

Введение

Чтобы пройти свой жизненный путь с честью и достоинством, нужно понять, кто ты. Чтобы понять, кто ты, нужно познать себя! В современном мире среди тысячи терабайт пустой и ненужной информации найти то самое знание, которое приведёт к пониманию, кто ты, какой потенциал и таланты в тебе скрыты, в чём ты себя можешь проявить, бывает сложно.

Если ты чувствуешь, что живёшь не свою жизнь и забрёл в тупик, не можешь найти себе место в этом прекрасном мире, в этой игре, тогда это книга для тебя. Она будет полезна каждому, кто хочет познать природу себя и других. Эта книга станет твоим лучшим помощником и другом.

Я Максим Сафин, НЛП-тренер, коуч, гипнолог. Автор курса по системно-драйверному мышлению и уникальной методики по реабилитации зависимых и созависимых (более 8 лет практики работы с наркозависимыми). Создатель уникального трансформационного проекта «Квест Развития». Я работаю с людьми более 15 лет, мой опыт в СДМ более 8 лет. Десятки тысяч часов практики и работы с людьми, тысячи клиентов изменили свою жизнь в лучшую сторону. В этой книге собрана не просто теория, в ней собран весь мой путь. Путь через практическое взаимодействие с огромным количеством разных игроков и судеб, который перевернул их мир и помог раскрыть их природу: понять, кто они есть на самом деле, перестать играть чужие роли, носить разные маски.

Вся моя жизнь — это вызов, и мой подход кардинально и радикально отличается от стандартов и шаблонов других писателей, психологов и спикеров. Приглашаю вас погрузиться в это уникальное путешествие, в мир, где всё заиграет другими красками и обретёт совсем иные формы. Могу смело заявить, что после прочтения этой книги вас будут считать магами или волшебниками, потому что вы будете видеть людей насквозь, ведь знание, которое здесь описано, открывает для вас новые безграничные возможности.

Предисловие к книге „Системно-драйверное мышление“

Или почему ты до сих пор живёшь по чужому сценарию (и как его взломать)

Перейдем к делу. Жизнь — игра, привела тебя сюда неспроста, все «случайности» не случайны и если ты читаешь эти строки, значит внутри тебя есть нерешенные вопросы, которые словно тучи застилают твоё ясное и чистое небо. Возможно ты чувствуешь, что рутина поглотила тебя с головой, что твои действия подобно автопилоту повторяются день за днём, словно ты не главный герой своей игры, а персонаж, который бродит по заданным маршрутам. Тебя совершенно не удивляет то, как черная полоса сменяется на черную снова и снова.

Но вот вопрос: а почему?

Почему мы попадаем в одни и те же сценарии? Почему жизнь порой напоминает странную симуляцию, в которой нас подкидывает то в радость, то в боль, по каким-то странным правилам? Кто написал этот код? И самое главное — можно ли его переписать?

Добро пожаловать в мир драйверного мышления.

Что это за книга и зачем она тебе?

Прежде чем ты решишь, стоит ли тратить время на этот текст, я задам тебе несколько вопросов.

- ✓ Ты когда-нибудь чувствовал, что застрял в одном и том же сценарии, как будто кто-то поставил игру на репит?
- ✓ Ты замечал, что твои реакции, эмоции и мысли происходят автоматически, словно ты не управляешь ими?
- ✓ Ты хочешь больше понимать, кто ты, как работает твоё сознание и почему люди вокруг ведут себя так, а не иначе?
- ✓ Ты хочешь научиться «взламывать» внутренние коды реальности, менять свою игру и писать собственные правила?

Если хотя бы один из этих пунктов откликается — Поздравляю, ты в нужном тебе информационном поле.

Эта книга — не просто теория. Это руководство по перепрограммированию твоего восприятия. Это ключ к пониманию того, какие «драйвера» стоят за твоими реакциями и решениями.

Люди годами пытаются разобраться, почему они делают то, что делают. Они идут к психологам, читают умные книги, медитируют, бегают по кругу, пытаясь найти истину. Но вот в чём фокус: Всё это время истина была *Внутри*.

Ты — биокомпьютер, а твои драйвера — это программы, которые управляют тобой. Они определяют твои желания, страхи, таланты и ограничения. Но самое главное: этими программами можно управлять.

О чём эта книга?

Здесь ты узнаешь:

- ◆ Почему ты именно такой, какой есть. Спойлер: дело не в карме и не в гороскопах, а в твоих драйверах.
- ◆ Как работает система твоего мышления. Ты узнаешь, почему люди действуют именно так, а не иначе, и почему некоторые из нас — прирождённые лидеры, а другие предпочитают тихо сидеть и не высвечиваться.
- ◆ Как взломать свои старые программы. Мы будем разбирать твои: ограничения, убеждения, сценарии. Перепрошивать их на новые и конструктивные.
- ◆ Как увидеть мир по-другому. Если ты до сих пор думаешь, что жизнь — это просто набор случайных событий, то ты сильно заблуждаешься. Мы живём в игре с чёткими правилами, и кто их знает — тот всегда на шаг впереди.

Почему важно осознать свою Игру?

