. Отсутствие задачи.....	55
7. Социальная гармония.....	57
8. Удовольствие.....	59
9. Вечная молодость.....	61
10. Совершенный дом.....	63
11. Победа над врагом.....	65
12. Тотальный мир.....	67

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Цели игры

1.1. Конечная цель – найти согласие по спорному вопросу среди максимального числа мировоззрений.

1.2. Промежуточные цели:

- 1) проникнуться непривычным для себя мировоззрением, принять его на время игры как своё собственное;
- 2) мыслить мировоззренческими категориями и дискутировать при помощи аргументов мировоззренческого характера;
- 3) установить двустороннюю связь между картиной мира и стандартом поведения в тех или иных жизненных обстоятельствах.

2. Характер игры

2.1. "Мировоззрения" – ролевая игра живого действия. Участники игры непосредственно исполняют избранные ими роли, лично представляя продуманных ими персонажей.

2.2. Взаимодействие между игроками осуществляется через беседу в той или иной форме. В рамках игры персонажи никак иначе друг на друга не воздействуют, то есть исключены сражения, магия и так далее.

2.3. Тема игры – столкновение мировоззрений по какому-то практическому поводу. Обсуждение концентрируется именно на мировоззрениях и их применении к той или иной жизненной ситуации.

2.4. В ходе игры участники не меняют свои имена и не переодеваются в специальные костюмы. Разыгрываемая ситуация не переносится в эпоху или местность, отличные от настоящих времени и места игры.

2.5. Время игры ограничивается самими участниками либо модератором. По желанию участников игра может быть разбита на сессии.

2.6. Игра может проводиться в любом месте либо виртуально, в том числе по переписке.

2.7. Число игроков ограничивается лишь возможностью вести упорядоченное обсуждение в рамках приемлемого для всех промежутка времени. Желательно, чтобы оно было не меньше числа мировоззрений, заявленных в перечне. Если участников больше, то мировоззрения должны распределяться между ними в примерно равных долях, так чтобы ни одно мировоззрение не имело решающего численного преимущества.

3. Модератор игры

3.1. Функции модератора перед началом игры:

- 1) ознакомить участников с правилами и стратегиями игры;
- 2) объявить обсуждаемый казус;
- 3) назначить каждому участнику его мировоззрение на время игры, так чтобы в игре было представлено максимальное число мировоззрений и примерно в равных количествах участников;
- 4) разъяснить суть назначенных мировоззрений;
- 5) обеспечить участников эскизами и другими материалами в помощь реализации их мировоззрений;
- 6) помочь участникам выбрать очевидные роли;
- 7) помочь участникам выбрать и продумать свободные роли;
- 8) ответить на вопросы участников касательно их ролей и мировоззрений, а также правил и стратегий игры.

3.2. Функции модератора в ходе игры:

- 1) следить за соблюдением правил и темы игры;
- 2) помогать участникам погружаться в назначенные им мировоззрения;
- 3) помогать участникам следовать их мировоззрениям и ролям в игровом поведении;
- 4) помогать развитию игрового обсуждения.

3.3. Возможности модератора:

- 1) модератор может в любой момент игры давать участникам указания и задавать им вопросы по реализации их ролей и мировоззрений;
- 2) модератор может в любой момент игры взять на себя любую роль, присвоить себе любое мировоззрение и принять участие в игре, не слагая с себя полномочий модератора;
- 3) модератор может в любой момент исключить из игры любого участника, сознательно и систематически нарушающего правила игры либо мешающего игре других участников;
- 4) модератор может в любой момент игры изменить условия и порядок выступлений участников, чтобы помочь им осуществлять игровые задачи.

4. Мироззрения

4.1. В ходе игры участники реализуют мировоззренческие модели, построенные как взгляд на мир сквозь призму определённой высшей ценности (конечной цели, предельной задачи).

4.2. Участники не могут сами себе придумывать или назначать мировоззрения. Мироззрения назначаются модератором из заранее подготовленного перечня.

4.3. Базовый перечень мировоззрений на сегодня включает в себя двенадцать моделей, каждая из которых имеет реальное соответствие:

- 1) "Свобода от страданий";
- 2) "Власть над вещами";
- 3) "Деятельная любовь";
- 4) "Никому не кланяться";
- 5) "Благоденствие рода";
- 6) "Отсутствие задачи";
- 7) "Социальная гармония";
- 8) "Удовольствие";
- 9) "Вечная молодость";
- 10) "Совершенный дом";
- 11) "Победа над врагом";
- 12) "Тотальный мир".

Этот перечень в дальнейшем может расширяться.

4.4. В ходе подготовки к игре участники могут изучать реальные соответствия своих мировоззрений.

4.5. В ходе игры участники могут пользоваться эскизами мировоззрений в качестве ориентиров.

4.6. В ходе игры участники обязаны следовать своим мировоззрениям, основывая на них свои аргументы и оценки обсуждаемых обстоятельств.

4.7. Для исполнения одной роли назначается одно мировоззрение. Если участник исполняет больше одной роли, для каждой из них ему назначается своё мировоззрение, и только таким образом он может реализовывать больше одного мировоззрения.

5. Казусы

5.1. Игровой казус – спорная ситуация, в отношении которой разные мировоззрения имеют отличные друг от друга оценки и варианты решения.

5.2. Структура стандартного казуса состоит в том, что некто (Протагонист) имеет возможность и намерение совершить или не совершить некий поступок, в то время как некто другой (Антагонист) хочет чего-то противоположного. Антагонист обращается к Правителю с просьбой принудить Протагониста к определённом поведению.

5.3. Казус объявляется и разъясняется модератором.

5.4. Модератор может задать для игры заранее подготовленный нестандартный казус, но так, чтобы соблюдался пункт 5.1.

5.5. В ходе раскрытия персонажей и обсуждения сюжет казуса может варьироваться и обогащаться, но его первоначальная основа должна оставаться неизменной.

6. Роли

6.1. Роли в игре подразделяются на очевидные и свободные. Очевидные роли прямо обозначены в разыгрываемом казусе. Свободные роли продумываются самими игроками. Очевидные роли для всех стандартных казусов – Правитель и Протагонист.

6.2. Правитель – персонаж, который должен разрешить спорный вопрос в соответствии со своим мировоззрением и одновременно в согласии с предпочтениями большинства участников. Для выполнения этой задачи он должен выслушать всех и может советоваться со своими помощниками (если таковые имеются). Правитель может принять только одно решение и не имеет никаких дополнительных полномочий.

6.3. Протагонист – персонаж, который имеет намерение и возможность совершить некое спорное действие.

6.4. Свободные роли – это персонажи, которых участники создают и продумывают самостоятельно. Данные персонажи могут представлять не только людей, но также животных, демонов, духов мёртвых, богов и так далее, без каких-либо ограничений. Они могут быть наделены любыми способностями, любыми отношениями собственности, любой внешностью, любым статусом, возрастом и прочим. Единственное ограничение: они, так или иначе, должны быть кровно заинтересованы в обсуждаемой истории и принимаемом решении.

6.5. Прототипы – это исторические или мифологические персонажи, характер, стиль и убеждения которых участник может взять в качестве примера для реализации своих роли и мировоззрения. Прототип может быть предложен модератором или подобран игроком самостоятельно. Если участник выбрал себе прототип, он должен до начала игры сообщить об этом модератору, но больше никому – прототип остаётся тайной для остальных участников и посторонних наблюдателей игры.

6.6. В обычном случае один человек разыгрывает одну роль. Но допустимы также случаи, когда один человек в течение одной игры поочередно разыгрывает две и более ролей.

6.7. Модератор может принять решение, в том числе по просьбе участников, об обмене ролей для двух и более игроков. В этом случае меняются только роли, но не мировоззрения.

7. Ход игры

7.1. Началом игры является мотивированное обращение Антагониста к Правителю с просьбой принудить Протагониста к определённом поведению.

7.2. Каждый участник, без исключения, должен хотя бы один раз развёрнуто высказаться по обсуждаемому вопросу до вынесения решения Правителем. При этом вначале он должен представить своё мировоззрение и связать его с последующими оценками.

7.3. Порядок выступлений участников, их продолжительность, диалоги и так далее формируются свободно по ходу игры. Никто из участников, включая Правителя, не обладает какими-либо привилегиями во влиянии на обсуждение. Модератор может вмешиваться в движение игры для выполнения стоящих перед ним задач.

7.4. Правитель может вынести своё решение в любой момент, но не раньше того, как каждый участник выскажется по обсуждаемому вопросу.

7.5. Узнав решение правителя, участники приступают к открытому голосованию. Голосование проходит в форме выступлений, в ходе которых каждый не только заявляет, но и обосновывает свою оценку.

7.6. Если большинство участников высказывается против решения правителя, правитель смещается. Новое правление может быть установлено посредством любой процедуры, какую только предпочтут участники. Это могут быть выборы, самопровозглашение, ротация внутри правящей группы и так далее. Участники могут также установить коллегиальное правление или прямую демократию.

7.7. Игра длится до тех пор, пока тем или иным способом не будет принято решение, которое устроит большинство участников. Если большинство игроков удовлетворено принятым решением, игра окончена.

ЭСКИЗЫ МИРОВОЗЗРЕНИЙ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: СВОБОДА ОТ СТРАДАНИЙ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для полного и бесповоротного освобождения от страданий

Ближайшее соответствие – буддизм

Мир – наваждение и юдоль страдания

Миссия – создать условия для всецелого и окончательного освобождения от страданий

Жизнь – страдание, болезненная зависимость

Смерть – переход к новым страданиям и шанс окончательно выйти из их круга

Причина и следствие: всякое наше намерение есть условие наших последующих действий, всякое наше действие есть условие наших последующих состояний

Человек – совокупность переживаний; существо, способное освободиться от страданий

История – деградация

Общество – совокупность страдающих существ, ориентирующихся на общий стандарт приемлемых страданий

Власть – наказание и соблазн

Мораль – техника безопасности, правила избегания страданий

Главная добродетель – непривязанность

Главный порок – судорожное цепляние за жизнь и прочие блага

Бог – скорее не существует, но для освобождения от страданий это и не важно

Боги – страдающие существа, живущие значительно лучше человека, но оттого лишь больше привязанные к своему существованию

Стихии – результат однонаправленных действий множества живых существ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ВЛАСТЬ НАД ВЕЩАМИ

Общий принцип: всякая вещь, принцип, отношение рассматриваются на предмет того, насколько сложно обрести абсолютную власть над ними, а также что они дают для власти над другими вещами, принципами, отношениями

Ближайшее соответствие – атеистический материализм

Мир – конечная либо бесконечная совокупность вещей

Миссия – найти ключ к абсолютной манипуляции любыми, даже самыми сложными вещами

Жизнь – случайная траектория вещи, сталкивающейся с другими вещами

Смерть – необратимое рассыпание сложной вещи на множество более простых вещей

Причина и следствие: одинаковые воздействия на одинаковые вещи вызывают всегда один и тот же результат

Человек – такая же вещь, как и прочие, только чуть сложнее

История – прогресс в овладении вещами

Общество – предельно сложная система вещей

Власть – возможность установить порядок среди непослушных вещей

Мораль – физика отношений между людьми

Главная добродетель – умение точно манипулировать вещами

Главный порок – неумение манипулировать вещами

Бог – такая вещь не существует и не может существовать

Боги – выдумка мошенников или поэтизированный образ стихий

Стихии – безличные вещи, поведение которых пока трудно предсказать

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ДЕЯТЕЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ

Общий принцип: всякая вещь, принцип, отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для осуществления деятельной любви к ближнему

Ближайшее соответствие – христианство

Мир – повод для любви

Миссия – найти такой способ помощи ближним, в котором ты любишь их и себя

Жизнь – шанс проявить свою любовь

Смерть – испытание на предмет того, переживёт ли твоя любовь твоё тело

Причина и следствие: в нелюбви действует причинность, в любви свобода

Человек – возможность любить

История – испытание любви людей друг к другу

Общество – связанные любовью живут среди связанных насилем

Власть – вид служения

Мораль – проявление любви

Главная добродетель – жертвенное служение ближнему

Главный порок – предательство

Бог – Любовь, творящая и движущая мир

Боги – духи, принявшие (ангелы) либо не принявшие (демоны) любовь

Стихии – знаки любви либо нелюбви

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: НИКОМУ НЕ КЛАНЯТЬСЯ

Общий принцип: всякая вещь, принцип, отношение рассматриваются на предмет того, помогают они или мешают стойко не кланяться (не подчиняться, не отправлять культ) никакой из сил в этом мире

Ближайшее соответствие – ислам

Мир – система разнообразных сил, стремящихся подчинить человека

Миссия – не подчиняться никому и ничему, кроме надмирной Силы

Жизнь – поклонение, послушание кому-либо или чему-либо

Смерть – апогей поклонения

Причина и следствие: всякая связь между событиями устанавливается надмирной Силой, без которой всё распалось бы

Человек – наместник надмирной Силы на Земле

История – суд и воздаяние со стороны надмирной Силы

Общество – постоянное противоборство сил

Власть – средство установления морального порядка

Мораль – установление надмирной Силы

Главная добродетель – единобожие, всецелое предание себя надмирной Силе и противостояние всем прочим соблазнам и страхам

Главный порок – идолопоклонство, обожествление внутримировых сил, в том числе самого себя

Бог – надмирная Сила, запредельный, ни на что не похожий, ни с чем не связанный, не имеющий себе равных Творец и единоличный Властитель мироздания

Боги – слуги надмирной Силы, часть из которых обожествила себя

Стихии – орудия в руках надмирной Силы

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: БЛАГОДЕНСТВИЕ РОДА

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для благоденствия рода

Ближайшее соответствие – языческие религии (греко-римская религия, индуизм, синтоизм, родноверие и т.д.)

