Автор: Morlulmeena
11.01.2009 12:10 -

Жизненные сценарии. Победители и проигравшие

Сценарии планируются чтобы длиться всю жизнь. Они основаны на твердых детских решениях и родительском программировании, которое снова и снова подкрепляется. Подкрепление может принимать форму ежедневного контакта, как в случае мужчин, которые работают на своих отцов, или женщин, которые каждое утро звонят своим матерям, чтобы поболтать, или же оно может осуществляться менее часто и более тонко, но столь же сильно через периодическую переписку. После того, как родители умирают, их инструкции могут вспоминаться более ярко, чем когда бы то ни было.

На языке сценариев проигрывающий называется лягушкой 4, а победитель называется принцем или принцессой. Родители хотят, чтобы их дети были победителями или проигравшими. Они могут желать им быть "счастливыми" в той роли, которую выбрали для них, но не желать чтобы они изменились за исключением особых случаев. Мать, воспитывающая лягушку, может желать своей дочери стать счастливой лягушкой, но подавит любые попытки дочери стать принцессой ("Кто ты по-твоему такая?"), поскольку мать сама была запрограммирована, чтобы воспитать ее как лягушку.

Отей, воспитывающий принца, хочет, чтобы сын был счастливым, но часто он предпочтет увидеть сына несчастливым, чем превратившимся в лягушку ("Мы дали тебе все самое лучшее").

Победителя можно определить как человека, который выполняет свой контракт с собой и с миром. Это значит, что он решает сделать что-то, говорит, что берет на себя обязательство сделать это, и через длительное время делает это. Его контракт или стремление может состоять в том, чтобы иметь четырех детейй, стать президентом корпорации, прыгнуть с шестом на 17 футов, опубликовать хороший роман, создать искусственный ген, или сбить десять вражеских бомбардировщиков. Если он достигает цели, он победитель. Если он не имеет детей, остается служить на складе, растягивает связки на 16 футах, не идет дальше газеты, останавливается на куске хряща, или оказывается сбитым во время первого вылета, ясно, что он проигравший. Если он имеет троих детей, становится вице-президентом, берет 16 футов 11 дюймов, публикует детективный роман, открывает новую аминокислоту, или сбивает девять бомбардировщиков, он является ... - не проигравшим, но и не победителем. Важный момент тот, что он ставит цель сам, обычно на основе Родительского программирования, но со своим Взрослым, выбирающим окончательное обязательство. Заметьте, что человек, планирующий двух детей, 16 футов, пять бомбардировщиков, и т.д. и выполняющий это, все рав-

но победитель, в то время, как тот, который планирует четырех, а делает трех, планирует 17 футов, а делает 16 футов и 11 дюймов, или планирующий десять, а делающий девять, является не-победителем, хотя он обгоняет победителя, чьи цели ниже. Если коротко выразить главное, то победитель, это тот, кто становится капитаном команды, назначает свидание Королеве Мая, или побеждает в покере. Не-победитель никогда не приближается к мячу, назначает свидание статистке, или остается при своих. Проигрывающий не попадает в команду, не назначает свиданий, или проигрывается дотла.

Обратите внимание, что капитан второй команды оказывается на том же уровне, что и капитан первой команды, поскольку каждый человек имеет право выбирать свою собственную лигу и должен быть судим по стандартам, которые сам себе выбирает. Как крайний пример, "прожить на самую меньшую сумму денег, чем кто-либо на нашей улице, без того, чтобы заболеть" является лигой. Тот, кто сделает это - победитель. Тот, кто попробует и заболеет, - проигравший. Типичный, классический побежденный - это человек, который заставляет себя страдать от болезни или травмы без всякой серьезной причины. Если он имеет серьезную причину, тогда он может стать преуспевающим страдальцем, что является лучшим способом выиграть, проигрывая.

Первая вещь. которая решается насчет сценария, это то, бу-

дет ли он проигрывающим или выигрывающим. Это часто можно очень быстро выяснить слушая то, как человек говорит. Победитель говорит вещи типа: "Я сделал ошибку, но она больше никогда не повторится" или "Теперь я знаю, как правильно это сделать". Побежденный говорит: "Если бы только ..." или "Мне бы надо было ... " и "Да, но ...". Что до не-победителей, то это люди, чьи сценарии требуют, чтобы они трудились изо всех сил, не в надежде на выигрыш, но чтобы остаться с тем, с чем начал. Это люди "по крайней мере", которые говорят: "Хорошо, по крайней мере я не ..." или "В конце концов я и за это должен говорить спасибо". Не-победители поставляют блестящих членов, служащих и рабов, поскольку они верны, трудолюбивы и благодарны, и не склонны создавать неприятности. Социально это очень приятные люди, а в общине замечательные. Победители создают беспокойство для остального мира только косвенно, когда они дерутся между собой и вовлекают ни в чем не повинных посторонних, иногда миллионами. Неудачники вызывают небольшие потрясения, к несчастью, потому что даже если они поднимаются на вершину, они все равно неудачники, и когда расплата настает, тянут других людей вместе с собой вниз.