Ты когда-нибудь задумывался, что мир может быть чем-то вроде симуляции? Ты смотришь на события, и иногда они складываются слишком странно, как будто кто-то играет с тобой. Иногда тебе подбрасывают одно и то же испытание. Иногда люди появляются в твоей жизни, словно по сценарию.

И это не совпадения.

В этой игре у тебя есть три пути:

1. Жить как НПС (неигровой персонаж) — выполнять чужие задачи, страдать, ждать «лучших времён».
2. Быть игроком-реактивщиком — понимать, что ты в игре, но не знать, как менять её правила.
3. Стать Хакером Игры — осознать, как всё работает, управлять своими драйверами и переписывать свой код.

Только третья стратегия даёт свободу и контроль.

Финальный вопрос перед тем, как ты откроешь первую главу

- ◆ Ты хочешь понять, как управлять своим восприятием, своими реакциями и своей реальностью?
- ◆ Ты готов взять на себя ответственность за свою игру и больше не жить на автопилоте?
- ◆ Ты хочешь выйти за пределы привычного и увидеть новую картину мира?

Если да — тогда пристегните ремни, вас ждет уникальное путешествие.

Добро пожаловать на борт нового уровня игры.

→ Ты Хакер, ты — тот, кто взламывает систему.

→ Ты Творец, ты — тот, кто создаёт свою реальность.

Вперёд к квантовому скачку сознания и игры.

Глава 1. Жизнь — игра

Часть 1

Введение

Приветствую тебя, дорогой читатель! Если ты держишь в руках эту книгу, значит, твоя жизнь больше никогда не будет прежней! Знание, которое ты получишь, откроет для тебя этот мир с совершенно другой стороны. Основа данного учения тянется к нам издалека: ещё некто, известный как Зигмунд Фрейд, пришёл к выводу, что эрогенные зоны как-то взаимосвязаны с проявлением игрока, и назвал это психоанализом. Случилось это 30 марта 1896 года. С тех пор это учение претерпело множество дополнений, правок и изменений, ведь ничто не стоит на месте, всё течёт, всё меняется. И вот, спустя время, мы видим разных авторов и спикеров, таких как В. Юнев, М. Бородянский, К. Добронравова. Это более-менее известные имена, которые транслируют учение В. Толкачёва (в большей степени) и В. Ганзена. В. Толкачев в своё время, когда вёл занятия, действительно делал «погружение». А он восьмидрайверный игрок, восьмидрайверному игроку достаточно сложно быть преподавателем. Юрий Бурлан начал развивать это знание, совместив его с каббалой. Я во многом с ним не согласен! И не нужно считать, что Бурлан — это истина в последней инстанции. Это обычный игрок, анальный драйвер, который набирает знания, передаёт, пробует систематизировать, но при этом он не новатор. Ничего сильно нового в психологию он не вносит. Есть Юнев, Бородянский — это анально-кожно-звуковые игроки со зрением. Не сильно углубляющиеся в тему, то есть в основном там — кожа, звук, зрение, работающая связка. К чему я это пишу? К тому, что некоторые авторы вам будут подходить, а некоторые не будут. То же самое Бородянский и Добронравова: поверхностное объяснение каких-то вещей в книгах о цветных психотипах. Изучая книги на эту тему, не ощущали ли вы, что вот оно, что-то похожее, но в большинстве случаев будто чего-то не там хватало. Вы должны понять, что люди, которые писали эти книги, писали их под определённые архетипы. Понятие кожный архетип — это именно архетип. А смешен-

ние векторов — это уже не кожный архетип. То есть, когда вам говорят, что кожный игрок такой и такой, вы отвечаете, ну да, ну вот это — нет, а вот здесь что-то сходится. Но бывает так, что ты прям можешь увидеть конкретно кожного игрока. Знаете, такой прямо реально малодрайверный, без верхних драйверов, например. Ну очень сложно встретить кожника без верха. В каких-то посёлках действительно можно это увидеть.

Каждая из этих книг описывает архетипы. Но что же такое архетип? Это собирательный коллективный образ, например, в учениях Карла Юнга встречаются такие архетипы, как вечный принц, трикстер, воин. В этой книге я расскажу тебе о том, как устроен этот мир и его игроки, пришло время снимать шоры с глаз, оставляя узду и кнут в стороне. Каждый автор вещает и подаёт это знание и материал по-разному, я хочу, чтобы вы поняли, что моя подача будет кардинально отличаться от других авторов: здесь не будет воды, только самая суть и мясо. Это не говорит о том, что другие авторы плохие, просто все мы разные, и каждому нужна разная подача.

Что такое системно-драйверное мышление?

Ну что, теперь давайте попробуем разобраться. Почему системно-драйверное мышление? В вас есть операционная система, а именно ваш мозг, который работает в связке с драйверами. Драйвер — это определённое программное обеспечение, которое дано игроку с самого рождения, то есть некая заданность, талант, и от того, какие драйверы у него установлены, будет зависеть то, как он будет проявлять себя в этой игре, какие у него будут предпочтения и предрасположенности.

Драйверы даны вам с рождения. Некоторые вы активировали сами, какие-то нужно будет активировать в процессе игры, бывает так, что по каким-либо обстоятельствам и стечениям ситуаций в игре один или несколько ваших драйверов сломались и начали работать некорректно. О том, какие драйверы есть в вас, как их активировать или починить, а возможно инициировать, более подробно вы узнаете из этой книги.