Мир – живая среда, в которой всё живое

Миссия – максимум жизни

Жизнь – борьба за процветание своего рода

Смерть – переход в другое состояние жизни

Причина и следствие: судьба каждого зависит от судьбы всех

Человек – частица родового организма

История – возвышение и падение противоборствующих кланов

Общество – живой организм

Власть – сила сплочения рода

Мораль – обязательства индивида перед родом

Главная добродетель – коллективизм

Главный порок – эгоизм

Бог – самое могущественное из живых существ

Боги – могущественные живые существа, живущие во всех вещах (являющиеся этими вещами)

Стихии – могущественные живые существа, с которыми можно общаться и которых можно задобрить подношениями

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ОТСУТСТВИЕ ЗАДАЧИ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются так, как если бы нам от них ничего не было нужно

Ближайшее соответствие – пирронический скептицизм

Мир – нечто неопределённое

Миссия неизвестна

Жизнь – нечто, о чём возможны равновесные, но взаимоисключающие суждения

Смерть – нечто, ничуть не более понятное, чем жизнь

Причина и следствие: в силу привычки мы видим стабильную связь между повторяющимися событиями

Человек – точка, в которой объект и субъект сомнения совпадают

История – хаотичное движение неизвестно куда, блуждание

Общество – система, в которой безосновательно уверенные навязывают своё мнение растерянным и безразличным

Власть – возможность легко разрешить любые сомнения

Мораль – договорная условность

Главная добродетель – невозмутимость

Главный порок – метания

Бог – неопределённость в неопределённой степени

Боги – неизвестно кто

Стихии – сгустки хаоса

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: СОЦИАЛЬНАЯ ГАРМОНИЯ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для социальной гармонии

Ближайшее соответствие – конфуцианство

Мир – общество, в котором каждая вещь должна занимать сообразное место и вести себя подобающе

Миссия – занять приличествующее место во всеобщем порядке и вести себя в согласии с окружающими

Жизнь – взаимодействие с окружающими

Смерть – переход на новую ступень взаимодействия с окружающими в зависимости от заслуг при жизни

Причина и следствие: качество взаимного резонанса зависит от степени взаимной настроенности

Человек – член космического социума, способный достичь как его вершин, так и его дна

История – более или менее стройное круговращение

Общество – большая семья, где младшие должны чтить старших

Власть – бремя ответственности за всеобщую гармонию

Мораль – закон гармонии

Главная добродетель – лад и чин

Главный порок – бесчинство

Бог – верховная сила, блюдущая всеобщий порядок

Боги – опоры космической гармонии

Стихии – могучие члены общества, заслуживающие уважения или порицания в зависимости от старшинства и своих заслуг

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: УДОВОЛЬСТВИЕ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для удовольствия

Ближайшее соответствие – гедонизм

Мир – сокровищница удовольствий, в которой много тайных и труднодоступных отделений

Миссия – получить максимум удовольствия

Жизнь – краткий шанс на удовольствие

Смерть – предел, за которым неизвестность

Причина и следствие: каждый усматривает связь между событиями в силу своей испорченности

Человек – совокупность чувств и мера всех вещей

История – всеобщая гонка за удовольствиями, в которой заведомое большинство – неудачники

Общество – совокупность ищущих удовольствий

Власть – возможность получать удовольствие за счёт других

Мораль – придуманное плутами ограничение в погоне за удовольствиями

Главная добродетель – способность извлекать удовольствие из любых ситуаций

Главный порок – аскетизм

Бог – неизвестно, что это и существует ли; пусть разбираются те, кто получает от этого удовольствие

Боги – существа, выдуманные ради удовольствия либо воплощающие идеал удовольствия

Стихии – нечто, что в равной степени может оказаться как помехой, так источником удовольствия

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для здоровья, силы и физического бессмертия живого организма

Ближайшее соответствие – даосизм

Мир – макроорганизм, подобный человеческому, но обладающий совершенством

Миссия – всецело уподобить микрокосм макрокосму

Жизнь – противостояние вредным воздействиям

Смерть – распад микрокосма по давлением вредных воздействий и возвращение его элементов в макрокосм

Причина и следствие: любое воздействие – это воздействие на живое существо, которое отвечает в соответствии с состоянием, потребностями и возможностями своего организма

Человек – микрокосм

История – появление всё новых болезней и поиск средств исцеления

Общество – больница, в которой заправляют больные

Власть – болезнь

Мораль – правила гигиены

Главная добродетель – умеренность и кротость

Главный порок – излишества

Бог – мир как целостный организм

Боги – организмы, достигшие бессмертия

Стихии – соки, ветры и прочие элементы макрокосмического организма

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: СОВЕРШЕННЫЙ ДОМ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для строительства совершенного дома

Ближайшее соответствие – масонство

Мир – строительная площадка, где каждый строит то, что ему по душе

Миссия – превратить мир в идеально построенный храм

Жизнь – строительство того здания, которое соответствует сути того или иного человека

Смерть – объединение строителя и строения, превращение в строительный материал

Причина и следствие: как живёшь – то и строишь

Человек – участник строительства

История – борьба строительных проектов

Общество – команда строителей, объединённых одним проектом

Власть – высокое место в строительной иерархии

Мораль – техника безопасности на стройке

Главная добродетель – чувство гармонии

Главный порок – страсть к разрушению

Бог – Архитектор Вселенной

Боги – небесные мастера строительного искусства

Стихии – то, что должно быть укрощено и подчинено строительству

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ПОБЕДА НАД ВРАГОМ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для победы над врагом

Ближайшее соответствие – зороастризм

Мир – поле сражения

Миссия – способствовать победе всего благого над всем злым

Жизнь – выбор стороны в великой войне

Смерть – увольнение в запас

Причина и следствие: личная судьба неотделима от судьбы соратников

Человек – боевая единица

История – великая война сил блага и сил зла

Общество – армия

Власть – командный пост

Мораль – кодекс воина

Главная добродетель – отвага и честь

Главный порок – трусость и подлость

Бог – вождь сил блага

Боги – высший командный состав обеих сторон

Стихии – орудия войны

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ТОТАЛЬНЫЙ МИР

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для преодоления любых конфликтов и достижения мира во всех аспектах этого понятия

Ближайшее соответствие – джайнизм

Мир – сложное переплетение уязвимых живых существ

Миссия – стараться никому не навредить

Жизнь – балансирование между состояниями хищника и добычи

Смерть – переход в другую форму жизни

Причина и следствие: всякое действие рождает равномогущее противодействие

Человек – форма жизни, способная воздерживаться от вреда другим

История – круговорот жизни

Общество – система взаимных ограничений

Власть – риск навредить другим

Мораль – самоограничение

Главная добродетель – ненасилие

Главный порок – насилие

Бог – высшая форма жизни, которая никому не вредит

Боги – существа, достигшие абсолютного мира

Стихии – проявления и плоды насилия

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: НЕБЫТИЕ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для полного и необратимого исчезновения всех вещей, принципов и отношений

Ближайшее соответствие – нигилизм

Мир – помойка

Миссия – сделать так, чтобы всё погибло и больше никогда не возродилось

Жизнь – бессмыслица

Смерть – отдых

Причина и следствие: события связаны друг с другом бесчисленными хаотическими связями, а в итоге случайны

Человек – жалкое ничтожество

История – тупое повторение одних и тех же событий

Общество – безумное скопище несчастных существ

Власть – торжество силы

Мораль – заразная болезнь

Главная добродетель – презрение ко всему

Главный порок – одержимость иллюзиями счастья

Бог – выдумка для самоутешения

Боги – болезненные фантазии

Стихии – истинное лицо бытия, безобразное и бессмысленное

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ВСЁ СРАЗУ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для решения сразу всех возможных задач

Ближайшее соответствие – синкретизм

Мир – смутное нагромождение разнородных, но взаимопроникающих вещей, принципов и отношений

Миссия – решить все задачи одним махом

Жизнь – попытка разобраться в происходящем

Смерть – тайна

Причина и следствие: вещи и события связаны друг с другом необозримым числом всевозможных связей

Человек – непостижимая композиция разнородных вещей, принципов и отношений

История – нескончаемый поиск волшебной палочки

Общество – союз ищущих

Власть – прообраз волшебной палочки

Мораль – абсолютные правила на все случаи жизни

Главная добродетель – таинственность

Главный порок – строгость

Бог – всё во всём

Боги – воплощения, проявления и вестники Бога

Стихии – знаки иных пластов реальности

МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ПОЛНОТА ЖИЗНИ

Общий принцип: всякая вещь, всякий принцип, всякое отношение рассматриваются на предмет того, что они дают для достижения целостности бытия, так чтобы ни одна его ценная грань не была упущена

Ближайшее соответствие – комплементаризм

Мир – сложнейшая система, обладающая неисчислимым множеством измерений

Миссия – собрать воедино все аспекты реальности

Жизнь – прилаживание друг к другу разных граней личности

Смерть – рассыпание личности на составлявшие её грани

Причина и следствие: характер взаимодействия зависит от перспективы, в которой оно рассматривается

Человек – многомерное существо

История – борьба и взаимное приспособление различных перспектив

Общество – объединение вокруг одной перспективы

Власть – доминирующая перспектива

Мораль – правила решения задачи, в которой заинтересованы все

Главная добродетель – умение становиться на разные точки зрения

Главный порок – упрощение

Бог – личностный аспект высшей реальности, абсолюта

Боги – личностный аспект различных вещей, принципов, отношений

Стихии – пересечение различных аспектов действительности

СТРАТЕГИИ ИГРЫ

I. ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

1. Смысл игры

Суть игры, её главная польза и главное удовольствие от неё – это погружение в иное, неблизкое и даже, быть может, незнакомое участнику мировоззрение.

Принимая участие в "Мировоззрениях", можно на какое-то время стать совершенно другой личностью, живущей в совершенно другом мире. Речь идёт о том, чтобы познать через личный опыт другие ценности, другие установки, другой взгляд, другое отношение ко всему, другую веру, другие правила. Мир в целом и каждую вещь в нём можно увидеть совершенно другими глазами, в том числе глазами тех, кого до этого невозможно было понять. Можно привить себе новые желания, то есть захотеть того, чего раньше не мог хотеть. Можно прикоснуться к другой реальности, открывающейся только определённому взгляду, под определённым углом зрения. Причём такой другой реальностью могут стать и обычные вещи, повседневная жизнь, приобретшие новое значение, и мир в целом, который ранее ускользал за частностями, и сама личность участника, открывающего себя с совершенно иной стороны.

При этом мировоззрения даются через действие. Надо применить мировоззрение к драматической, конфликтной ситуации. Перед участниками стоит нетривиальная задача – строго, неотступно следовать своему мировоззрению и в то же время искать способ преодоления конфликта мировоззрений. Поиск согласия идёт одновременно с обострением разногласий. И чем сложнее такая задача, чем острее конфликт, тем интереснее и плодотворнее может быть игра. Конечная цель игры, таким образом, это не компромисс, понимаемый как взаимные уступки, не измена своему мировоззрению, пусть и незначительная, а какое-то другое решение – такое, которое устроит всех, но не нарушит ничьих мировоззренческих требований.

Если же выйти за пределы игры и задаться вопросом о сферах применения игрового опыта, то "Мировоззрения" можно рассматривать как тренинг, как научное исследование, как философский диспут, как суд, как политическое действие, как театральную импровизацию и как мистерию. Преобладание в сознании участника той или иной области, в которой можно применить игровой опыт, непременно скажется на стратегии его поведения в игре, определит его предпочтения и фокус его внимания.

Если смотреть на игру как на средство обучения, то в ней можно понять, что думают и как видят мир носители других мировоззрений, узнать больше о различных мировоззрениях, об идеях и духовной жизни иных народов, регионов, эпох, понять, каким образом мировоззрение определяет поведение, разные области культуры, государственное устройство, хозяйственную жизнь, научиться вставать на неблизкую себе точку зрения, проникаться чужими убеждениями, как своими собственными, научиться мыслить мировоззренческими категориями и обосновывать свою точку зрения мировоззренческими аргументами, научиться вести публичную дискуссию и интеллектуально взаимодействовать с другими людьми по острым фундаментальным вопросам, научиться поиску принципиально новых, неожиданных решений, которые устраивают стороны, последовательно придерживающиеся кардинально расходящихся позиций.