Лучший способ определить, удачник или неудачник перед тобой, такой: Удачник - это человек, который знает, что он будет делать дальше, если он проиграет, но не говорит об этом, неу-

дачник - тот, который не знает, что он будет делать, если проиграет, но говорит о том, что он будет делать, если выиг-рает. Таким образом, требуется всего несколько минут слушания, чтобы заметить удачников или неудачников за столом с азартными игроками или среди биржевых маклеров.

Следующий пункт - это структуирование времени. Примени-тельно к промежутку жизни индивида есть несколько типов сцена-рийного программирования времени. Шесть главных классов это Ни-когда, Всегда, До Тех Пор Пока, После, Снова и Снова, и сцена-рии Открытого Конца. Их легче всего понять, обратившись к гре-ческим мифам, поскольку греки хорошо ощущали такие вещи.

Сценарии типа Никогда представлены Танталом, которй вечно должен был страдать от голода и жажды, видя перед собой пищу и воду, но никогда не пить и не есть снова. Людям с таким сцена-рием запрещено их родителями делать вещи, которых они больше всего хотят, и поэтому они проводят жизнь в танталовых муках и окруженные соблазнами. Они продолжают жить с Родительским прок-лятием, потому что Ребенок в них боится вещей, которых они же-лают больше всего, так что они по-настоящему истязают сами себя.

Сценарии типа Всегда повторяют Арахну, которая осмелилась вызвать на состязание в рукоделии богиню Минерву, и в наказа-ние была превращена в паука и приговорена проводить все свое время, плетя паутины. Такие сценарии идут от паукоподобных ро-

дителей, которые говорят: "Если это то, что тебе хочется де-
лать, тогда ты можешь провести всю оставшуюся жизнь, делая это".

Сценарии типа До Тех Пор Пока повторяют историю Язона, ко-
торому было сказано, что он не сможет стать королем до тех пор,
пока не выполнит определенные задания. В соответствующее время
он получил свою награду и прожил десять лет в счастии. Геракл
имел сходный сценарий: он не мог стать богом, прежде чем про-
был двенадцать лет рабом.

Сценарии типа После идут от Дамокла. Дамоклу было позволе-
но наслаждаться счастьем, быть королем до тех пор, пока он за-
метил меч, высящий над его головой, поддерживаемый единствен-
ным конским волосом. Лозунг сценариев типа После - "Ты можешь
порадоваться некоторое время, но потом твои беды настанут".
Страх надвигающихся тревог, конечно же, делает радость трудной.
Это люди, которые говорят: "Если слишком все хорошо, что-то
плохое непременно должно произойти".

Сценарии типа Снова и Снова - это сценарии Сизифа. Он был
приговорен катить тяжелый камень вверх по горе, и как раз в тот
момент, когда он вот-вот должен был достичь вершины, камень
скатывался вниз , и он должен был начинать все сначала. Это
классический Я Почти Сделал сценарий, с одним "Если б только",
следующим за другим.

Сценарий Открытого конца это сценарий не-победителя или

сценарий Пирога в Небе, он следует истории Филемона и Бавкиды, которые были превращены в лавровые деревья в награду за свои добрые дела. Старые люди, которые выполнили свои Родительские инструкции, не знают, что делать дальше после того, как все закончено, и проводят остаток жизни, как овощи или сплетничая, как листья, шелестящие на ветру. Это судьба многих матерей, чьи дети выросли и разлетелись, и мужчин, которые положили свои тридцать лет работы по условиям кампании и инструкциям своих родителей, и теперь живут одиноко на пенсии в мрачных гостиницах и меблированных комнатах. Сообщества "почтенных граждан" наполнены парами, которые завершили свой сценарий и не знают, как структуировать свое время в ожидании Обетованной Земли, где люди, относившиеся к своим служащим хорошо, могут медленно вести свои большие черные автомобили по правой стороне мостовой без того, чтобы кучка дурно воспитанных юнцов улюлюкала им вслед.