У каждого из вас есть определённые функционально-ролевые модели, одарённости, способности и предрасположенности к чему-либо. Исходя из предрасположенностей, есть некое предназначение вашей судьбы, предназначение: кем ты можешь быть для этого общества. Вы должны понять, что все мы в принципе здесь живём не столько ради себя, сколько сама игра запускает нас ради бытия. Это лишь мы думаем, что играем эту игру сами для себя, но правда в том, что мы играем как некий единый организм, иногда даже не отдавая себе в этом отчёт и не понимая, почему поступаем именно так, а не иначе. А потому, что так было надо.

Игровая модель

Спикеры в основном берут за основу религиозные догматы, чаще всего это Библия или Каббала. Юрий Бурлан придерживается эволюционной модели, что мы произошли от обезьян. Получается, есть некая духовная составляющая — божественная, а с другой стороны, есть эволюционная модель. Как и куда мы эволюционировали с позиции божественной теории? В этих моделях очень много противоречий. Если, как утверждает Бурлан, нам 40 000 лет, то осознанный человек появился только 5000—10000 лет назад? Я с этим в корне не согласен! Абсолютно не согласен!

Я сторонник игровой модели, и то, что мы здесь наблюдаем — это игра. Игра не только с позиции театра. Игра, как некая площадка, действие, где разворачиваются страсти, вырастают разные цивилизации. Отдаёте ли вы себе отчёт в том, что мы не единственные в этой вселенной? Лично мы не видели других цивилизаций, но это не говорит о том, что их нет. У меня есть большое количество альтернативных материалов об устройстве этого мира. Знали ли вы, что метро не строили, его откапывали. Когда вы увидите раскопки метро, вы узнаете, что строилось оно на деревянных телегах, лопатами и перфораторами. К чему я веду? Что всё не так, как нам кажется. Это первое. Существует метафора, о том, что есть стадо баранов, и это стадо охраняют две собаки. Есть пастух, который пасёт, выгоняет, загоняет обратно. Так вот бараны думают, что пастух хороший, а волки плохие. Хотя от рук пастуха, а вернее от его деятельности, погибло больше баранов, чем от волков. Понимаете? И вы не знаете правду, вам её не говорят. Но в ваших руках эта книга, чтобы вы могли разобраться в этом. Всё общество, его верхушка — обонятельная, пытается задушить вас таким образом, чтобы лишить права выбора, силы, так как это безопаснее для них, когда масса быдла тупеет и спивается (именно по этой причине коноплю убрали, а водку завезли, всё продумано до мелочей). Поэтому у меня есть отдельные проекты, такие как «Квест Развития», которые объясняют все эти вещи. Сейчас же мы подключаем туда ещё и СДМ, и вы начнёте понимать не только, что такое игра и по каким правилам и канонам она движется, но и каким образом и под какие задачи были созданы игроки. Это невероятно меняет восприятие и переворачивает ход игры.

Можно ли обрести новый драйвер?

Бурлан утверждает, что драйверы прорабатываются достаточно просто, и если слушать его лекции, какая-то часть неврозов уходит. Но давайте возьмём с вами пример кожного драйвера. Этот игрок достаточно скуп на эмоции и не особо выдаёт их наружу, а жена объясняет ему, что он не такой,

холодный и не проявляет к ней эмоций. У игрока появляется невроз: он вроде делает всё естественно, а оказывается, что он плохой. Но из лекции Бурлана он узнаёт, что поскольку он кожный, для него это нормально, соответственно, невроз по этому поводу уходит. Именно таким образом лечит Бурлан: он ратифицирует ваши естественные потребности и желания. Но я пошёл дальше, изучая НЛП и гипноз, работая с зависимыми людьми 8 лет, а это всегда фрустрированные драйверы.

Фрустрированность — это психическое состояние, вызванное неуспехом в удовлетворении потребностей, желаний. У меня уже есть наработанная база и опыт работы с такими людьми. Поэтому я точно знаю, что существует возможность прорабатывать драйверы, нельзя обрести новый драйвер, но можно интегрировать в себя паттерны мышления, поведения. Ты не станешь другим игроком, понятным на 100%, но можешь приблизительно понять, как он мыслит, а исходя из этого, сможешь выразить его драйверный набор. И когда ты понял свою природу, драйверный набор других игроков, потом начал понимать архетипичность драйверов и их связки, только тогда ты сможешь смоделировать внутри себя конструктор.

Всё не так!

Итак, давайте возьмём за основу, что никакой истории не существует! Мы появились, открыли глаза, и всё здесь уже было. Материалы, одежда, пшеница и кукуруза, а кто, кстати, не знает, что это выводится только методом селекции, это завезённое. Нет эволюционного развития этих предметов. Представьте, что всё, что вы знаете о истории, о прошлом, этого не существует. Нет никаких подтверждений того, что именно так всё и было! Были летописи, часть которых сожжена ещё при Петре I, когда было уничтожено огромное количество книг. Ватикан собирал все книги, которые только можно, со всех концов земли в свою библиотеку. А потом к нам приходят и говорят, что мы сами догадались делать лён, хлопок и металл. Представьте руду. Как, если в жизни никогда не видел металл, ты, вдруг увидев его, понял, что это металл. В чистом виде его в природе нет, а это значит, чтобы его сделать, нужна определённая температура, специальная техника и цикл, определённые алгоритмы. Кто дал эти алгоритмы? И откуда пещерный человек взял и додумался до такого сложного процесса?