Если смотреть на игру как на мысленный эксперимент, то в ней можно

моделировать мировоззренческую основу событий, решений, личностей, движений, феноменов, тенденций, которые изучаются такими науками, как история, политология, юриспруденция, экономика, социология, антропология, культурология, этнология, лингвистика, психология, педагогика, искусствоведение, прикладная этика и многие другие. Речь может идти о столкновении цивилизаций или кинофильме, самоубийстве или научно-технической революции, прогнозе выборов или исчезновении какого-нибудь этноса.

Если смотреть на игру как на свободное размышление об основах бытия, то в ней можно столкнуть философские позиции, в том числе значимые в истории философии, практически в любой области. Таким образом можно не только исследовать старые системы или критиковать их, но создавать новые, не только обсуждать известные вопросы и прежние способы их решения, но находить неожиданные решения и формулировать не приходившие ранее в голову вопросы.

Если смотреть на игру как на судебный спор, то в ней можно испытать все тонкости и подводные камни выяснения истины в суде, а также выявить мировоззренческую подкладку сути спора, судебной процедуры, позиций сторон, применяемых методов аргументации, позиции суда, самого права.

Если смотреть на игру как на общественно значимую акцию, то в ней можно публично заявить (вскрыть) ту или иную социальную проблему, организовать коллективный поиск вариантов её решения и, быть может, найти их, вызвать на дискуссию тех, кто уполномочен обществом принимать такие решения, продемонстрировать, какое основание имеют и к каким последствиям могут привести позиции различных общественных сил в той или иной ситуации. В политическом смысле игра может вести к преодолению взаимного непонимания, отчуждённости и глухой вражды между представителями разных групп, особенно мировоззренческих, а также к преодолению мировоззренческого вакуума, неведения и беспомощности в мировоззренческой сфере. Игра учит тому, что никакие социальные, политические, экономические изменения невозможны, если нет изменений в мировоззрении.

Если смотреть на игру как на импровизационный спектакль, то из неё можно сделать настоящее произведение искусства – драму, которая вдохновляет, развлекает, наставляет, пробуждает как её создателей (участников игры), так и возможных зрителей.

Если смотреть на игру как на опыт, в ходе которого человек способен познать предельные истины и изменить себя, то в ней можно непосредственно пережить правду различных мировоззренческих систем, испытать на себе эффект различных мировоззренческих практик. Даже если подобные переживания и признание истинности другого мировоззрения являются лишь временным и условным допущением, это всё равно не может не оставить свой след в душе участника и не преобразить его, хотя бы в какой-то части. Проникновение в иной взгляд на мир может обернуться настоящим прикосновением к иной реальности.

2. Казусы

Казус – это конфликтная ситуация, на предмет которой у разных мировоззрений могут быть разные оценки и разные рецепты разрешения. Это, по сути, единственный признак истории, которая может быть разыграна в "Мировоззрениях". Если ситуация не предполагает расхождения мировоззрений на её счёт, она не может быть предметом игрового обсуждения. В свете этого даже многие значимые с мировоззренческой точки зрения случаи оказываются вне игры, поскольку не вызывают конфликта мировоззрений.

Почти каждый казус имеет соответствия в мифологии или истории религий. Их изучение также поможет погружению в мировоззренческие модели и выработке правильной линии.

На сегодня сформулированы двадцать семь стандартных казусов и один нестандартный. Нестандартный казус отличается тем, что в нём не предполагается обязательной роли Правителя.

Стандартные казусы:

1. Казус Воскрешения: Некто собирается воскресить сына вдовы. Здесь конфликт мировоззрений, которые по-разному оценивают воскресение, о чём могут свидетельствовать, например, персонажи духов умерших, может усугубляться житейскими отношениями персонажей: например, сын вдовы может оказаться крупным должником или женихом, который навязан невесте, любящей другого.

2. Казус Отшельника: Некто собирается покинуть семью ради отшельничества. Здесь конфликт мировоззрений, которые по-разному оценивают феномен отшельничества, может усугубляться тем, что потенциальный отшельник собирается покинуть одинокую старуху-мать или, например, жену с двумя детьми.

3. Казус Идолов: Некто собирается разрушить старинные и высокохудожественные статуи богов, которым некогда приносились человеческие жертвы. Конфликт может усугубляться уникальностью статуй, попытками возобновить древний ритуал (хотя бы в символической форме), большими затратами на их содержание и реставрацию, предложением построить на их месте школу или больницу, проклятием, которое ожидает каждого, кто на них посягнёт, ролью статуй в исторических победах над врагами и так далее.

4. Казус Эвтанази: Некто собирается помочь умирающему в страданиях другу безболезненно уйти из жизни. Конфликт может усугубляться, например, тем, что Протагонист влюблён в жену умирающего или получит от него большое наследство, тем, что некто разрабатывает лекарство, способное исцелить умирающего, мучительностью и униженностью болезни и так далее.

5. Казус Родства: Некто собирается вызвать на поединок своего близкого родственника за то, что тот осквернил святыню. Осквернение может также выражаться, например, в отречении от своей веры. Конфликт может усугубляться степенью родства (убить собираются, например, юного сына или старика-деда), а также характером требования убить (это может потребовать само оскорблённое божество, которое в противном случае отомстит всему народу, или древний закон, единогласно принятый предками и по сей день не отменённый).

6. Казус Брака: Некто собирается вступить в брак с иноверцем, но для

этого кто-то из будущих супругов должен поменять своё мировоззрение. Конфликт может быть осложнён, например, тем, что оба влюблённых предлагают себя, в то время как их семьи требуют противоположного.

7. Казус Провидца: Некто способный к провидению собирается убить человека, поскольку знает о его будущем преступлении. Конфликт может быть обострён тем, что убить предлагается юную девушку, притом дочь правителя, или младенца – единственного отпрыска уже немолодых родителей.

8. Казус Евгеники: Некто собирается истребить значительную часть народа, чтобы таким образом нравственно очистить его. Конфликт может быть усугублён тем, что народ вовлечён в войну и ему предстоит сражение, тем, что среди больных или преступников есть родственники или помощники Правителя (либо сам Правитель), а также тем, что в народе распространяется эпидемия неизлечимой болезни, которую нельзя остановить никаким другим способом, но которая неминуемо скажется на детях заболевших, и так далее.

9. Казус Инквизиции: Некто предлагает изобличить и наказать тайных и явных носителей определённых верований как возможных пособников врага, придерживающегося тех же верований. Конфликт может быть усугублён тем, что уже были случаи, когда единоверцы врагов сдавали им без боя города и иными способами предавали своих соотечественников, а также тем, что при этом в обществе издревле провозглашена и практикуется полная свобода мировоззрений.

10. Казус Терминатора: Некто предлагает уничтожить человечество за его грехи. Конфликт может быть усложнён за счёт перечисления ужасных преступлений, в которых сверхъестественные существа (например, всеведущие боги) обвиняют каждого из присутствующих, апокалиптическими прогнозами и тому подобным.

11. Казус Милосердия: Некто предлагает даровать вечное блаженство злодею. Протагонист может быть неким сверхъестественным существом, способным вершить воздаяние. Остальные персонажи могут быть также различными сверхъестественными существами, имеющими отношение к воздаянию, а также жертвами, родственниками или подельниками злодея. Злодеем может быть, например, правитель, предавший свой народ, но преданно служивший какому-нибудь божеству, например Протагонисту.

12. Казус Жертвоприношения: Некто собирается принести себя или своего ребёнка в жертву ради спасения других, провоцируя их на убийство. Конфликт может быть обострён за счёт того, что все персонажи состоят в близких родственных, дружеских либо романтических отношениях с Протагонистом, но в то же время угроза, которую можно предотвратить убийством Протагониста либо его ребёнка, реальна, ужасна и также касается всех.

13. Казус Пророка: Некто, выполняющий высокую миссию, по угрозой смерти собирается уклониться от её выполнения. Конфликт может быть обострён за счёт того, что Протагонист выполняет миссию пророка какого-нибудь божества и должен предупредить народ о грядущей катастрофе (потопе и т.п.). Божество может выступать одним из персонажей.

14. Казус Отречения: Некто под угрозой смерти (своей или близкого человека) собирается отречься от своих убеждений и/или принять другие. Конфликт может быть усугублён, например, тем, что Протагонист собирается принять веру преступников, похитивших его или его близкого человека.

15. Казус Наслаждения: Некто собирается принять смерть, испытав

невиданное наслаждение. Конфликт может быть обострѐн тем, что Протагонист – калека и, возможно, обречѐн на скорую смерть, в то время как наслаждение, которое он собирается испытать, связано с ущербом для других людей.

16. Казус Юродивого: Некто нарушает все нормы приличного поведения, чтобы побороть в себе всякую гордыню. Конфликт может быть обострѐн тем, что Протагонист – это отпрыск, родитель или супруг Правителя, нарушение же норм может состоять в том, что юродивый разоблачает все тайные договорѐнности знатных людей своего народа, в том числе их связи с правительством.

17. Казус Демиурга: Некто хочет сотворить мир. Конфликт может развиваться за счёт того, что Протагониста отговаривают или даже критикуют как ошибающегося на свой счёт. Мир, который он может сотворить, будет полон несовершенных существ, обречѐнных на страдания.

18. Казус Насильственного спасения: Некто предлагает сделать людей нечувствительными ни к боли, ни удовольствию. Конфликт может развиваться за счёт того, что Протагонист рассчитывает таким образом привести людей к безгрешности.

19. Казус Теодицеи: Некто предлагает сделать людей праведниками против их воли. Конфликт может быть обострѐн за счёт того, что сообщество находится на грани полного нравственного коллапса, в нём развиты рабовладение, коррупция, массовая преступность.

20. Казус Генетики: Некто собирается клонировать основателя (первооткрывателя) какого-то мировоззрения. Конфликт может быть усугублѐн тем, что личность клона может стать предметом поклонения и источником новых установлений, в то время как для консервативных последователей, а также для представителей других мировоззрений, это может быть неприемлемым. В обсуждении могут участвовать и дух основателя, и дух будущего клона – как отдельные персонажи.

21. Казус Выбора: Некто увидел сон, в котором духи различных мировоззрений под угрозой всевозможных кар потребовали, чтобы народ принял их мировоззрение. Конфликт может быть обострѐн за счёт того, что каждое мировоззрение требует всеохватного и безраздельного подчинения себе. Правитель и Протагонист могут быть одним и тем же персонажем.

22. Казус Воплощения: Некто собирается покинуть обитель блаженства и воплотиться среди людей, чтобы нести им свет истины. Конфликт может развиваться за счёт того, что другие персонажи – как обитатели обители блаженства, так и люди – уговаривают его не делать этого.

23. Казус Иова: Страдающий праведник вопрошает, как ему поступить. Конфликт может развиваться благодаря тому, что праведник в отчаянии и готов отринуть свою праведность и всё своё благочестие. Его собеседниками могут быть не только родные, близкие и просто соотечественники, но и сами высшие силы, от которых зависит судьба праведника.

24. Казус Солипсизма: Некто хочет уничтожить мир и остаться один. Конфликт может развиваться не только за счёт того, что другие персонажи будут доказывать реальность мироздания и безнравственность посягательств на неё, но и за счёт того, что каждая из сторон по-своему понимает эту реальность и, соответственно, возможные способы её ликвидации.

25. Казус Комплементаризма: Некто предлагает всем участникам принять одновременно все мировоззрения друг друга. Конфликт может быть обострѐн за счёт того, что в стране назревает междоусобная война на

мировоззренческой почве, в то время как ей угрожает внешняя опасность – например, соседние народы хотят её завоевать, чтобы навязать свои мировоззрения.

26. Рефлексивный Казус: Некто предлагает поиграть в "Мировоззрения". В центре внимания этого обсуждения аргументы разных мировоззрений за и против того, чтобы человек погрузился в иные взгляды и моделировал своё поведение на их основе.

27. Казус Непротивления: Некто предлагает сложить оружие и не оказывать сопротивление в надвигающейся войне с соседним народом. Конфликт может осложниться тем, что многие персонажи связаны с соседями родственными, дружескими и деловыми связями, в то время как соседний народ известен своей воинственностью и жестокостью.

Нестандартные казусы:

28. Казус Инопланетян: Земляне должны объяснить представителям нескольких галактических империй, почему их не надо уничтожать. Казус разыгрывается путём разделения участников на две команды – землян и инопланетян. Конфликт может быть усугублён за счёт того, что ни одна из империй не смогла получить решающее преимущество в колонизации планеты, и теперь, если Земля как "яблоко раздора" не будет уничтожена, может начаться бежгалактическая война.

3. Роли

Роль выражает жизненный интерес игрока к обсуждаемым событиям. Этот интерес может иметь разную природу, быть материальным либо эмоциональным, но в любом случае он должен быть очень сильным – достаточно сильным для того, чтобы участник принимал обсуждаемые события близко к сердцу. Такой жизненный интерес должен переплетаться с мировоззренческой оценкой и стимулировать её, но ни в коем случае не затуманивать и тем более не подменять.