В общем, всё есть обман, но этот обман — часть игры. Мафия, GTA или Diablo. Знаете ли вы такие игры? И когда вы появляетесь в игре, вы открыли глаза в ней и побежали. Ваша локация вся простроена. Там уже есть всё и все. Деревья есть, металлы есть, какие-то волшебства есть. И у всего есть история, которую тебе могут поведать. Ну, то есть, когда ты появился, до тебя уже будто бы всё это было. Всё, что мы знаем о прошлом, это некое объяснение теку-

шего момента, чтобы вы сейчас не задавались вопросом, как появилась одежда. А очень просто: ни одежды у нас не было, ни металлов, ничего не было. У нас ничего никогда не было. Это было привнесено, появилось каким-то образом. Либо нас кто-то этому научил, либо это включилось и оказалось, что всё как в игре. Я вас к чему сейчас подвожу? К тому, что эволюция как бы есть, но у тех, кем мы являемся, должна быть некая другая история. А почему есть именно вот такой человек, почему есть другой? Этому должно быть объяснение. Именно на это всё и даны нам объяснения. Что была эволюция, что что-то развивалось. Это никак не проверить. Ни один из вас это не перепроверит. Если вы хотите это перепроверить, есть такой Сундаков В. Человек, который исследовал все племена. Он очень много знает о мире. Больше, чем кто-либо из нас. Например, одно из его утверждений, это — что славянский язык является прототипом разных языков. То есть, славянский язык был первым языком, а уже все остальные — английский, латынь — это искусственно созданные языки.

Всё не так! Это первое, что вам нужно запомнить. Исходя из этого, мы начинаем думать, что, если всё есть игра, как бы подстроено и настроено, значит, у игры есть правила. И сейчас мы будем разбирать, а кто такие игроки и почему они именно такие.

Кто такие игроки?

Почему игра создала такой интересный набор?
Всего 8 драйверов мышления:

- мышечный,
- кожный,
- анальный,
- уретральный,
- зрительный,
- оральный,
- звуковой
- обонятельный.

Правильнее было бы сказать, что их 7, потому как мышечный присутствует у всех нас, наполняет нас. Мы — одно целое, как некая единая субстанция. Мир — это дуальность. Инь-ян, добро и зло, свет, тьма. Плюс — это всегда форма и содержание, а минус — это борьба формы и содержания. Есть мир материальный, есть мир нематериальный, то есть существуют слои миров. Именно эти вещи куда более важны. Это учение можно было бы давать где-то в школе, для обучения игроков. Но нас учат совершенно другим истинам, оболванивают, отупляют. Есть мир материальный, который живёт по закону войны и силы, жизни и смерти. Но почему так? Потому что материальный мир конечен. Ре-

сурсы ограничены. Всем не выжить. Исходя из этого, все будут всегда подчиняться закону выживания. Потому что мир опасен, он ограничен. И это правда. А коли это так, коли кругом война, кругом всегда идёт сопротивление и отстаивание своих границ и расширение, закон экспансии, то наверняка первая появляющаяся живая материя — игрок, причём игрок выживающий.

Но не с точки зрения истории, истории никакой нет, нет никаких миллионов лет эволюции, это только кажется, что она есть. Всё просто появилось, как локация, как ваша игра. Тому, кто создавал игру GTA, не нужно было создавать кирпич, а потом узнавать, как делается кладка. Он просто рисовал здания. Но потом мы начинаем разбираться, а как они так стоят? Как строили пирамиды? Наверное, их тащили на бревнах. Вся история построена на объяснении чего-то, кем-то. Так же, как и вы, если будете играть в игру, всё, что в ней увидите, будете себе как-то объяснять.

Раз мир такой, то под этот мир нужно подготовить игроков. Есть животный, растительный мир, есть игрок. Это как бы отдельная структура. Но она должна быть наделена какими-то способностями, свойствами, характерными для этой локации. Для нас характерно выживать. Выживать, отстаивать себя и так далее. И у нас начинают появляться драйверы. Что такое драйвер? Это некое проявление, предрасположенность к тому, чтобы проявлять себя именно так, некий талант. Представьте, если бы все были сразу восьмидрайверными. Это было бы невозможно: друг друга поубивали бы просто, и выжил бы всё равно какой-то один из самых сильных. Так и появляются нижние векторы. Мышечный, анальный, кожный, уретральный.

Самая главная функция всех драйверов

Первый — мышечный. Что такое мышечность? Это биология. Homo sapiens — это капсула живого вещества. Вот смотрите, мы ограничены кожей, но наше внутреннее содержание динамично. И начинается дифференциация, разделение. Первые «ростки» разделения начинаются с кожи. Сначала мы все одно, но вдруг кто-то начинает понимать, что он — не мы, а они. Я — не они. Они — это они, а я — это я. Появляется первое отдаление, отсоединение от всех остальных. Кожники эгоисты, вы же знаете, наверное, таких людей? Они действуют в интересах самих себя. Например, анальный человек действует в интересах семьи. Мышечный человек — в интересах общества, команды, коллектива. У него нет своего «я».

Каждый вектор в дальнейшем мы разберём отдельно. Сейчас я крупными мазками рисую, чтобы вы начинали понимать, что игра создавала это не просто так. Это вам не какая-то типология типа: лев, стрелец, стрелец во льве или лев на стрельце. Всё это так далеко от истины. Только драйверный набор точно даёт понять, что у всего в этом мире есть некая функция. И драйвер — это

определение функции. Когда есть функция, мы понимаем, для чего это, зачем это появилось.

В дальнейшем вы поймёте, какую функцию выполняет каждый драйвер. Например, базовая, архетипическая функция кожного драйвера, его задача, роль — это добыча. То есть, это охотник. И мы логически понимаем, что так, наверное, раньше было, люди сидели у пещеры. Мы не отрицаем, что, возможно, так и было. Но игра создавалась не так. Она создавалась логически, но мгновенно. Как всё в этой локации. Вы не задумывались, когда открывали утром глаза, что, возможно, сегодня первый день вашей жизни? Возможно, ты именно сегодня включился в игру, но у тебя есть воспоминания о прошлом дне. И что? Есть же люди, которые теряют память, страдают амнезией? Приходит жена и говорит: «Я твоя жена, ты любишь красный цвет, у тебя есть любимая футбольная команда». И он такой: «Ага, понял!» Приходит домой, видит фотографии: вот он на футбольном поле, вот альбомы с его женой. Это такой навязанный эффект. А теперь представьте, что вы просто открыли глаза, и вам не нужно что-то вспоминать. В ваш мозг, на вашу флешку записаны слайды, которые вам подтверждают, что вы здесь были. На самом деле вы ничего не знаете. Вам просто включили камеру, да, включили ваши глаза. Вы всё это видите. У вас есть запись о том, что это всё так и происходит. И тогда никакой истории не было. Но даже если ты открыл глаза только сейчас, у этого всё равно должна быть какая-то функция. Она есть у всего: у печени, у глаз, у ушей, у кожи есть функция. И не одна, а множество. Игроки тоже могут иметь функцию. Но в интересах общего, а не частного, потому что развивается только общее.

Когда вы это поймёте, вам станет ясно, что человеческая жизнь не стоит ничего. Даже для игры. Ваша жизнь ничего не стоит. Живёт общество, соединенное через индивидуальности, там есть субъект, участник событий. Понимаете? А личность — это осознанный участник событий. Есть функции, есть роли и задачи. Выходит, что вся игра существует не ради тебя и твоих интересов, а в интересах большего. И большее может тебя использовать. Это очень важный момент. Например, в одном из месяцев «Квеста Развития» я интегрирую людей, чтобы они нашли себя в этом обществе. Необходимо определение своей ролевой функции и интеграции себя в интересах общего. Я получаю истинное наслаждение сейчас. Почему? Потому что я действую в интересах большего. Вы — большой коллектив. Ваши изменения повлекут ещё больше изменений. Возможно, ваши изменения повлияют на воспитание детей, и кто-то не станет фрустрантом, наркоманом, садистом. Возможно, вы партнёра измените. Когда я делаю нечто в интересах большего, большее мне что-то отдаёт. Если я буду действовать только ради себя, как чистая кожа, я плохо закончу. Даже если буду очень богатым, стану очень несчастным. Вот почему богатые люди начинают заниматься благотворительностью. Действовать надо в интересах общего: гуманитарная помощь, развивать институты, прививки против СПИДа и так далее. Посмотрите на того же самого Киану Ривза, кото-

рый большую часть гонорара тратил на разработку лекарства от рака, так как у него умерла сестра. Вы понимаете? Даже будучи таким успешным и классным, он говорит, что развивает себя, действует в интересах общества, и тогда нам становится хорошо, когда мы действуем во благо большего.

А сейчас вопрос к тебе! Как живёшь ты? В своих интересах либо в интересах общества? Задаёшься ли ты вопросом, что нужно миру, чего он хочет и что я могу ему дать?

Параметры игры

Мы с вами одно целое чего-то большего, и тогда нет разницы потенциала. Магнит внутри себя никого никуда не отделяет. Чтобы вы понимали, Я в пространстве — это тоже форма существования. Например, большая гора, монолит — это форма существования. Но каждый камень, отвалившийся от горы, это отдельная форма существования. Эти камни уже не соединяются — всё, кусок откололся, больше не склеится. Потом этот камень разделяется ещё, разбиваясь на несколько кусков. И это всё отдельные формы существования.