Роли делятся на очевидные и свободные. Очевидные роли задаются самим казусом – это, как правило, Правитель, то есть тот, кто должен принять решение, Протагонист, то есть тот, кто может и хочет совершить нечто спорное, и Антагонист, то есть тот, кто противится тому, чтобы нечто спорное было совершено. Даже очевидные роли нуждаются в глубоком продумывании и могут быть в значительной степени модифицированы. Эти персонажи, например, могут находиться в тех или иных служебных, деловых, родственных, дружеских или романтических отношениях друг с другом или с прочими персонажами.

Задача Правителя – принять такое решение, которое не настроит против него большинство участников и не подвигнет их свергнуть его. Для этого он может следить за тем, к чему склоняются другие участники, изучать их мнения, проводить опросы и так далее. Он может также влиять на общественное мнение, управлять процессом дискуссии, использовать своё положение, для того чтобы оказывать то или иное давление на различных персонажей. Кроме того, он может обзавестись целой командой советчиков. Но в то же время он обязан строго придерживаться своего мировоззрения и ни в коем случае не изменять ему ради сохранения власти.

Задача Протагониста – добиться одобрения тому действию, которое он намеревается или предлагает совершить, как со стороны Правителя, так и со стороны общества в целом. Он должен убедить представителей разных мировоззрений и носителей разных ролей в том, что его поступок соответствует их высоким чаяниям или житейским интересам, доказать ценность этого поступка или его последствий, продемонстрировать то благо, какое он принесёт участникам.

Задача Антагониста – воспрепятствовать осуществлению намерения Протагониста. Соответственно, он должен убедить других и прежде всего Правителя в необходимости запретить планируемый поступок, сделать так, чтобы Протагонист ни при каких обстоятельствах не мог его совершить (например, казнить его или навсегда лишить его свободы).

Носители свободных ролей могут избрать любую позицию по отношению к обсуждаемому действию, основываясь, прежде всего, на своём мировоззрении. Важно, чтобы это действие так или иначе затрагивало их – смысл их жизни, жизнь близких им людей (детей, родителей, супругов, возлюбленных и так далее), их имущество, свободу или здоровье, их самооценку, их работу или нравственный долг и тому подобное.

Все участники вправе менять свою позицию, например, если их убедили аргументы другой стороны или если они пришли к выводу, что новая позиция больше соответствует их мировоззрению. Открытость доводам и способность изменить свою оценку есть условие развития игры. Важно лишь, чтобы любое развитие персонажа соответствовало характеру его роли, было естественным и

правдоподобным.

Участник ничем не скован в подборе атрибутов своего персонажа. Он может приписать ему любую степень могущества, осведомлённости и мудрости, любые способности и моральные качества, любой характер, любое положение в обществе и даже в космической иерархии бытия. Персонаж может быть фантастическим, сверхъестественным или даже невозможным существом (круглым квадратом, сыном бесплодной женщины и тому подобным). Он может быть также персонификацией абстрактных понятий, неживых предметов и стихий, свойств или частей других персонажей. Важно помнить, что всякая особенность персонажа предполагает определённые требования к его поведению – например, всеведущий не может сказать, что он о чём-то не знал, а для всемогущего нет ничего невозможного. Кроме того, фантастичность не снимает требования заинтересованности в истории: если, например, персонаж является божеством, то данное божество должно отвечать как раз за ту сферу, которую непосредственно затрагивает действие, причём так, что сам смысл его существования зависит от исхода дела.

Чтобы облегчить себе исполнение роли, участник может подобрать для себя прототип. Почти все казусы игры имеют свои более или менее точные аналогии в истории или литературе. Например, Казус Отшельника имеет свои аналогии в легенде о Будде и в житии Франциска Ассизского. Соответственно, любой персонаж аналогичной истории может послужить основой для построения роли в игре. Характер, стиль поведения и общения, способности, нравственные качества, общественное положение – всё это можно взять у прототипа. Если речь идёт о фантастических существах, то их прототипы можно брать из мифологии, причём мифологическую систему можно подбирать в связи с назначенным мировоззрением. Например, если ближайшим соответствием мировоззрения участника является конфуцианство, а он желает играть роль какого-нибудь божества, то ему лучше взять прототип из китайской мифологии. В подборе прототипов нужно быть очень осторожным, так как некоторые мировоззрения запрещают подражание тем или иным персонажам. Чтобы не смущать других участников или наблюдателей игры, о прототипе лучше не сообщать никому, кроме модератора, который может помочь в продумывании роли.

Помимо непосредственных участников игры на действие могут оказывать мочаливое влияние зрители. Наличие зрителей превращает ролевую игру в импровизационный театр, что не может не влиять на поведение игроков, которые могут, например, посчитать себя представителями публики, избранными для решения всех волнующего вопроса, либо, напротив, увидеть в себе своего рода учителей, открывающих публике какие-то истины. Но и сами зрители также могут избрать для себя ту или иную стратегию наблюдателя – вовлекаться в происходящее через глубокое сопереживание участникам либо оставаться на дистанции, высматривая для себя ту или иную пользу.

В любом случае роли – лишь вспомогательное средство для раскрытия конфликта мировоззрений.

4. Этапы игры

В одном игровом цикле можно выделить восемь этапов, из которых два последних связаны с неблагоприятным для Правителя исходом голосования: подготовка, завязка, первые выступления, обсуждение, принятие решения, голосование, смещение правителя, установление нового правления. В случае реализации двух последних этапов начинается новый игровой цикл, включающий в себя те же ступени.

Подготовка к игре предполагает ознакомление с правилами, продумывание ролей, назначение мировоззрений и, самое важное, работу над погружением в назначенные мировоззрения.

Чтобы распределить мировоззрения, модератору нужно провести опрос касательно мировоззренческих предпочтений участников – какие из представленных моделей им наиболее близки, а какие наоборот. Тем, кто впервые принимает участие в игре, лучше назначать мировоззрение "от противного", то есть такое, какое ему наименее близко. Тем, кто играет не в первый раз, в каждой новой игре должно быть назначено новое мировоззрение – так чтобы участник как можно быстрее погрузился во все используемые в игре мировоззренческие модели. Исключение может быть сделано для тех игроков, которые не очень хорошо справились с предшествующим погружением в то или иное мировоззрение и нуждаются в повторении.

Погружение в назначенное мировоззрение – самая важная и самая тонкая часть игры. Отклонение от правил игры может поправить модератор, подробности роли можно импровизировать, что же касается погружения в мировоззрение, то есть риск, что тот или иной игрок не справится с ним без хотя бы небольшой подготовки. При первом знакомстве с игрой и на базовом уровне игры такая подготовка может занять от получаса до нескольких дней (желательно, не больше недели) и включать в себя изучение исторических мировоззрений, которые являются соответствиями мировоззренческих моделей (в этом контексте важны не частности тех или иных "уставов", но центральные основоположения), а также последовательное применение общего принципа той или иной модели к действительности. Упражнения по такому применению можно проводить самостоятельно, и их также может провести для всех участников модератор непосредственно перед игрой.

Завязка игры – это заявление Антагониста. Чего бы ни хотел Протагонист, всегда найдётся тот, кто выступит резко против этого, исходя из своего мировоззрения и своей роли. Антагонист инициирует конфликт, требуя от Правителя принятия насильственных мер по отношению к Протагонисту или к тем, кто с ним связан. Таким образом конфликт сразу доводится до некоторого предела. Позиции заявляются настолько резко, что требуют радикального выбора – за применение силы или против. При этом как намерение Протагониста, так и аргументы Антагониста носят прежде всего мировоззренческий характер, то есть причины для совершения какого-либо действия или воздержания от него должны быть связаны с миропониманием, с убеждениями относительно конечных судеб человека, общества и мироздания, а не на положениях закона, межличностных отношениях, хозяйственной необходимости и тому подобном.

Первые выступления должны выражать те первоначальные оценки, которые естественно формируются у игроков в связи с их мировоззрениями и ролями. В этих выступлениях каждый участник должен предельно развёрнуто

рассказать о своей роли и своём мировоззрении, чтобы всем игрокам, включая его самого, было кристально ясно, каково его изначальное отношение к происходящему.

Обсуждение должно непосредственно отталкиваться от первых выступлений. Отношения между персонажами, столкновение их интересов и мировоззрений рождает естественные вопросы, недоумения, возмущения и так далее. Участники руководствуются желанием повлиять на позицию других, с тем чтобы не только в принятом решении, но и в поведении отдельных персонажей были реализованы их интересы и мировоззренческие идеалы. Дискуссия при этом может принимать любую форму – в зависимости от соотношения темпераментов. Игроки могут регламентировать обсуждение, договариваясь о каких-либо правилах, или спорить безо всяких правил. Они могут проводить опросы, говорить по очереди, одновременно, вместе, разбившись на группы и так далее. Могут выдвигаться любые гипотезы и обвинения, сообщество может следовать за любыми лидерами, каковые вовсе необязательно должны включать Правителя и его приближённых. Сам Правитель вполне может пользоваться своим званием, чтобы оказывать давление на участников, манипулировать общественным мнением, изучать его и так далее.

Решение Правителя может быть вынесено в любой момент, какой он сочтёт наиболее удачным – когда ему будет понятно, к чему склоняется общественное мнение, и одновременно как согласовать его с требованиями своего мировоззрения. Решение может быть любым, сколь угодно неожиданным – лишь бы оно предлагало такой исход конфликта, который устраивает большинство. Оно может быть принято Правителем единолично или коллегиально, то есть в ходе совещания с приближёнными (министрами, помощниками, родственниками, фамильными божествами и тому подобным). Оно может быть и выражено либо самим Правителем, либо через его представителя.

Голосование, которое следует сразу после оглашения воли Правителя, представляет собой, по сути, как минимум второе развёрнутое выступление каждого из участников по обсуждаемому вопросу. Каждая оценка решения правителя должна быть подробно обоснована исходя из, прежде всего, мировоззрения игрока, а также из его роли, отношений с другими персонажами и так далее. Позиция любого участника может измениться сколь угодно радикально, но в пределах требований его мировоззрения.

Если в ходе голосования выясняется, что большинство участников негативно оценивает решение Правителя, последний смещается. Смена Правителя может проходить в любом порядке – в рамках переворота внутри правящей группы либо, например, в ходе революции, в которую вовлечены все участники и которая меняет саму форму правления.

Новое правление может быть любым – таким же, как и было, либо совершенно новым. Это может быть даже прямая демократия, в которой вообще не выделяются те, кто обладает специальными функциями и привилегиями правителей. В таком случае тяжесть решения ложится на всех участников игры.

5. Уровни игры

Характер игр может различаться в зависимости от их интенсивности, частоты, длительности последовательных серий (курсов), глубины подготовки и степени погружения участников в их мировоззрения. Комбинация этих факторов формирует три основных уровня игры, предназначенных для игроков с различным опытом – ознакомительный, базовый и мистериальный.

Ознакомительный уровень ориентирован на начинающих, в том числе на тех, кто впервые приступает к игре. В игре на этом уровне задействованы восемь мировоззрений, которые наиболее распространены и значимы в современной жизни – [буддизм], [материализм], [христианство], [ислам], [конфуцианство], [язычество], [скептицизм], [гедонизм]. Допускается участие в игре либо вообще без подготовки, либо с минимальной подготовкой (не более одного дня). Игра может быть разовой, во всяком случае она не предполагает никакого курса (серии игр). Она может проводиться спонтанно – в любом месте и в любое время.

Базовый уровень ориентирован на тех, кто уже имеет общее представление о правилах и стратегиях игры, а также принимал участие хотя бы в одной игре. На этом уровне задействован расширенный круг мировоззрений, который охватывает также предельные задачи, актуальные не для всех или не всегда – такие как “вечная молодость”, “идеальный дом”, “победа над врагом” и “тотальный мир”. Такая игра требует тщательной подготовки, занимающей от одного дня до недели, и предполагает курс из двенадцати игр – так чтобы каждый участник мог погрузиться в каждое из двенадцати мировоззрений. В течение этого курса игры должны проводиться не реже раза в неделю. Время для каждой игры должно быть выбрано так, чтобы участники никуда не спешили и могли спокойно развивать выбранный ими сюжет. Место игры также может быть любым, лишь бы оно было удобным и в нём ничего не мешало (но всё скорее помогало) погружению в выбранные роли и назначенные мировоззрения.

Мистериальный уровень ориентирован на опытных игроков, хотя бы однажды прошедших базовый курс из двенадцати игр. На этом уровне могут быть задействованы также дополнительные, более сложные для понимания и в каком-то смысле вторичные по отношению к первым двенадцати мировоззренческие модели (например, [синкретизм] и [комплементаризм]), двузадачные модели (такие как [иудаизм], [коммунизм], [секулярный гуманизм], [сикхизм], [гностицизм] и многие другие), а также так называемые отрицательные мировоззрения.