В человеческом сообществе начинается разделение — мышечность. Мышечники как бы почкуются, отваливаются, и когда они отваливаются, начинают видеть другого. То есть, когда ты мышечник архетипичный, каждый, кого ты видишь, он тебе близок. Отсюда возникают всякого рода расизм, неприязнь к негроидной и другим расам. Это мышечное мышление. Так в чём же оно проявляется? Я на этой территории, ты похож на меня, а значит, мы с тобой одно целое. А ты не такой, как мы, ты темнокожий или у тебя узкие глаза и т. д. Как только случилось разделение, каждый начал воспринимать другого как конкурента — врага, угрозу, противника. Потому что мир конечен. Оказывается, я тоже хочу жить, хочу есть. Когда это разделение произошло, у нас появилось базовое чувство презрения к другому, недоверие. Нам не нравятся все эти люди.

Когда мы поймём, как интересно игра всё это сформировала, вы будете видеть мир по-другому. Как одновременно всё это находится внутри нас: и любовь, и неприязнь, и желание отдавать, и желание брать. У кого-то больше отдавать, у кого-то больше забирать. И всё очень сбалансировано. Вы больше никогда не сможете смотреть по-другому. Вы не сможете это «развидеть». Раз мир конечен, ограничен, появляется ранговость соревнований. Первое понимание, что есть борьба. И борются силы, какие-то статусы, кто сильнее, кто влиятельнее. Сама вселенная своим существованием, своими законами борется. Провоцирует нас на то, что мы будем соревноваться. А раз мы будем соревноваться, то, что будет происходить? Эволюция. Начинается натяжение. Ну представьте, нет никаких ранговых соревнований, у всех всё одинаково. Как племе-

на живут, у них нет никакой эволюции. Почему? Они мышечники. Внутри не происходит никакой видовой борьбы. Запрет, табу на убийство и насилие. А раз этого нет, то всё, что мы делаем, мы занимаемся алиментацией, мы просто охотимся и едим. Поели, покакали, поспали, потрахались и так далее, закрытие базовых потребностей. Но игре этого не надо. Игра заранее вводит и программирует такой параметр, что отныне все всегда будут соревноваться, потому что всем не выжить, на всех не хватит ресурсов. Этот параметр заранее включен.

Следующий параметр, включенный во вселенную, это экспансия, расширение. То есть, не заморачивайтесь насчет внешнего контура. Ничего этого не существует. Это закон, по которому даже создана метафора, образ, что всё расширяется. Маленький сперматозоид превращается в капсулу живого вещества большего размера. В ранговых соревнованиях включается экспансия, то есть всё будет увеличиваться, и если ты стоишь на месте, то ты не стоишь на месте. А что происходит? Откат. Жизнь — это эскалатор, и если ты не идёшь по нему вверх, то скорее всего ты катишься вниз. Тебя обгоняют, тебе кажется, что ты стоишь, но это не так. Стоишь ты, а другие движутся. Поэтому у нас есть это непонимание: я будто стою на месте, я что-то забыл, надо что-то успеть.

Была некая общая субстанция, потом пошло разделение, причём на нескольких разных слоях. Но когда камни разделяются, они не конкурируют. Люди, помимо того, что разделяются, не могут быть склеены. Они начинают отталкиваться друг от друга. У животных нет любви как таковой, животным тоже неприятен другой запах и так далее, они совокупляются, чтобы что-то внутреннее погасить, и только дельфины и человек получают удовольствие от секса. А все остальные как бы испытывают неприязнь. Им нужно спазм простаты выбросить. Ещё есть разделение на мужчину и женщину, появляется другой пол, один противоположен другому. Мы разные, хотя словно одинаковые, вроде как капсулы живого вещества. Все сделаны из кожи, волос, мышц. Но мы разные. На этой разнице начинает вырастать ещё больше потенциала. Теперь представьте: строение мира — это как дерево. Есть ствол, из ствола начинают выходить крупные ветки и маленькие веточки, на этих маленьких веточках появляются листочки, а на этих листочках появляются разного рода споры. То есть всё начинает расширяться и дифференцироваться, разделяться, рождается всё многообразие. Поэтому в начале была действительно некая субстанция, как некая логика построения событий, единения, в дальнейшем началось разделение, и всё больше и больше разделялось. С течением времени, за наш период в жизни, разделение становится ещё больше, больше и больше. Ответвление в самой религии, даже она расщепляется на другие ответвления. И что ни делай, даже внутри себя ты тоже расщепляешься. То есть, это — фрактал! Но фрактал более-менее конечен. Конечность ещё и зеркальна. Что наверху, то и внизу. Всё не просто так. В Библии есть это выражение: «Что на небе, то и на земле. И что поверишь на земле, то будет принято, как закон на небе». Они тоже понимали фрактальность и то, что мы одно.

Коли мы игроки и играем, играть интересно персонажами, которые друг от друга отличаются. Если бы мы друг от друга не отличались, не смогли бы пережить кучу разных ипостасей и состояний. Представляете, все выглядят... Как ваш муж? Или как ваш папа? Или как ваш брат? Все мужчины одинаковые. Или, наоборот, все выглядят как ваша жена или как ваша мама? Было бы не интересно. Точно так же, как если сделать сверхмного разных, будет переизбыток, да и поля конкуренции разные. Когда всё слишком разное, нет точек соприкосновений, нет опоры, на чём строится коммуникация, общение, взаимодействие. Значит, логика такая: всё создано для игры, чтобы игра развивалась всё время, не для всего и всегда, а чтобы ты, пока ты живёшь свою игру, развивался. Внутри тебя есть постоянные побудители. Хочу развиваться, хочу двигаться. Кто-то хочет развиваться, как анальный драйвер, в знании, в познание уходит. Кто-то, как кожник, начинает пространство шевелить, кто-то, как зрительник, начинает выстраивать совершенно по-другому эмоциональную реакцию, наполнять других людей, то есть свой мир выносить наружу и поглощать чужой, звуковой драйвер, пытается создавать новые идеи и так далее. Все драйверы, кроме мышечника. Поэтому и говорят: семь драйверов плюс мышечность, семь нот плюс тишина, семь цветов плюс отсутствие всех цветов. И все хотят расшириться, по-разному себя проявить, даже обоняние расширяется, но совершенно по-другому — кто-то в глубину, кто-то наружу. Вы будете это понимать, ведь есть понятие содержания и формы. Всё прогрессирует. Даже если ты родился и тебе фрустрировали все драйверы. Единственный драйвер, который на всех уровнях сразу прогрессирует, всё меняет, это уретральный.

Есть такое понятие — приходящее знание. Вот как звуковикам приходит знание сверху, к обонятельнику приходит некая интуиция, ощущение, так и к уретральному приходит понимание, что именно туда надо идти, именно этих надо бить, именно с этими надо дружить. А теперь представьте, что драйверы нанизаны ещё на что-то. Ну, например, анальность нанизана на зрение, а это батюшки, попы. Это самые добрые ребята, которые очень любят своих жен и свою семью. А есть кожный звуковик, другая насадка. Это фанатики, инженеры, это Стив Джобс, Патрушев. А потом уретра со зрением — это я, Никита Кологривый, Безруков, Машков. То есть, помимо того, что нижние векторы как в пространстве, в глубину, наружу, так ещё и верхние. Это смешение драйверов, нижних и верхних.

Формирование эрогенной зоны драйверов

У нас есть анальное отверстие, анальный драйвер так называемый, который формирует вокруг себя, вокруг эрогенной зоны, психическое. Наш плод начинает появляться, проходит несколько стадий от зиготы до полноценного плода, проходя этапы игры, ведь игровая модель так и создавалась,

и в дальнейшем получается, что какие-то части в теле будут более чувствительны. Мы предполагаем, что это генетическая предрасположенность, перинатальный период влияния. Формируется плод, и то место, где у нас анальное отверстие, чуть более чувствительное. А раз оно чувствительное, то рецепторы, то есть количество нервных волокон, окончаний в этом месте, увеличено. Есть толстокожие люди, а есть те, у кого кожа тонкая, видны капилляры. Толстокожего гладишь по спине, он говорит, что ему неприятно. А вот тонкокожие — пёрышко берёшь, раз провёл, и приятно. И сексуальные игры есть такие. На коже множество нервных окончаний, у нас огромное количество нервных окончаний на эрогенных зонах. Язык, глаза, пенис, клитор, уши. В отличие от всех остальных мест, там самое большое скопление нервных волокон. А раз самое большое скопление волокон, значит, самый большой обмен информацией будет происходить именно там. И формирование этого органа является более приоритетным. Он будет больше забирать внимание.

Но мы можем развивать и другие. Например, писать и делать что-то левой рукой, тем самым стать амбидекстром, когда ты с двух рук начинаешь работать. Срабатывает переключение, нарабатывание левой руки, создание новых нейронных связей. А раз органы развиваются, есть шанс, что ты можешь инициировать драйвер. Инициировать, потому что органы есть у нас у всех. Да ладно, у тебя слуха с детства нет, ну, значит, звуковиком ты не станешь, правда? Или если тебе в два года язык отрезали, то оральником ты не будешь. Но инициировать можно. Как психически это всё формируется? Есть некая предрасположенность, которая в эрогенных зонах проявлена. И эти эрогенные зоны начинают думать, а как бы получить побольше ощущений. Глаза хотят видеть красивое, то есть зрительнику важна форма, а уретральнику содержание. И всё это уже совершенно разные формы жизни. Одна — форма накопления, вторая — быстрого реагирования, момента. Всё через эрогенные зоны. Кожные люди это знают, особенно те, у кого сверхтонкая кожа. Вышел на солнце и обгорел. А есть игроки другие: он сидит, и у него вообще-то ничего даже не покраснело. То есть, к окружающему миру он более восприимчив, а раз он более восприимчив, то его считанная информация более точная, более глубокая, расширенная. Раз это у меня проявляется, значит, я более чувственный, более считывающий пространство, значит, я могу быстрее на это пространство реагировать. Могу понимать, где теплее, где холоднее, откуда дует. Становлюсь более мобильным, реактивным, внешняя среда оказывает на меня большее влияние, чем на остальные векторы. Я чувствую это всё сразу же. Кожные люди тоже в этом плане быстро реагируют — вспыльчивые, меняющиеся. Договариваешься с ними, например, поехать в кино вечером, а через 6 минут он уже не едет. Он не обиделся, но считал информацию, что в это время есть более перспективное занятие, и вот он за мгновение принимает решение, что ему не нужно уже туда ехать. Он очень быстро меняется, скорость его изменений намного выше, чем у остальных драйверов, в этом