На ознакомительном и базовом уровнях в состав задействованных в игре мировоззрений включены только те, с которыми в принципе имеет смысл искать некую общность в решении тех или иных задач. Это, так сказать, положительные мировоззрения, то есть такие, на основе которых можно построить устойчивый образ жизни не только одного человека, но и большой группы людей, целого народа или целой цивилизации. Мировоззрения, чья конечная цель заведомо и непреодолимо противоречит целям других мировоззрений и чьи требования несовместимы со стабильной жизнью больших групп людей (например, [нигилизм], где высшая ценность и конечная цель – небытие, гибель всего) могут быть задействованы в игре только с опытными участниками, только для решения специальных задач и только на специальных условиях: их неконструктивная роль должна быть заранее оговорена, их выбор

должен быть строго добровольно (такое мировоззрение можно назначать только при полном согласии участника), численность их носителей должна быть существенно меньше других мировоззрений (соответственно, если число участников таково, что каждое мировоззрение представлено только одним человеком, подобные отрицательные мировоззрения вообще не могут использоваться). Модератору и всем участникам следует чётко осознавать, что мировоззренческие модели, подобные [нигилизму], опасны и что погружение в них связано с необходимостью понимать, какие именно опасности они несут, что именно думают и как себя обычно ведут их носители. Упражнения такого рода имеют ценность именно с точки зрения вскрытия причин [нигилизма] и иных подобных воззрений, а также возможных мер по их нейтрализации.

Глубочайшая осознанность в подходах к мировоззрениям, ролям и прочим атрибутам игры является необходимым условием третьего уровня. Игра на столь высоком уровне требует особой подготовки, которая может длиться до месяца. Причём в течение этого времени участник должен выполнять требования своей мировоззренческой модели, в том числе обрядовые, в повседневной жизни. Цель такой подготовки – не только как можно глубже погрузиться в назначенное мировоззрение, но и добиться максимального приближения модели к своему реальному соответствию.

Игры мистериального уровня проводятся с частотой, которая определяется временем, отведённым на подготовку. Для них подбираются особые время и место, значимые с точки зрения различных мировоззрений. Кроме того, участники могут использовать те или иные предметные атрибуты своих мировоззрений – в качестве символов или приспособлений для соответствующих практик. В таких играх более широко задействуются мифологические либо мифологизированные прототипы ролей, обсуждаются наиболее острые казусы и могут развиваться самые драматичные конфликты.

6. Мироззрения

Первым и абсолютно необходимым условием игры является погружение участника в назначенное ему мироззрение. Если игрок не станет оценивать всё вокруг себя с точки зрения своего мироззрения и следовать во всём соответствующим требованиям, игра не состоится. Перед участниками, таким образом, стоит задача проникновения во взгляды и усвоения убеждений, которых они до момента игры могли и вовсе не знать.

Погружение в то или иное мироззрение становится возможным, если рассматривать каждое из них не как механическую сумму книжных знаний, но как метод реализации одной определённой высшей ценности, решения одной определённой предельной задачи, достижения одной определённой конечной цели. В каждом мироззрении есть своя, уникальная высшая ценность (предельная задача, конечная цель), не сводимая к таковым ценностям (задачам, целям) других мироззрений. Мироззрение есть взгляд на мир и на все вещи в нём сквозь призму этой ценности (задачи, цели), устанавливающий ориентированные на эту ценность (задачу, цель) правила поведения. Усвоив эту ценность (задачу, цель), вы естественным образом проникаетесь соответствующей картиной мира и пониманием необходимых правил. "Помни общий принцип – и ты не будешь нуждаться в совете".

Некий взгляд на мир можно построить на основе любой задачи. Например, если вы хотите испечь идеальный торт, весь мир вы будете рассматривать как кухню и всё, что в нём есть – с точки зрения пользы либо угрозы для будущего угощения. В этом мире будут свои тайны, в нём откроется своя кулинарная иерархия, на вершине которой стоит божественный кондитер, своя метафизика (извечность кулинарного материала, оформляемого кондитерским разумом), своя мистика и сопутствующие условия для решения поставленной задачи (этика, церемониал и проч.). Аналогичные упражнения можно проделать с иными задачами – задачей пошива платья, победы в спортивных соревнованиях, заключения торговой сделки и так далее.

Всякое мироззрение есть не отвлечённый взгляд на мир, оно содержит определённую систему оценок и руководство к действию. Высшая ценность всякого мироззрения – это именно конечная цель, которую преследует его носитель, и предельная задача, без решения которой человек не мыслит своё счастье. Мироззрение пронизывает все стороны человеческой жизни и призвано быть источником ответов не только на проклятые вопросы, но зачастую и на вопросы повседневного выбора. Это хорошо видно в эскизах мироззрений, которые подготовлены специально для того, чтобы участники, особенно начинающие, могли пользоваться ими прямо во время игры как своего рода подсказками.

При погружении в мироззренческие модели могут помочь сведения об их исторических соответствиях. Совокупность игровых моделей охватывает многие мироззрения современного мира. Между тем, не все мироззрения могут быть представлены однозадачной моделью. Значительная часть их основаны на прямом отождествлении двух различных задач. Например, [иудаизм] может быть представлен как отождествление задач "никому не кланяться" и "благоденствие рода", [коммунизм] – как отождествление задач "власть над вещами" и "деятельная любовь", [манихейство] – как отождествление задач "победа над врагом" и "свобода от страданий" и так далее. Для таких мироззрений исторические данные более важны, чем для

классических однозадачных моделей. В любом случае, если участник сам недостаточно хорошо ориентируется в поиске подобных сведений, он может обратиться за помощью к модератору. Вместе с тем, следует помнить, что интерпретация исторических данных не должна заслонять или, тем более, подменять саму суть мировоззренческих моделей, основанных на последовательном применении определённых принципов, а не на произвольном выборе каких-то случайных деталей или норм.

Применение общего принципа к той или иной ситуации в ряде случаев может давать разные результаты, что открывает возможность расхождений в направлениях внутри каждого мировоззрения. Носители одного и того же мировоззрения не обязаны соглашаться друг с другом по любому поводу. Они могут вступать друг с другом в сколь угодно бескомпромиссные споры. Один и тот же принцип может быть применён по-разному. Поэтому в каждом мировоззрении в зависимости от трактовки конечной цели, условий и способов её достижения имеются различные направления, порой отрицающие друг друга. Игрок может выбрать для себя любое из них.

Отношения между носителями одних и тех же мировоззрений, как и отношения между представителями разных мировоззрений, должны определяться, прежде всего, мировоззренческими требованиями, а также сложившимися связями (деловыми, служебными, родственными, личностными и так далее) между соответствующими персонажами. Любой участник может оказаться перед выбором, какую линию поведения предпочесть – ту, что требует его мировоззрение (например, отказаться от каких бы то ни было связей с носителем иных взглядов), или ту, что требуют иные его интересы (выгода, симпатия, родство, верность служебному долгу и тому подобное). Какой бы выбор ни сделал игрок, он должен быть сознательным.

Общим принципом игры является примат мировоззрения над ролью. Чем последовательнее участник следует своему мировоззрению, вопреки требованиям прочих факторов его жизни в игре, тем больший вес будут иметь его слова и решения в глазах остальных. Тем не менее в ходе игры, как и в реальной жизни, возможны также колебания, драматические отступления от собственных убеждений, которые должны обязательно становиться предметом обсуждения и влиять на судьбу персонажа.

Учитывая то, что каждый участник обязан до конца придерживаться своего мировоззрения, попытки обратить других в свою веру на условиях отказа от их изначальных убеждений теряют смысл. Тем не менее участники могут соглашаться с отдельными аргументами носителей иных взглядов и менять под их влиянием свою позицию по тому или иному частному вопросу. Кроме того, каждый игрок может предложить другому временно встать на его позицию и посмотреть на мир его глазами, не отказываясь от собственной картины мира, моделируя таким образом игру внутри игры.

Отношение к иному мировоззрению может быть выражено в четырёх позициях – эксклюзивизме, инклюзивизме, плюрализме и комплементаризме. Эксклюзивизм значит, что только моё мировоззрение истинно и благотворно, а чужое мировоззрение ложно и губительно. Инклюзивизм значит, что только моё мировоззрение полностью истинно и благотворно, а чужое мировоззрение частично истинно и отчасти благотворно. Плюрализм значит, что моё и чужое мировоззрение в равной степени истинны и благотворны, а различия между ними обусловлены привходящими факторами (языком, особенностями культуры и тому подобным). Комплементаризм означает, что моё и чужое

мировоззрение совершенно различны (вплоть до несопоставимости и несравнимости) и поэтому дополняют друг друга, то есть каждое из них по своему истинно и по-своему благотворно.

Мировоззрения раскрывают разные аспекты вещей, одну и ту же вещь они видят по-разному. Например, стул в контексте мировоззрения "власть над вещами" есть не более чем твёрдое тело известных параметров, приспособленное для сидения. Но уже с позиций мировоззрения "социальная гармония" всякий стул есть показатель общественного положения и каждый должен сидеть на подобающем ему стуле. Соответственно и стулья должны быть разные – для каждого статуса свои. В свете мировоззрения "удовольствия" стул есть приспособление для приятного времяпрепровождения, он должен радовать глаз и сидящее на нём тело. А со стороны мировоззрения "вечная молодость" стул рассматривается как инструмент улучшения либо, наоборот, ухудшения здоровья, поэтому следует говорить о его целебных либо вредных свойствах. Мировоззрение "свобода от страданий" видит в нём вещь, к которой можно привязаться из-за её удобства, красоты либо просто привычности, что неизбежно принесёт страдания, когда её заберут либо когда она разрушится от ветхости. Мировоззрение же "никому не кланяться" усматривает в нём способ показать своё отношение к другим как к источнику давления и потенциальному объекту поклонения, поэтому, например, стулья не должны быть слишком высокими или слишком богатыми, чтобы никого особенно не возвышать, а с другой стороны, возникают вопросы вроде того, надо ли вставать со стула, когда приветствуешь кого-то. Со стороны мировоззрения "победа на врагом" стул рассматривается либо непосредственно как возможное оружие в бою, либо как средство рекреации воина (тут тоже речь может идти об оружии – в смысле диверсии в стане врага, если подsunуть ему неудобный и лишаящий сил стул). В свете же мировоззрения "тотальный мир" стул есть потенциальное яблоко раздора, и поэтому, во-первых, стулья должны быть все одинаковыми, а во-вторых, скромными. И, конечно, само изготовление стула не должно быть связано с насилием. В контексте мировоззрения "отсутствие задачи" стул есть довольно странный предмет с нелепыми очертаниями, о котором можно сказать что угодно или промолчать. А сквозь призму мировоззрения "деятельная любовь" стул есть способ помочь другим людям выполнить их предназначение, поэтому стулья должны быть функциональными, эргономичными и доступными для тех, кому они нужны, то есть в достаточных количествах и по возможности дешёвыми. В свете мировоззрения "совершенный дом" стул рассматривается как часть здания и должен соответствовать как общему плану, так и смыслу помещения (например, неверно было бы использовать барные стулья в храме или лекционной аудитории). А мировоззрение "благодеяние рода" видит в стуле средство и признак народного благосостояния, поэтому стулья должны быть мощными, богато украшенными, с символами побед и лучше старинными, сработанными ещё предками из каких-нибудь вызывающих трепет материалов – например, из священного дерева либо добытых в войне трофеев. Такие стулья имеют свою душу, с ними можно разговаривать и даже почитать их.

Точно так же с разных точек зрения можно рассмотреть любой предмет, в том числе человека, общество и мир в целом. Разные мировоззрения дают ключ к целым пластам знания, которые могут остаться непонятными в контексте иных мировоззренческих систем. Погружение в каждое новое мировоззрение должно открывать участнику новую картину мира и новый

аспект его собственного бытия. Именно поэтому базовый курс игры рассчитан на то, чтобы каждый участник последовательно погрузился во все основные мировоззрения.

II. СТРАТЕГИИ ОТДЕЛЬНЫХ МИРОВОЗЗРЕНИЙ

1. Свобода от страданий

Вы [буддист]. Для вас нет ничего важнее преодоления страданий.

Речь идёт не о том, чтобы заглушить страдания или избавиться от них на время и не о каком-то определённом виде страданий, но о полной и окончательной свободе и от каких бы то ни было страданий, даже самых тонких и почти неуловимых. Страдание – это любая зависимость от чего-нибудь. Если что-то, что приносило вам приятные ощущения или к чему вы по какой-либо причине привязались, разрушается или как-нибудь ещё отнимается от вас, вы неизбежно испытываете страдания. Поскольку же в мире всё изменчиво и нет ничего такого, что когда-нибудь не прейдёт или не разрушится, страдание является всеобщим. Вы сами также меняетесь каждое мгновение, подвержены болезням, старению и смерти. Поэтому лучше ни к чему не привязываться, ни за что не цепляться, ни от чего не зависеть – даже от самого себя. Можно по-разному расценивать реальность мира привязанностей – как реальный сам по себе или как производный от наших сознаний – главное, что на самом деле в нём нет ничего, за что стоило бы цепляться.

Зависимость от чего-либо в этой жизни и, конечно же, от самой жизни, страстное, болезненное желание жить во что бы то ни стало – корень всех страданий. Это искажает ваше восприятие действительности и пагубно влияет на ваше поведение. Рабы своих страстей готовы на любые, в том числе самые безнравственные поступки, ради того чтобы сохранить и укрепить свою связь с тем, от чего они зависимы. Но таким образом они лишь ещё больше связывают самих себя, опутывают себя смертоносной сетью желаний и зависимостей. Чем больше они увязают в ней, тем сложнее им ориентироваться в действительности, тем больше их ослепление, тем сильнее затуманен их разум. В пределе можно опуститься на самое дно, в полную и беспросветную тьму, где всё причиняет нестерпимые муки и бесконечно долго не приходит даже мысль о том, что это можно как-нибудь прекратить. Вы можете считать, что такое состояние непреодолимо и вечно либо что из него в конечном итоге любой может выбраться, но так или иначе – это именно того, чего вы больше всего боитесь и от чего бежите.

Невозможно проследить, когда всё это началось, и вы можете даже счесть, что у цепи блуждания в круговороте страданий нет начала. И так с незапамятных времён вы меняетесь до неузнаваемости, перерождаясь каждое мгновение, так что смерть в собственном смысле слова становится лишь очередным переходом в новое состояние – будто с чистого листа, хотя на самом деле это лишь закономерное продолжение того, что было раньше.

Чтобы вырваться из этого порочного круга, где зависимость рождает заблуждение, а заблуждение – новые зависимости, нужно, исполнившись сострадания, соблюдать строгую дисциплину, совершать только правильные действия, говорить правильные слова и питать правильные помыслы. Вы можете счесть, что всё это следует делать ради самого себя, или напротив – что эффект этой дисциплины может быть достигнут, только если вы практикуете её, не думая лишь о себе, но ради всех страдающих существ. Также вы можете быть убеждены, что само стремление к свободе есть препятствие на пути к ней, поэтому не нужно ни к чему стремиться, но важно осознавать, что свобода нам уже дана. Вы можете полагать, что достичь полного освобождения можно лишь

за необозримое множество рождений и смертей, или же быть уверенным, что это возможно и в течение одной жизни, если пользоваться особыми тайными приёмами, мгновенно разрубаящими паутину зависимостей.

Вы можете считать, что путь освобождения может быть открыт любым страдающим существом, посвятившим себя сосредоточенному размышлению о нашей жизни. Или же быть убежденным, что освобождение возможно благодаря извечному существованию мира свободы, который вовсе не отделён от нас непреодолимой преградой, но, напротив, так близок к нам, что практически совпадает с нашим миром, и который может открыться нам в любое мгновение.

В любом случае чем больше свобода, тем яснее открывается истинная реальность. Она настолько отличается от того мира, который мы сами создаём из сплетения своих желаний, что на языке страдающих существ невозможно выразить, какова она. Ясно лишь одно – там нет страданий.

2. Власть над вещами

Вы [материалист]. Для вас нет ничего важнее возможности точно манипулировать вещами.

Власть над вещью означает возможность задавать ей при помощи тех или иных воздействий ровно те изменения, которые вы запланировали. Чтобы заставить ту или иную вещь вести себя именно так, как вы хотите, необходимо, прежде всего, владеть как можно более полными знаниями о ней – о том, каким закономерностям она подчиняется, как реагирует на те или иные воздействия, из чего состоит, какую структуру имеет, как движется и так далее. Чтобы власть была полной, знание должно быть точным – только в этом случае вы сможете доводить реальное поведение вещи до полного соответствия вашим планам. Соответственно, для осуществления таких знаний нужны и достаточно точные орудия воздействия.

Вещи существуют сами по себе, независимо от наших представлений о них. Они были всегда, и кроме них ничего не существует. Ваши страхи и надежды не могут быть связаны ни с чем, помимо вещей. Отвлекаться от работы с вещами – значит, по-вашему, отрываться от действительности, сбегать от неё в иллюзорный мир.

Если вы считаете, что определённое воздействие на какую-либо вещь во всех случаях влечёт один и тот же результат, это значит, что вы стремитесь к абсолютной власти над вещами, понимаемыми скорее механически. Если же вы допускаете, что одно и то же воздействие может приводить к одному из, пусть и ограниченного, множества результатов, что обусловлено как разнообразными привходящими условиями, так и сложностью самой вещи, ваша стратегия становится более гибкой. Она выявляет разнообразие вещей вокруг вас, требующих различных подходов к манипуляции и допускающих различные степени власти над собой. В самом сложном случае можно допустить даже такой случай, когда одинаковые воздействия могут приводить к чему угодно, за исключением некоторого ограниченного набора последствий. То есть о какой-то вещи вы можете знать лишь то, как она не может реагировать. В таком случае ваша власть над вещами становится довольно относительной и очень зыбкой, но это всё равно власть.

В любом случае вы имеете дело именно с вещами, то есть с объектами воздействия, и во всём вас интересует именно вещная сторона. Всё поддаётся манипуляции с точно предсказуемыми последствиями, каким бы сложным оно ни было – вопрос лишь в том, чтобы познать соответствующие закономерности. В окружающих вас людях, в обществе, даже в самом себе вы видите именно вещь, поведение которой можно предсказать, которую можно и нужно направлять в запланированную сторону и которую можно починить, если она сломалась.

Беспомощность и неведение относительно окружающих вещей – это то, в чём вы видите главное зло и первостепенную угрозу для своего благополучия и благополучия своих близких. Поэтому борьба с тьмой невежества, с ложными знаниями, суевериями и предрассудками является для вас очень важным элементом прогресса. Вы считаете необходимым, чтобы все разумные существа использовали свои способности для овладения вещами, для построения и реализации эффективных планов распоряжения ими.

Сами эти планы также представляют собой вещь, закономерно возникающую и развивающуюся. Любые идеи так или иначе распоряжаться

вещами сами происходят из вещей в результате саморазвития вещной системы – её усложнения и стихийной самоорганизации.

Общество также является вещной системой, представляющей одну из высших ступеней развития материи. Главной проблемой и движущей силой общества является производство и распределение вещей.

Конечный итог развития материи – это абсолютное самопознание мира вещей, в котором наиболее развитые, предельно сложные вещи смогут неограниченно манипулировать чем угодно.

3. Деятельная любовь

Вы [христианин]. Для вас нет ничего важнее любви, выражающейся через действие.

Любовь – это такое отношение к чему-либо или кому-либо, при котором одна его близость, пусть чисто символическая, наполняет вас блаженством. И это блаженство не может быть омрачено ни его недостатками, ни какими-либо трудностями вашего собственного существования. Любовь, таким образом, преодолевает любые несовершенства и страдания. Истинная любовь, кроме того, вдохновляет на какие-то действия, особенно когда предмет любви нуждается в вашей помощи. Ради любви можно совершить что угодно, нарушить любые запреты, перевернуть мир. Высшая любовь состоит в том, чтобы без колебаний пожертвовать собой, всей своей жизнью – ради того, кого или что вы любите.

Очевидно, что вы можете любить далеко не всех. Но чтобы распространить свою любовь как можно шире, даже за пределы круга своих родных и близких, необходимо найти такой способ служения миру и помощи ближним, осуществляя который, вы будете любить других и себя. Такой способ можно определить как призвание, и тот, кто обрёл своё призвание, испытывает блаженство от того, что он делает, независимо от близости к кому-либо или чему-либо. Весь мир становится для него источником блаженства. Тот же, кто не нашёл своего призвания или отверг его, погружается в несчастье и злобу, что бы он ни делал и кем бы ни был окружён. Никакие блага мира не способны его обрадовать.

Вы можете считать, что призвание дано всем, просто некоторые от него отворачиваются. Если очень постараться, то можно вернуть его. Для этого необходимо, во-первых, постоянно мысленно обращаться к тем, кто осуществил этот идеал. Во-вторых, регулярно общаться с теми, кто, так же как и вы, стремится к его осуществлению. В-третьих, делать добрые дела, помогать ближним, пусть и не испытывая любви. В-четвёртых, менять себя, непрерывно размышляя о своей жизни, пересматривая её и сосредоточенно думая об абсолютной Любви, без которой ничто не могло бы существовать и которая пожертвовала собой ради своего творения. При этом вы можете придерживаться разных мнений насчёт того, какие из этих методов важнее, какие необходимы, а какие достаточны для обретения призвания.

Или же вы можете быть уверены, что призвание невозможно ни потерять, ни найти. Кому-то оно дано, а кому-то нет, и с этим ничего нельзя поделать. Таким образом, все люди делятся на избранных и неудачников. И вы можете лишь следить за своим состоянием и своей деятельностью, чтобы определить, к какому лагерю вы относитесь.

В любом случае те, кто не нашёл себя в деятельной любви, стараются всячески осложнить жизнь тем, кто пребывает в ней. Эта борьба требует от последних постоянных жертв, и закончится она, только когда закончится существование мира. Следующие своему призванию должны противостоять любому давлению, любым страхам и соблазнам, отзываясь лишь на тот зов, который исходит от абсолютной Любви.

Нелюбовь, то есть отчуждение и отвращение по отношению к окружающим и вообще ко всему – есть для вас главный ужас, от которого вы всеми силами стараетесь спастись. Это состояние связано также с отсутствием какого-либо вдохновения и с полной неспособностью что-либо создавать.

Всё на свете есть результат деятельной любви и противодействия ей. И весь мир существует благодаря тому, что Некто возлюбил его. Возлюбил до такой степени, что пожертвовал Собой, противодействуя силам нелюбви. Этот Некто есть одновременно и Тот, Кто любит, и Тот, Кого любят, и сама Любовь. Будучи источником и опорой всего существующего и не нуждаясь ни в какой помощи, ради помощи другим, Он сам стал немощным и показал всем пример того, как деятельная любовь преодолевает любую немощь.

4. Никому не кланяться

Вы [мусульманин]. Для вас нет ничего важнее единобожия.

Единобожие – это радикальный отказ от поклонения кому-либо и чему-либо, кто или что не обладает всей полнотой совершенства. Божество – это предмет поклонения, обожествлять что-либо или кого-либо – значит наделять его такими достоинствами, которые заслуживают поклонения. Поклонение – это добровольное подчинение кому-либо или чему-либо, связанное с восхищением его величием, совершенством, могуществом, мудростью и так далее. Многие силы в этом мире оказывают на вас давление, чтобы вы обожествили их, поклонились и покорились им, признали в них высшее совершенство, а их волю – законом. Вы же противостоите этому давлению, будучи твёрдо уверены, что полнотой совершенства обладает только одно Существо, которое есть истинный Бог, не знающий Себе равных, единственный, кто достоин поклонения, и только Его воля может быть законом. Для вас нет божества, кроме Бога. Отступить от поклонения одному только Богу – значит впасть в пагубное заблуждение и вверить себя во власть недостойных. Предавая себя истинному Богу, вы находите опору против тех страхов и соблазнов, которыми окружают вас всевозможные лжебожества этого мира, представленные различными природными и общественными силами, а также всевозможными субъектами, облечёнными властью – от "директоров пляжей" и главарей разбойничьих шаек до "священных монархов" и международных финансовых воротил. Есть только одно Совершенство, которого следует бояться и на которое стоит надеяться, и только один Закон, которому надо следовать.

Истинный Бог безраздельно властвует над миром, и нет ничего, что могло бы Ему противостоять. Но некоторые из Его подопечных возомнили о себе слишком много и сбились с верного пути, а также сбили с него других. Вы можете считать, что на самом деле это сам всевластный Бог сбил их, или же – что Он дал им свободу, которой они злоупотребили.

В связи с этим вы тщательно следите за тем, чтобы не отклониться от единобожия и не поклониться кому-либо словом, делом или мыслью, хотя бы символически. Более всего вы страшитесь впасть в идолопоклонство, то есть в порабощение недостойным силам, которые могут крутить человеком по своему капризу и всегда оставляют его ни с чем.

В своём повседневном поведении, в семейных, дружеских, деловых или служебных отношениях вы стараетесь никого не превозносить, не хвалить и не приветствовать сверх меры. Это же касается и отношения к самому себе, поэтому вы во всём придерживаетесь скромности. И во внутреннем мире вы следите за тем, чтобы страхи и искушения, связанные с чем-то помимо Бога, не затмили верной ориентации. Вы можете верить в примат внутреннего мира над внешним и потому считать, что тот, кто поборол в себе все страсти, помимо страсти к Богу, уже не нуждается в педантичном следовании единобожию в повседневном поведении, другие такой подход резко отвергают. От такого выбора зависит ваша жизненная стратегия, как зависит она и от того, какое место в вашем поведении занимают обычаи и установления, не связанные с единобожием. Вы можете полностью отвергнуть их, считая, что подчинение любым посторонним принципам есть идолопоклонство. Вы также можете счесть возможным, чтобы те обычаи и установления, которые прямо не противоречат единобожию, регулировали вашу жизнь. Или вы можете считать,

что любые добрые обычаи в конечном итоге восходят к самому Богу, а потому равноценны единобожию либо даже превосходят его в каких-то специальных сферах.

Может варьироваться и ваше отношение к власти. Если вы верите, что Бог не имеет ничего общего с миром и теми силами, которые борются в нём за превосходство, то властью, с вашей точки зрения, может обладать только тот, кого тем или иным способом избирает община на основе его относительных достоинств. Если же вы допускаете, что Бог может проявлять себя в тех или иных силах и посредством этого наставлять людей в единобожии, то вы скорее склонитесь к тому, что править может лишь тот, чья власть установлена непосредственно Богом, а также его прямые потомки.

5. Благоденствие рода

Вы [язычник]. Для вас нет ничего важнее процветания вашего народа.

Благополучие коллектива людей, связанных общими предками – это полнота его жизни, изобилие всевозможных благ, сытость, безопасность, благоустроенность, многочисленность, распространённость, сила. Достижение такого состояния связано с оптимальным приспособлением к природной среде и преодолением каких-либо посягательств со стороны недругов, будь то природные стихии или соседние народы. Благоденствующий народ существует в единении со своим местообитанием, взаимосвязь крови и почвы обеспечивает торжество жизни.

Борясь за цветение родовой жизни и адаптацию к среде, вы и всё вокруг воспринимаете как живое. Деревья, камни, реки, горы, солнце, море, молния и так далее – всё это живые существа, с которыми можно общаться, которых можно обидеть или задобрить, которые нуждаются в пище и добром слове. Их жизнь неотделима от вашей, вы связаны друг с другом бесчисленными нитями взаимной зависимости.

Ваша личная судьба также неотделима от жизни рода. Если вы сделаете что-то не так, весь род пострадает, также и ваши заслуги обязательно послужат на благо всех. Если же по какой-то причине роду станет худо, то и вам будет нехорошо, а счастье рода – это и ваше счастье. Вы – прежде всего часть рода, и его интересы для вас важнее ваших собственных. Даже после смерти вы останетесь со своим народом, став частичкой почвы и общей памяти, воплотившись в потомстве или в окружающих растениях. Духи предков не оставляют свой народ, они помогают ему не только древними традициями или как часть всеобщего круговорота жизни, но и непосредственно – мир духов находится рядом с нашим миром или даже эти миры проникают друг в друга. Почитание предков и следование их заветам так же важно, как почитание сил природы и систематические подношения им в целях умиротворения, с просьбами о помощи, плодородии и так далее.

В мире всё связано таинственной сетью взаимозависимости, и тот, кто владеет ключом к этим связям, обретает невиданную силу – он становится колдуном, повелевающим даже очень могущественными стихиями. Сила – одно из важнейших достоинств и показатель здоровья народа. Именно носители силы, в чём бы она ни проявлялась, становятся лидерами, заслуживают почитания и безоговорочного подчинения со стороны остальных.

Оскудение вашего рода, упадок его силы и славы, богатства и здоровья, наконец полное его исчезновение и забвение есть самое страшное, что может случиться с вами. Вы готовы сделать всё, ради того чтобы этого никогда не произошло – даже пожертвовать собственной жизнью или жизнью кого-нибудь, кто вам дорог.

Какой именно коллектив вы считаете своим народом, зависит от того, как широко вы понимаете родство. Это может быть клан или племя, но может быть большой народ, семья народов или даже весь род человеческий. А от того, как вы понимаете среду обитания, зависит и характер благосостояния, к которому вы стремитесь. Если эта среда – замкнутый ландшафт, малая родина, где знакома каждая травинка, то счастье вашего народа – это полное слияние с этим уголком Земли в единый симбиотический организм. Если среда вашего рода – большая территория с разнообразными ландшафтами или даже вся планета, то вы строите великую империю, воплощающую идеалы величия,

порядка и справедливости.

Если же ваша среда – весь мир, это значит, что вы добиваетесь абсолютных благ, выходящих за пределы обычных, земных представлений о процветании, и ваш идеал – слияние с Абсолютом.

6. Отсутствие задачи

Вы [скептик]. Для вас нет ничего настолько важного, чтобы сделать выбор в его пользу.

Вы не преследуете никакой общей цели, а просто окидываете мир вокруг себя незаинтересованным взглядом. Поскольку вам от него ничего не нужно, реальность теряет кажущуюся определённую. То, что кажется доказательством другим – тем, у кого есть сильная заинтересованность в чём-либо – для вас таковым не является. Вы можете позволить себе предельную критичность ко всему. И в её свете многие признанные очевидности становятся сомнительными.

Вы замечаете, как меняется картина мира в зависимости от настроения, состояния здоровья, возраста, общественного положения, положения в пространстве и так далее. Ни о какой вещи нельзя сказать чего-либо, чему нельзя противопоставить противоречащее, но совершенно равноценное высказывание. То, что одним представляется неоспоримой истиной, другие расценивают как наглую и губительную ложь. На выборе, сделанном без достаточных оснований, построены многие догматические системы, ради которых люди отдают свои и чужие жизни.

Вы же не следуете догмам, признавая, что не знаете ответов на многие вопросы (агностицизм), и если что-то делаете, то лишь по очевидной необходимости. Впрочем, для вас допустимо и следование обычаям, принятым в стране, где вы живёте – хотя бы в силу привычки или под давлением требовательного большинства.

Вы реагируете на явления, но ничего не можете твёрдо сказать о вещах самих по себе, как они есть на самом деле – даже того, существуют ли они. Возможно, они и реальны, но не исключено также, что всё это лишь мираж, иллюзия. Вы не знаете, к каким последствиям могут привести те или иные действия, особенно в хоть сколько-нибудь отдалённой перспективе. Впрочем, можно руководствоваться примерной вероятностью последствий для тех или иных поступков. Так же обстоят дела со всем, что вас окружает, в том числе с соотечественниками, друзьями, родными. Нельзя сказать наверняка, ни что они на самом деле собой представляют, ни как к вам относятся. Вы имеете с ними дело, потому что такова данность вашей жизни. И нет смысла в попытках изменить эту жизнь, так как неизвестно, будет ли что-то другое чем-либо лучше.

Самым недостойным и опасным вы считаете веру во что-либо, что недостаточно обосновано или не более обосновано, чем его отрицание. Люди, которые выбрали этот путь, на ваш взгляд, находятся в плену наваждения, заставляющего их бежать от призраков или гоняться за ними. Вы стараетесь соблюдать духовную гигиену и постоянно следить за тем, чтобы какие-нибудь верования не вкрались в ваши мотивы, и сводить подобные тяготения к возможному минимуму.

Так как всё допускает о себе взаимоисключающие суждения, насчёт чего угодно можно испытывать какие угодно, в том числе противоречивые, эмоции либо не испытывать никаких. И последнее предпочтительнее, поскольку эмоции могут исказить и без того несовершенный взгляд.

Принимая загадочную жизнь такой, какая она есть, вы движетесь к полной невозмутимости и безмятежности. Этот идеал может быть осуществлён как сознание того обстоятельства, что всякая вещь ничуть не больше одно, чем

другое, и что о вещах, по сути, больше нечего сказать. И даже смерть ничуть более страшна, чем жизнь.

7. Социальная гармония

Вы [конфуцианец]. Для вас нет ничего важнее взаимного согласия с окружающими.

Согласие означает гармоничное взаимодействие, при котором каждый его участник занимает подобающее ему место и ведёт себя в соответствии с ним. Если это условие соблюдено, не может возникнуть непонимания – все знают, чего друг от друга ждать, кто к чему стремится и в чём нуждается, какой знак кому нужно подать, чтобы чего-то от него добиться, и так далее. В итоге возникает своего рода музыкальная гармония, настоящая симфония взаимоотношений, которая прекрасна сама по себе и наполняет блаженством всех её участников. В ней всякое действие рождает мелодичный резонанс, жизнь стабильна и сбалансирована, отсутствуют острые конфликты и потрясения.

Устремляясь к такому порядку, вы обращаете внимание прежде всего на соответствие человека и места, места и поведения, поведения и ситуации. Всякому общественному положению, всяким обстоятельствам места и времени, всякой решаемой задаче приличествуют определённые манеры – своего рода ритуал. Дети должны почитать родителей, младшие старших, подчинённые начальников, ученики учителей. Всякая, даже неживая, вещь рассматривается как участник тонкой и стройной системы взаимосвязей. Каждому отведены своя роль, своя ступень в сакральной иерархии и своё время для самораскрытия в мерном цикле движения этой системы.

По сути дела, вас не интересует ничего, кроме того, что можно назвать обществом и общественными отношениями. Но и весь космос можно рассматривать как вселенское общество, в котором каждая планета, каждое созвездие, каждая стихия, каждая сторона света несут какой-то смысл и являются опорами универсальной гармонии. Принципы этой гармонии одни и те же в семье, в государстве, в природе и во всей Вселенной. И в случае если кто-либо их нарушит, он ставит сам себя вне гармоничной мировой жизни. Если же он целенаправленно разрушает гармонию, особенно занимая достаточно высокое положение, то подлежит замене, подобно тому как весна сменяет осень.

Благороден тот, кто заботится о всеобщей гармонии, и низок тот, кто думает только о себе, даже если общее благо под угрозой. Однако любое изменение, любое исцеление общественного недуга должно проводиться крайне сдержанно, аккуратно и с уважением к традиции.

Самое ужасное для вас – это всеобщий разлад, дисгармония, хаос и резкие перемены. Если благородные люди влачат жалкое существование, а низкие люди задают тон – это даже хуже, чем мороз летом или жара зимой. При таком положении люди не знают, чего ждать друг от друга и от самих себя, всё общественное здание рухнет и мир близится к полному распаду. Остаётся либо уйти в добровольное изгнание, либо пожертвовать своей жизнью ради спасения целостности бытия.

Вся ваша жизнь – это самоотверженное служение обществу и его гармонизации. Чтобы понимать нужды окружающих, необходим тонкий настрой на сопереживание – до такой степени, чтобы любая неприятность другого отзывалась болью в вас. При таком настрое вы никогда не сделаете другим того, чего себе не желаете. Ведь по сути вы являетесь неотделимой частью мирового целого, и любые неурядицы этого целого неизбежно

резонируют в вас – так же как и ваше собственное несовершенство неминуемо наносит ущерб великому целому.

8. Удовольствие

Вы [гедонист]. Для вас нет ничего важнее удовольствий.

Удовольствие как таковое не нуждается в определении, но для разных людей оно состоит в разном. Для кого-то это прежде всего грубые телесные ощущения, для кого-то утончённые духовные. Для кого-то они строго эгоистичны, кто-то испытывает эмпатию к окружающим. Кто-то предпочтёт распределить как можно большую сумму удовольствий на долгую жизнь, кто-то выберет краткий миг максимально острого, концентрированного удовольствия, хотя бы за ним последовала немедленная смерть. Одни готовы к самоограничению, чтобы быть сильными в борьбе за удовольствия, другие же бегут от этой борьбы, будучи неготовыми ни в чём ограничивать себя. Для некоторых достаточным удовольствием является безболезненность, а иные видят удовольствие в страдании.

От того, какой именно тип и характер удовольствий близок вам, зависит вся ваша жизненная стратегия. Например, если вам ближе грубые удовольствия, миг удовольствия вам дороже долгой жизни, вы сопереживаете другим людям, готовы к самоограничению и видите удовольствие в страданиях, это значит, что вы склонны причинять страдания другим ради собственного удовольствия, даже рискуя подвергнуться карам со стороны общества. Если же вам ближе тонкие духовные удовольствия, равномерно распределяемые во времени, вам безразличны другие люди, вы чужды самоограничению и предпочитаете комфорт сильным ощущениям, это значит, что вы конформист, готовый мириться с любыми общественными установлениями, лишь бы вам никто не мешал наслаждаться изысканными произведениями искусства и тому подобным.

В любом случае из всякой ситуации вы стремитесь извлечь максимум удовольствия. Для этого вы пользуетесь любой возможностью. Жизнь слишком коротка, чтобы тратить её на что-то другое. Что будет после смерти, неизвестно. Всякое мгновение, проведённое без удовольствия, потрачено зря. Удовольствием можно пренебречь только ради ещё большего удовольствия либо под угрозой потерять возможность получать удовольствие в дальнейшем. Ради удовольствия можно пойти на всё.

Неудачная жизнь для вас – это либо существование, в границах которого вы не испытали искомое наслаждение, либо безрадостное прозябание, в котором вообще мало удовольствий, либо подверженность всевозможным неприятным и нежелательным ощущениям, превалирующим над приятными и омрачающим их. Если жизнь складывается каким-нибудь таким образом и нет никаких шансов изменить её условия, то лучше покончить с собой. Точно так же стоит бросить любую деятельность, которая перестаёт приносить удовольствие.

Мерилом всего являются ваше собственные ощущения. Они всегда истинны – если вы испытываете боль, то вы испытываете боль, если вы испытываете удовольствие, то вы испытываете удовольствие. Что стоит за этими ощущениями – можно только гадать.

Вам всё равно во что верить, лишь бы это, так или иначе, приносило вам удовольствие. Каждый видит мир так, как ему нравится. Какие-то идеи, идеалы, правила и прочее волнуют вас лишь постольку, поскольку они способны доставить вам удовольствие или лишить вас его. Это же касается любых наук, ремёсел, друзей, семьи, общества, государства. Даже ваши единомышленники интересуют вас только в этом ключе. Весь мир имеет значение лишь в той мере, в какой он способен удовлетворять вас.

9. Вечная молодость

Вы [даос]. Для вас нет ничего важнее абсолютного телесного здоровья.

Совершенное здоровье значит не только отсутствие каких-либо болезней, но также пик физической формы и полное преодоление причин смерти. По-настоящему здоровый человек имеет цветущий вид, прекрасно себя чувствует, необычайно вынослив, силён, энергичен, жизнерадостен и бессмертен.

Чтобы достичь такого состояния, нужно следовать многочисленным и очень детальным правилам, регламентирующим питание и физические нагрузки, дыхание и сексуальную активность, сон и распределение внимания. Набор правил может различаться в зависимости от многих факторов – например, от того, в каком месте Земли вы обитаете и какая кровь течёт в ваших жилах, как устроено помещение, в котором вы обитаете, и чем вы питаетесь в то или иное время дня или года. Общая направленность этих правил – следование природе, максимальная естественность. Чем вы ближе к природе, тем менее уязвим ваш организм, в идеале вы должны достичь полного слияния с нею и не делать ничего такого, что не могло бы произойти само собой.

Любые отклонения от естественного пути приводят к расстройствам вашего здоровья. Чтобы исцелить их, природа даёт вам материал для разнообразных снадобий. Вы можете верить, что таким образом можно изготовить и эликсир бессмертия, либо же полагать, что этот эликсир может синтезировать только сам организм внутри себя, и наконец вы можете считать, что эликсир бессмертия – это вовсе не какое-нибудь вещество, но лишь метафора правильного настроя. Согласно этому воззрению, от верной установки, от прития жизни вокруг себя всецело зависит и телесное благополучие.

Устремляясь к здоровью, вы избегаете любых конфликтов, которые и сами по себе опасны, и сопряжены с ненужными волнениями. Эта стратегия осуществляется не только в скромности, переходящей в полную незаметность, но также в пренебрежении любыми противоречиями как источником возможных споров и столкновений. Всё относительно, противоположности переходят друг в друга и всякие слишком твёрдые убеждения в конечном итоге вредны для здоровья. Чем меньше определённости, тем вы здоровее. Мягкое и гибкое всегда переживает жёсткое и косное, ведь недаром самыми мягкими и гибкими мы являемся при рождении, а самыми закостеневшими в старости, то есть ближе к смерти.

Недомогание, всевозможные расстройства и болезни, слабость, разлад и разрушение организма, краткость существования и смерть – вот с чем вы боретесь и что стараетесь предотвратить.

Крайности также составляют одну из самых избегаемых угроз. Поэтому во всём вы пытаетесь соблюдать меру, не слишком ограничивая себя, но и не претендуя на лишнее. В целом, аскетизм так же вреден, как и невоздержанность. Важно также жить в простоте, не выдумывать и не приобретать ничего сверх минимальной необходимости. Это касается не только личной жизни, но и жизни общества, которому будет только легче, если оно откажется от сомнительных благ так называемого прогресса, ужасающих вооружений и тому подобного.

Если же вы следуете естественному пути, то вокруг вас всегда будет цвести жизнь и другие живые существа будут тянуться к вам как к

животворному источнику. Вы будете окружены многочисленными потомками, учениками, друзьями и так далее. Но в случае необходимости вы всегда можете уединиться на лоне природы для умиротворенного созерцания естественного хода вещей.

10. Совершенный дом

Вы [масон]. Для вас нет ничего важнее идеального строения.

Жизнь – это строительство. Каждый строит то здание, которое ему по душе. Кто-то строит библиотеку, кто-то казарму, кто-то больницу, кто-то рынок. Вы же строите наилучшее из всех зданий – вы строите храм. В отличие от прочих сооружений, служащих для чего-то, храм не предназначен ни для чего – всё прочее предназначено для храма. Храм – это высшая, преображённая реальность, в которой меняется и сам строитель. Воздвигая храм, вы отвлекаетесь от посторонних целей и становитесь идеальным строителем, созидающим ради созидания. Таким образом строительство превращается из прикладного в чистое искусство. Оно может стать смыслом вашей жизни, но это вовсе не значит, что вы обязаны отвергать какие-либо иные воззрения и искусства, тем более если они прямо не отрицают храмостроительства и не мешают ему.

Строительство вселенского храма требует сложнейшего, тщательно продуманного плана и тончайшей организации, незримо координирующей усилия великого множества людей. Команда строителей, сознательно работающих на становление храма, представляет собой многоступенчатую иерархию – от простых каменщиков до великих мастеров, во главе же её стоит Верховный Архитектор Вселенной, чей замысел мы все, так или иначе, исполняем. Нужно только занять своё место в этом великом деле и чётко действовать на своём участке работы.

Участие в строительстве требует от вас строжайшей дисциплины и преданности своему делу. Вы по возможности точно выполняете указания вышестоящих, какое бы положение они ни занимали в других иерархиях, и стараетесь постоянно совершенствоваться в своём ремесле. У каждого свой участок работы – нет такой профессии, которая не требуется в строительстве – но необходимо помнить об общем проекте и заботиться о его целостном развитии.

Все люди и общество в целом заинтересованы в успехе вашего проекта, даже если не вполне осознают эту потребность. Вы устремлены ко всеобщему благу, поэтому доброжелательны к окружающим, лояльны к порядкам и властям, при которых вы живёте, готовы участвовать в благотворительности и прочих общественно полезных инициативах.

Хотя ваша работа направлена в конечном итоге на всеобщее счастье, у будущего храма немало недругов. На свете есть много людей, пытающихся свести нашу жизнь к примитивным и безликим функциональным постройкам, не верящих в высокие идеалы и считающих вредным на них отвлекаться. Но существует и много худшее зло – те, кто одержим разрушением. Эти люди, проклятые и обречённые, представляют самую страшную угрозу храму. Поэтому вы обязаны хранить в тайне доверенные вам детали проекта и не открывать их даже самым близким людям.

Хаос, разруха, всевозможные нестроения – вот то, что более всего раздражает и страшит вас. Неизмеримые времена тонкая упорядоченность поднималась из бездны беспорядочных стихий усилиями светлых носителей меры и порядка, и в любой момент эта уязвимая конструкция может рухнуть, отбросив мир назад – к первобытным примитивности и смешению.

Вы и ваши соратники привносите в мир математически выверенный порядок и гармонию. Вы стоите на страже этого порядка, оберегая его от

чудовищ первозданного хаоса. Колоссальный проект вселенского храма уже вдохновил множество великих людей и принял множество жертв. Ваша задача – внести свой вклад в его сооружение своей собственной жизнью.

11. Победа над врагом

Вы [зороастриец]. Для вас нет ничего важнее победы в борьбе со злом.

Существует абсолютное зло, с которым невозможно никакое, даже частичное или временное перемирие, недопустимы никакие, даже самые незначительные компромиссы, никакие переговоры или хотя бы контакты. Оно воплощает в себе всё самое ужасное, грязное, совершенно неприемлемое ни в каком контексте – разрушение, гниение, хаос, ложь, пытки, несправедливость, подлость и так далее. Это зло, в свою очередь, посягает на всё самое светлое, доброе и прекрасное, на чистоту, правду, саму жизнь. С ним возможна только непрерывная и тотальная война на уничтожение.

Граница между благом и злом может пониматься вами по-разному. Вы можете считать, что зло является всё материальное, тогда как благо может быть только духовным, или же верить, что благом является всякое созидание, в том числе материальное, а зло – это любое разрушение, в том числе материальных вещей.

Вы воин, который должен выбрать сторону в этой войне. Вся ваша жизнь – это и есть такой выбор. Ваша конечная судьба зависит от того, кому вы больше послужили в течение своей жизни, а не от того, на чьей стороне вы себя числили, или от того, куда переметнулись в последний момент. Не могут на неё повлиять и чьи-либо просьбы, заступничество, магические ритуалы.

Нет и не может быть ничего ужаснее, чем предание себя злу. Зло пропитывает вас насквозь своей мерзостью и заставляет бесконечно разлагаться. Все, кто перешёл на сторону зла, сами становятся злом, для них нет и никогда не будет пути назад.

Весь мир поляризован, между враждующими сторонами нет и не может быть никаких компромиссных или промежуточных форм, никаких посредников, арбитров или нейтральных областей. В войну втянуты все и всё. Всё, что делается в этом мире, делается для войны, в ходе войны и в результате войны. Война всё проникает, всё порождает и всё поглощает.

Поэтому вы всегда бдительны, ваши суждения всегда быстры и резки, ваше поведение стремится к предельной цельности. Всякое существо и даже всякая вещь оцениваются как союзник либо противник. Выбор светлой стороны означает, что вы сами должны быть светлым во всех отношениях. Любое отступление от благих качеств расценивается как измена.

Рассматривая самого себя, прежде всего, как солдата, вы подчиняете свою жизнь порядку и строгой дисциплине. Вы видите себя частью военной машины, должны безоговорочно подчиняться старшим по званию и руководить младшими. Воинская иерархия незыблема, от неё зависит общая судьба армии. Некоторые, однако, уверены, что в светлом воинстве, в отличие от тёмного, приняты братство и равенство и полководец должен жить так же просто, как рядовые.

Силы сражающихся сторон равны, ни у кого нет изначального и решительного преимущества. Поэтому борьба требует предельного напряжения сил, тотальной мобилизации. Вы можете считать, что эта борьба извечна, и до неё ничего не было, или же верить, что некогда две силы были порождены третьей и после каждая сделала свой выбор.

В любом случае эта война когда-нибудь закончится, и вы верите, что – обязательно победой блага над злом. Вы не знаете когда – каждое сражение может стать последним. Но вы знаете, что участники последней битвы будут

ведомы величайшим полководцем всех времён – подлинным спасителем человечества – и что после победы в ней мир будет полностью очищен от всякого зла и в нём безраздельно воцарится благо.

12. Тотальный мир

Вы [джайн], для вас нет ничего важнее ничем не омрачаемого мира со всеми и внутри себя.

Мир – это покой, неподвижность, безмолвие. По сути, это высшее состояние жизни, к которому стремится всё живое. Чтобы достичь этого состояния, необходимо преодолеть все возможные конфликты и устранить все их мыслимые причины. Поэтому ваша стратегия – это отказ от какого бы то ни было насилия и предельная минимизация поводов для него со стороны кого-либо ещё. Не только ваши слова и дела, но и сами ваши мысли должны быть далеки от насилия, какого-либо противопоставления и желания что-либо переделать, в том числе, например, что-нибудь у кого-нибудь отнять. Вы сводите к необходимому минимуму все свои потребности и стараетесь причинять как можно меньший вред кому бы то ни было своим существованием.

В каждом, включая самого себя, вы видите уязвимое живое существо, запутавшееся в ложных поводах для вражды. Если освободиться из этих сетей, можно выйти из круговорота насилия, когда одно насилие порождает другое и так до бесконечности. Тяга к насилию и тяга к существованию – одно и то же. Соответственно, круговорот насилия – это круговорот жизни, и всякая жизнь, умирая, переходит в новое состояние, чтобы снова бороться с другими жизнями за иллюзорные блага.

Бессмысленно стремиться к победе в этой борьбе. Высшая победа – это предотвращение всех возможных конфликтов. Тот, кто достиг абсолютного мира, обретает совершенную свободу и совершенное блаженство. Он больше не участвует в насилии и не подвергается ему. Он освобождается из дурного круговорота.

Для этого нужно, прежде всего, отказаться от всех видов деятельности, связанных с насилием и причинением вреда живому. Это значит, что не только военное дело, но даже, например, сельское хозяйство запретно для вас, поскольку связано с насилием на животными и растениями. Вы крайне разборчивы в пище и одежде, стараетесь использовать только то, что никак не связано с насилием. В семье и на работе вы не допускаете никаких проявлений агрессии. Вы избегаете споров и верите, что всякая точка зрения по-своему истинна, поскольку отражает свой аспект бытия. Вы сторонитесь государственной жизни, хотя и не боретесь с государством. Вы консервативны и готовы следовать любым традициям, кроме, разумеется, тех, которые требуют насилия. Идеалом же, который достижим далеко не для каждого, являются для вас те, кто вообще почти ничем не пользуется и сосредоточен лишь на том, чтобы никаким своим движением не нанести никому малейший вред. Если вы не можете стать таким, то по крайней мере стремитесь к этому в будущих жизнях.

Противоположностью этому идеалу является война всех против всех, которая проявляется как всеобщее страдание, разрушение и уничтожение во Вселенной и как неудержимое буйство агрессии и прочих страстей внутри нас. Гнев, воинственность, алчность и прочие безудержные желания способны погубить любого индивида и любое сообщество.

Вся совокупность живых существ Вселенной составляет иерархию, выстроенную по критерию мирности. Переходя из одной формы жизни в

другую, вы стараетесь подняться на вершину и стать одним из победителей, выплывших из океана вражды.