есть свои плюсы и минусы. Чисто кожные люди — неверные, хотя у них нет неверности как таковой, а есть желание менять партнёра перед глазами, чтобы они тебе не изменяли, делай что-то, чтобы постоянно быть разным, даже перестановку дома. Когда ты разный, кожному человеку это нравится. Есть и другая кожа, Бурлан говорит битая, а я называю ошпаренная, то есть кожа, которая неправильно считывает информацию. Тонкая правильная кожа считывает температуру правильно. И принимает правильные решения. А если у тебя ожог на коже, то ты даже на приятную вещь, на приятное прикосновение будешь неправильно реагировать, и непонятно, как ты будешь взаимодействовать с людьми. Их восприятие, их перцепция, то есть восприятие и аналитика всего происходящего, искажена. Ошпаренная кожа даёт неправильные сигналы, а значит и выборы будут неправильные, а раз выбор неправильный, судьба будет сломана. Это гениальные вещи. Не надо ходить десятилетия на психоанализ к какому-то психологу. Профессионал тебя считывает и говорит, что нужно подкрутить. Чем может быть ошпарена кожа? По-разному, например, импринтами. Что такое импринт? Это отпечаток, событие, которое было отпечатано. Например, мама наорала. Ты пришёл, деньги сэкономил, а она сказала, что ты их украл и по пальцам тебе дала, а у тебя кожа нежная, или ремнём тебя по жопе бьет, у тебя там воспаление. В общем, неправильно с тобой обращались, какая-нибудь анальная мама или обонятельный папа тебя загнобил — и всё, кожа твоя стала теперь ошпаренной.

Что заложено игрой?

В нас заложены и непеременимые константы, и неважно, какой у тебя драйвер, они внутри. Это поиск постоянного Бога, некое понимание, что что-то здесь не так. То есть нам разрешено думать, что всё не так. У каждого человека, даже в племени, есть тонкое ощущение, что есть какой-то Бог, что-то другое. И мы как будто ищем творца, пытаемся дать себе объяснение. Мы постоянно чем-то недовольны. Это неплохо, это заложено в игре, чтобы мы создавали постоянное движение и трение. Мы трёмся друг о друга, как подшипники, шлифуя и улучшая себя. Вся наша боль и мысли о том, что хочется найти покой в жизни — это абсурд, это невозможно.

Мортидо — противовес либидо, когда ничего не движется, не развивается и умирает. А значит, есть две крайности и золотая середина. И вот в этом золотом сечении заложены все эти принципы, и драйверы будут это проявлять. Кто-то в эмоциональном фоне, кто-то в физиологии, кто-то в смыслах. Мы всё время будем развиваться, эволюционная модель существует. И мы увидим эволюцию только в рамках своей игры, своей жизни. Никто из вас не увидит будущую или прошлую эволюцию. Прошлую мы будем только якобы знать, а будущее мы не узнаем, потому что нас уже не будет. Возможно, мы

перелетим в следующую локацию или в другую мерность. Наша задача сейчас — понять простую вещь, что это обусловлено миром, самой игрой, значит, в каждом драйвере есть что-то, что позволяет нам сохранять себя. Первое: сохранить себя. Второе: размножить, увеличить себя посредством чего-то. Вы начнёте понимать, как вы жили и почему это было неправильно.

Вся информация, которую вам дают, это чушь, настоящие действенные знания от вас скрывают. Получается, что существуют некие знания, информация, которая помогает нам здесь, в этой локации, быть сильнее и лучше. Нам никогда её не дадут, она скрыта, запечатана. Всё, что мы знаем о мире и об истории, фальсификация. Единственное, что мы знаем точно, это что есть текущий момент, момент наблюдения, и это можно проверить личным опытом, эмпирическим путем. Информацию, что я вам сейчас буду давать и даёт Толкачёв и остальные, можно проверить. Это не нужно брать на веру. А вот история, Бог, Христос, Магомед, Будда — это уже непроверяемые вещи. Докажи мне, что Иисус воскрес, докажи мне, что был Аллах, докажи мне существование Яхве — никак это не доказать. А эти вещи доказуемы! На самом деле игра разрешает нам это видеть. Она говорит: «Мне бы хотелось, чтобы ты стал эффективнее, лучше, интереснее!» Самой игре это нравится, но тем, кто играет в эту игру, это не по душе. Вы должны понять: это как океан. Океану нравится, что он — солёная вода. Это такой гипертонический раствор, так называемый. Но мне, как игроку, вода не нравится. Я её фильтрую, дистиллирую, выпариваю. Мне не нравится, что мир мне дал, но мир знает, что так правильно, и он создавал разного рода внутренние дисгармонии и диспропорции специально, потому что так надо, хоть мне это и не нравится. И если я захватил власть где-то и взял печатный станок, то я буду печатать ровно ту информацию, которая нужна мне. Пытаюсь объяснить и достучаться до вас, подвести к тому, почему всё так происходит.

Часть 2

Квартели

Драйверы имеют комплементарность и контрарность: бывают дополняющими друг друга, усиливающими, а могут быть антагонистами и друг другу мешать. Помимо этого, драйверы могут быть из одной квартели.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru