

Алексей Крол

## Религия как технология управления



<https://alexeykrol.com/>

Лекция 17 октября.

Все права строго охраняются и принадлежат Алексею Кролу.  
Ничего копировать нельзя, только для внутреннего использования.

## Содержание

1. Часть 1 Какова смысл этой лекции?	4
2. Часть 2. Метафора игры - зачем мы ее будем использовать?	11
3. Часть 3: Введение в игру. Что ожидать? Что я хочу вас дать, чтобы попробовали это унести?	14
4. Введение - зачем эта лекция и весь цикл? Смысл?	19
5. Что такое религия, определение признаки и примеры	21
• Что такое религия?	21
▪ все ритуалы включаю 2 вида	25
• Основание религии, почему человек хочет верить? Как заставить поверить?	26
• Элементы	27
○ Обещание избавления + испуг.... Угроза.... Это все тоже признаки?	27
○ Символы веры, догмы, мифология, апологетика	29
○ Интрига, немного сакральности, которая задается сюжетом и тайной, которые создают незакрытый гештальт, притяжение - прикину, почему я хочу чего-то знать...	30
○ Система ценностей, и целей	30
○ Метафизическая картина мира, следующие из нее ценности, смыслы и цели	33
○ Правила игры	33
○ Но это все на поверхности, и есть самое главное, что составляет суть любой религии	33
○ Ключевые механики	35
○ Итог - элементы религии	35
6. Примеры современных религий	36
7. Как работает религия?	40
• Религия состоит из	40
• Ключевые механики	41
○ Вовлечения	41
○ Удержания	43
○ Развитие лояльности и максимизация прибыли	44

○ Механики Социализации - Горе мне, если не благовествую	44
8. Примерная дорожная карта проектирования религию для продажи любого продукта?	45
• Сбор требований	45
○ Определить целевые паттерны ритуала т.е. Что наш клиент должен делать регулярно, ежедневно, или, по крайней мере еженедельно? В какой вид рабства мы его загоняем? Ак будет выглядеть его рудник?	45
○ Исследование целевой группы и их слабых мест, страхов, нужд	45
○ Критерии - с чего начинать, какие требования?	46
• Создавать религию означает создавать сильную иррациональную эмоциональную зависимость вокруг объекта, деятельности...	49
• Разработка обоснования ритуал, рационализация, снятие возражений	50
○ Общий подход	51
• Разработка на базе ритуала целевого действия компульсивного цикла, ключевой механики удержания	51
• Что на выходе? Как выглядит ваша маркетинговая религия практически?	52
○ Формат коммуникаций	52
9. Разделы знаний - где искать и что читать	54
• 1 - очередь	54
• 2 - очередь	54
10. Литература	55
11. Кризис веры и сомнений, когда вы начинаете смотреть на нашу реальность с этой точки зрения	56

## 1. Часть 1 Какова смысл этой лекции?

- Какова смысл этой лекции? Это не общепознавательная лекция про историю религий, я не собираюсь оценивать роль великий, давать оценки. Тем более здесь не будет никаких дешевых конспирологий, которые так любят жертвы...Мой подход в отношении любых конспирологий отличается от обывательского. Если уж нами управляют рептилоиды, то я не теряю дар речи от этого факта. Мне интересно как именно нами управляют.... Понимаете мой фокус...?Я прагматик, и хочу донести до вас прагматизм, временами переходящий в цинизм ... фарс или стеб.... Как без стеба... без шуток над самим собой нельзя серьезно идти путем знания....
- Поэтому забудьте импотентные определения религии ученых. Я вам свое - может быть не очень сбалансированное, но понятное, как автомат Калашникова. Итак, сегодня, в рамках нашей лекции под религией я понимаю, ... возможно, .... самый мощный механизм вовлечения, манипуляции, удержания и управления людьми, и это не имеет никакого отношения к богу и мистицизму....И есть 2 серьезных причины изучать механизм, эту технологию:Первая причина - - понимая как работают механизмы, превращающие нормальных людей в идиотов, есть шанс научиться распознавать подобные практики в отношении себя, и избавляться от их влияния. Особенно, когда мы не осознаем этого влияния. Полагаю, переоценить важность этого сложно.2 причина - понять как можно использовать эти практики в своих целях, для бизнеса, для карьеры, отношений. Проблема в том, что масса людей имеет стереотипное представление о практиках управления, ассоциируя

их с чем-то низким, подлым. Это весьма наивная позиция, и я не буду развивать этот тезис, так как не знаю большинство из вас, и не уверен, что вы отреагируете адекватно,

- Я написал книгу Теория Каст и Ролей более 15 лет назад, и мне написали тысячи людей, и все они говорили примерно одно. Мы поняли, что в этом мире надо расти мы поняли про касты, а что делать дальше?И тот цикл лекций, который я задумал, включая все, связанное с играми - это наверное практический ответ на этот вопрос.
- Кто читал ТКР, знает, что там был введен мета уровень - Роли, которые говорили, неважно, какая у тебя профессия....Важно, как ты строишь свои отношения с людьми, так как только от этого зависит твоя жизнь, и надо уметь управлять и торговать. Но переход от роли к роли был проблемой, потому, что у всех спецов возникал ценностные барьер. Это была Ломка, которую, скажем так 99% не проходили. Ключевая проблема ТКР1 - барьер системы ценности, т. е. мы понимаем, как надо бы, но нам это не хочется, нам это неприятно, для нас это обуза. А нам приятно заниматься определенной деятельностью, потому, что мы получаем наслаждение, которое мы привыкли. И все здесь в стену уперлись.... Рационально все понятно, но есть ценностный барьер Почему я об этом знаю? Потому, что это моя проблема тоже. И я не мог найти решение все это время, хотя бизнесом занимался. И не скажу, что бизнес легкая штука для меня. Потому, что я не торговец, а ученый и писатель, хотя давно покинул академию.И вот только, 2 года назад когда я начал заниматься играми, механиками, триггерами, что-то начала меняться.А потом было

просветление, когда я сформулировал Концепцию Игру, Игрока и Персонажа.... Это все сейчас происходит, кто меня читает знает. Мы в общем только об этом и говорим. Введение еще более высокого уровня Игрок/Персонаж решает проблему ценностного барьера при смене Ролей, о которой я говорил. Потому, что объясняет более детально, что наслаждение, которое ты испытываешь от своей профессиональной деятельности - это следствие установок, ценностных установок, внедренных в твое сознание. Стал понятен механизм, как из человека делают зомби. Когда вы начинаете это понимать, то ценностный барьер преодолеть легче. Вы начинаете смотреть и действовать в новом направлении. Пришлось менять картину мира.... Чтобы свернуть всю искусственную конструкцию, чтобы убрать барьеры... И уже в процессе анализа все это раскрутилось, это потребовало почти 15 лет, чтобы это выразить и сформулировать...Поэтому эта лекция - это по сути часть ТКР2. Еще не все.... В Ноябре будет лекция и через неделю, и потом через неделю и еще куча кассов/ стримов запланирована. Это просто титаническая тема...Я когда готовил эту лекцию , у меня в первой версия получилось почти 12 часов.... И я все убирал, переносил на другие лекции.... Постарался посушить, но трудно... Так хочется поделиться... От этого крыша едет.

- Т.е конечно сегодня расскажу структуру, утилитарный аспект, как все это работает. Но это вторично. Основная цель, в том, что вы поймете как это на вас работает - вот прямо сейчас.Т.е. Цель у меня простая - объяснять так, чтобы вы поняли про Игрока и

Персонажей... Вы сразу не поверите, но я в конце лекции это прокомментирую...

- Мы все время немножко будем играть.... И я вас буду троллить. Иногда пугать. И есть еще одна инновация сегодня.... Кое что я делаю по новому, не так как обычно....Обычно я старался очень четко выстраивать логику, потому: что мне так казалось, что люди лучше понимают. А потом оказалось, что это не так. Я начал разговаривать... И оказывается, люди мои лекции воспринимают не так, как я их даю.... Нет никакой логики. ... Они их слушают, и какие-то фрагменты вдруг вспыхивают, и что-то понимают....И на каком-то этапе я осознал, что в логике особо смысла нет, потому, что все понимают в своей логике, а не в моей.Разумеется, я по прежнему строю повествование, но уже больше как рассказ, даже как беседа, а не как семинар на тему, с пунктами....Есть куски, которые вроде вообще ни с чем не связаны, но они важны, просто это нужно донести до вас. Вы потом будете переслушивать и начнете слышать. Не сразу. Так уже много раз бывало.
- Тоже самое у меня. Я свои лекции потом переслушиваю, читаю и сам себя спрашиваю - это я это говорил? Т.е. То, что сегодня это какой-то текст, который странно приходит и я делюсь, разумеется я осмысливаю, структурную.....Ладно, поехали....
- Как вы понимаете, наша цивилизация существует весьма давно, и из этого следует один простой вывод - здесь уже существуют люди и группы людей, которые исторически получили прямой или косвенный контроль над ресурсами планеты. Мы называем их элитами. + у кого этот факт не вызывает сомнения... Отлично... Элиты не более 2-3% живущих в изобилии, и есть остальные почти

97%, кому повезло меньше, и чья жизнь происходит в более или менее жестокой борьбе за выживание.... Мы говорим о классах, можно называть эти группы людей сословиями, страхами, неважно - есть верхи, есть низы.

- Элиты обладают контролем над богатствами и властью, и основная задача элит - удержать контроль. Важно понять, что элиты не стремятся к деньгам, они стремятся к контролю, так как деньги естественное следствие контроля...
- Проблема низов в том, что у низ дефицит богатства, поэтому низы стремятся благосостоянию и деньгам, а не контролю. Поэтому у тех, кто стремится к деньгам, никогда не будет контроля, а значит тем самым денег... Не знали?
- И есть небольшая прослойка умных людей, которые еще не стали элитами, но понимают, что ключевым является - получение контроля. Это банальная фраза, но многие не задумываются что именно надо контролировать? Деньги, ресурсы, богатства, машины, может быть нефть, или интернет? Кто что думает? Что надо контролировать? Да, любопытные гипотезы.... Вы все ошибаетесь, видимо, поэтому, закономерно присутствуете на этой лекции. Я периодически будут вас троллить, чтобы вы не засыпали))))
- Истина в том, что .... На этой планете нет ничего, ни машин, ни денег, ни зданий, ни земли, ни животных, ни морей и океанов... Ничего, все пустота и декорации.... На планете нет ничего, кроме людей..... Для многих эта концепция покажется радикальной и неожиданной, но у меня нет времени ее развивать - вы можете почитать книгу или мои статьи... А чем владеют люди? Или иначе

поставим вопрос, я немного помогу. Люди владеют единственной ценностью. Когда я говорю владеют, значит люди могут на это влиять. Потому, если вы на что-то влить не можете, очевидно, к вас нет с этим никакой связи, тем более , о каком владении можно говорить?Итак, какое единственное реальное богатство, которым владеют люди?... Что это? Это простой вопрос, обычно все отвечают быстро...Да, время, а точнее - каким количеством времени владеют люди?Да, каждый человек имеет только 24 часа, в течении которых он может что-то создать, разрушить, кому-то помочь, кого-то вылечить, научить чему-то ... да. Или кого-то убить... А еще он может бездарно проспать это время... Время человека это главный ресурс на этой планете, потому, что созидать и изменять мир может только человек. Все остальные ничего создавать не могут, кроме как есть, размножаться и гадить....

- Время человека это единственный настоящий ценный ресурс на планете, и поскольку этот ресурс ограничен, то основная борьба идет за время людей. Не за нефть, не за землю, не за золото, а только за время людей.
- Почему за время идет борьба? Кто ответит?
- Правильно.... Потому, что у меня только 24 часа, мы все обладаем равным богатством, но если я как-то получил ваше время... и ваше и ваше, тогда у меня больше времени...
- Если я хозяин вашего времени, то вы будете создавать то, что нужно мне. А если нужно, мне.... Вы будете разрушать или убивать, потому, что я хозяин вашего времени. И если хозяин я, то кто вы? Если вы отдали мне свое время добровольно, мы

партнеры, но если вы не можете вернуть свое время. Кто вы? Вы меня понимаете....

- Поэтому элиты это те, кто владеют огромным количеством чужого времени, вот цель их контроля - время людей.... Потому, что это власть - миллионы людей отдают свою драгоценное время хозяевам, делая их еще богаче, давая им возможность приобретать больше времени....
- Это все очевидные вещи, но есть проблема - человек не любит осознавать себя несвободным, рабом, это чревато проблемами.... Раба надо принуждать, за ним надо надзирать, его надо наказывать.... Рабский труд самый неэффективный, самый низко рентабельный...
- С другой стороны - Свободный человек работает гораздо лучше, особенно, когда он осознает, что ему хорошо платят, его уважают, ценят, есть перспективы...Но и здесь есть проблемы, свободные люди дорого стоят, им надо платить.... Это тоже не очень выгодно....А можно как-то так сделать, чтобы человек работал на нас, сам нам платил и еще был счастлив и благодарен? Идеальный работник... Идеальный раб, который добровольно работает на нас, верит, что он свободен, и преисполнено благодарности... И он нам платит, а не мы ему!!!!
- Вы не можете создать такого идеального раба принуждением, вы не можете создать его обычными товарно-денежными отношениями.....
- Но вы легко можете создать идеальных рабов с помощью некой технологии, которую я для простоты буду называть религией....

- Под религией мы будем понимать набор социальных технологий, которые призваны сделать из человека идеального раба.... Кто напомнит мне - в чем коренное отличие идеального раба?
- Ок, я вам помогу - идеальный раб не осознает свое рабство, что им манипулируют... Он не видит, не распознает этих попыток, по отношению к себе.... Из этого допущения возникает важный, хотя и радикальный вывод...
- Если вы не знаете про эти технологии, не понимаете как они работают, если вы не видите манипуляции, а наоборот искренне полагаете, что уж вы то обладаете свободой воли, да.... Здравым смыслом? Да... Критическим мышлением? Здоровым скепсисом? Что это может означать, дорогие мои, смелее, смелее...???Вы это сказали, не я....
- В этом смысл моей теории - все жители здесь делится на Игроков, кто понимает, что здесь происходит и каков смысл жизни....И всех остальных, очень умных и образованных людей, ....которые только думают, что они понимают...
- Я далек от того, чтобы навязывать вам столь жуткую картину мир.... Обычно это вызывает отторжение... Поэтому я просто показываю и иллюстрирую некоторые феномены, чтобы вы сами смогли сделать выводы. Разумеется, я буду вас подводить к определенным выводам, так как моя задача, чтобы вы что-то поняли, и изменились. Но я не буду уж сильно так напирать.... Я оставляю вам удовольствие самим свершить масса чудесных открытий....

## 2. Часть 2. Метафора игры - зачем мы ее будем использовать?

- Начнем с простых вопросов... Готовы? +

- Кто из вас убивал людей? + Кто нет? -А кто из вас убивал зверей, животных, вообще какие-либо создания? +А кто из вас грабил, обманывал, захватывал чужое имущество? +Вы хорошие люди. Законопослушные, с властями у вас нет проблем!!!А кто из вас убивал противников, животных, всякие создания, что-то разрушал, отнимал в играх? +Ой, сколько плюсов.... Здорово. Оказывается в играх мы можем прожить такие ситуации, получить такой опыт, который нам очень-очень трудно получить в реальной жизни...Кто из вас преодолевал трудности и испытания в играх чаще, чем в жизни? +Кто из вас в играх чаще добивался победы, шел до конца чаще, чем в жизни? +Удивительное дело - в играх мы способны получить абсолютно уникальный опыт, которого не сможем или никогда не решимся получить в жизни? Я имею в виду реальный социальный и персональный опыт....Кто из вас в играх рискует больше, чем в жизни? +Кто из вас ощущает, что в играх он более решительный, смелый и бесстрашный, чем в жизни? +В мире игры мы можем моделировать, обсуждать все, что угодно. В игре нет добра и зла, там есть только опыт, испытания и вознаграждения.Кто из вас, хотя бы иногда чувствовал, что в игре вы тот, каком хотели бы быть больше,..... чем в жизни?Важно, что когда мы находимся в игре, мы имеем больше свободы, мы можем обсуждать то, чего не можем обсуждать в реальном мире, делать то, что невозможно обсуждать в реальном мире... Почему? Потому, что мы знаем, что это происходит в игре. Это выдумка, метафора.... Это очень важно, что мы способны различать то, что происходит в мире игры, в созданном сеттинге и то, что согласно нашей вере на самом деле происходит в так называемом реальном

мире...Мы чувствуем эту границу.... И это величайшее благо, потому, что отсутствие границ освобождает наше воображение Мы начинаем думать о том, о чем никогда не думали?Мы начинаем задавать вопросы, которые никогда не задали бы себе в реальном мире? Но кто кроме нас есть в игре? Только игроки и создатели игры, такие же игроки, но на ином уровне.. На самом деле также как в реальном мире в Игре есть только люди.... И постепенно происходит странная вещь..

- Постепенно... мы начинаем находить и замечать то, что мы читаем в книга, видим в игре.... В реальной жизни...Однако, самая важна деталь здесь - тот факт, что мы эти откровения мы совершаем сами, это наши собственные инсайты... Да, ключом, триггером может выступить и чаще всего выступает что-то внешнее, к примеру лекция....Но до кропотливой истины мы доходим самостоятельно, нам не говорит об этом никакой гуру, учитель. От нас не требуют никакого служения, не навязывают никаких обрядом....Мы сами открываем себе глаза на то, что происходит в реальности. То, что мы находим в текстах, в иносказаниях, в играх это лишь безопасный способ обратить наш взор в том направлении, куда мы никогда, никогда , никогда.....Не посмотрели бы под внешним давлением.....Истину невозможно навязать в виде догмы.... Истину невозможно сказать и передать....Истина это то, что каждый из вас может открыть только самостоятельно, и у каждого из вас она будет иметь собственный смысл....Единственный пророк, которого вы будете слышать, единственный Кумир, за которым будете следовать - это вы... Вы сами....

- Накидаю сеттинг.... Нашей Игры...Если вы будете смотреть из него, вам будет более понятно, и, надеюсь, вы сможете избежать совковых отторжений.

### **3. Часть 3: Введение в игру. Что ожидать? Что я хочу вас дать, чтобы попробовали это унести?**

- Английская версия моей книги называется буквально - Путеводитель по выживанию на планете Земля для пришельцев с других миров? Предмет моего исследования - что надо знать и уметь, чтобы успешно продвигаться в мире Каст и Ролей Если кто из вас думает, что это метафора, вы ошибаетесь, и я поясню начальный сеттинг, который устанавливает определенную картину в вашей голове..Представьте, что вы представитель развитой цивилизации, или бог, или демиург - неважно, но вы оказались на этой планете где вас лишили памяти и могущества. И у вас очень - очень простая миссия - вы должны выбраться отсюда, построив портал в иное измерение. Дорогая штука, между прочим. Почему вы тут? Это такая игра. Мы все в Игре. Там ... все слишком хорошо у вас, проблем нет, кроме одной - скуки... Вот вы сюда и повадились - потому, что здесь ваше существование обрело смысл. Ибо смысл в немоци, которую вы все время должны преодолевать... Просто у каждого свой уровень немоци - у простого работяги свой, у Джефа Безоса свой.... Но принцип один - настоящий смысл возникает при непреодолимом препятствии....Я говорю не об утилитарных целях, а об ответе на вопрос - зачем вы здесь? Зачем вы чего-то преодолеваете, что-то познает, выходите из зоны комфорта... Вопрос то не в деньгах, а в том, что вернуть себе свои истинное я, то, в которое мы не

решаемся поверить....То, что я вам изложил это сеттинг Игры, метафизическая концепция, которую нельзя доказать, но и нельзя опровергнуть. По крайней мере на данном моменте мы не имеет выбора и возможностей....отвергнуть или принять это как факт.Впрочем, если для кого-то такая концепция слишком радикальна, вот вам ссылочка: Но у нас есть другой выбор - мы можем поиграть, приняв эту концепцию в качестве рабочей гипотезы. Но мы же рациональны и хотим доказательств... Логично? Где же они? Ответ - в вас, и весь фокус в том, чтобы начать их видеть, распознавать.... Куда мы начинаем смотреть в первую очередь? Где та необычность, которая нас будет интересовать? Правильно, мы смотрим в свой разум, о чем мы думаем, над чем размышляем, как меняется направление нашего внимания...Но для этого надо совершить подвиг веры, которые невозможен для большинства из ва...Поэтому мы заменим подвиг вера на ИГРУ. Вместо того, чтобы принять наш напряженный символ веры, мы просто позволим себе на время допустить, что это правда. Рабочая, техническая гипотеза.Как будто вы читаете захватывающий роман. Вы же понимаете, если вы хотите получить больше ощущений, вы должны позволить сюжету захватить себя.

- Гипотеза Симуляции: Ученый в области компьютерных наук из MIT объясняет, почему подходы в Искусственном интеллекте, Квантовой Физике и Восточном мистицизме все согласны, что мы внутри Видео Игры.

**External Link:** <https://www.facebook.com/groups/serendipitykrol/>

- Итак, очень важный момент, с которого мы начнем...Мы все пришли в эту Игру. Это означает, что у всех есть известная мера

свободы воли, если только мы не позволили поработить ее разным ловушкам. Итак, принцип №1 - Мы игроки, пока осознаем это.

- Из этого следует принцип №2 Если вы Игроки, все остальные - это просто персонажи этого мира, которые являются частью сеттинга....
- Я напоминаю - то, что я описываю не реальность, но и не фантазия. Только от вашего выбора зависит - какой статус вы дадите этой картине. И я вам совету представить и допустить, что это реальность. Я не рекомендую Вам верить, я рекомендую допустить. Вера здесь не подходит, потому, что вступает в конфликт с нашим рациональным знанием. Но когда мы допускаем, это трюк - мы не говорим, что это реальность, и можем со спокойной совестью не считать себя сумасшедшими. Но мы позволяем себе допускать такую картину в игре, где наш персонаж это и есть мы сами. Такой трюк экологичен и не напрягает картины мира. Это психологическая метафора, я бы даже сказал техническая метафора, которая позволяет нам начать смотреть реалистично.
- Кто готов попробовать смотреть реалистично? Напоминаю - смотреть реалистично означает, что вы Игроки, и все остальные это просто персонажи.
- Это фундаментальный вывод, потому, что когда вы делите всех на Игроков и Персонажей, то понимаете, что на самом деле реальная игра может происходить только между игроками. А что касается персонажей, то ими надо управлять, потому, что тогда они могут

работать на ваши цели. В противном случае персонажи начнут вам мешать. Почему?

- Потому, что если вы не берете управление на себя, то его берет кто-то еще. Ведь не думает ли же вы, что нет ДРУГИХ Игроков, которые пришли сюда до вас.... И у каждого свои цели в игре, своя миссия. Вы можете сотрудничать, но сначала надо вспомнить главную фундаментальную особенность этого мира.... Кто это помнит? Этот мир относится к категории ресурсообеспеченности зависимых, т.е. Здесь все ресурсы ограничены, поэтому происходит борьба и конкуренция, если люди и объединяются, то только с целью того, чтобы более эффективно оттяпывать ресурсы у других группировок. Все ли хорошо осознают ограничений ресурсов на этой планете? Вы обратили внимание, что я говорю эта планета, а не наша планеты? Молодцы. Это не случайно))) И каков же самый ценный ресурс, за который идет борьба?
- Молодцы! Время! А точнее, о каком времени идет речь?
- Да, самый ценный ресурс - это ваше время, ваши 24 часа, и есть только один действительно важный вопрос...Какая часть этих 24 часов принадлежит вам, а какая часть вам не принадлежит?
- Это вопрос №1. Теперь вопрос №2 - а какая часть 24 должна принадлежать вам?
- Отлично, вы начинаете понимать.... И, наконец, последний из великих вопросов, и вы кое что начнете понимать....
- Чтобы реализовать нашу миссию, построить портал домой, вам нужны миллионы человекоубийств-часов. А у нас только 24, а на самом деле меньше - учитывая сон и еду. А у кого-то себе не

принадлежит и 1-ого часа? Как разрешить это противоречие? Как преодолеть это ограничение? Как превратить 24 часа в миллионы часов?

- Но сначала уточняющий вопрос - а где взять эти миллионы и миллиарды нужного нам ресурса? Где этот ресурс находится? Где он хранится? Как выглядит место хранения этого ресурса?
- Да, вы воображаете. Те самые персонажи, которые окружают нас и есть то самое хранилище ресурсов - времени, сил, способности решать проблемы, созидать, защищать, и ... уничтожать
- Если вы сможете получить а свое распоряжение эти ресурсы, вы сможете создать что угодно. Портал в иное измерение, или просто изменить этот мир. Этим миром правит тот, кому принадлежит больше всего времени людей, здесь проживающих....
- Когда вы сидите в фейсбуке в своем смартфоне, кому принадлежит ваше время - вам?
- Первое, что вы должны понять, что время не бывает бесхозным, всегда есть владелец. Прямо или косвенно, значит, если ваше время не принадлежит вам, оно принадлежит кому-то, кому уж точно наплевать на вас.
- Итак, все ли понятно в рамках нашей игры?
- Давайте повторим урок -
  - кто вы?
  - Кто все, кто окружает вас?
  - Зачем вы здесь?
  - В чем величайшая ценность?
  - Какая часть времени принадлежит вам?
  - Вы всегда знаете, кому принадлежит оставшаяся часть?

- Какая ваша первая задача? Определить паразитов, и избавиться от них. Прекратить непродуктивную деятельность и заменить ее на продуктивную деятельность...
- Как лучше всего научиться избавляться от манипуляций? - Ответ в том, что - начать изучать, как управлять другими
- Если вы хотите научиться освобождать свое время, то первое, что вы должны научиться - это забирать время у других. Когда вы начинаете это понимать, вы видите как это работает на вас.
- Труднее всего продавать продавцам... другим Игрокам, с ними нужно сотрудничать.
- Кто начинает ощущать сопротивление внутреннее, как будто вы стоите перед тайной, которая может вас травмировать? Как будто вы сейчас узнаете нечто, что навсегда изменит вас и вы утратите наивность? Вы начинаете понимать, почему часто комики самые грустные люди на свете?
- Вы можете не продолжать... У вас есть выбор... Хотите знать в чем он? Кем вы предпочитаете быть?
  - Персонажем, которым управляют, и кто в силу этого не имеет ни одного шанса роста
  - Активным игроком, который может освободить себя и изменить целый мир, если научится освободиться от управления и управлять другими персонажами?
- Кто хочет стать Игроком +/- Кто хочет оставаться персонажем - Идем дальше....

#### 4. Введение - зачем эта лекция и весь цикл? Смысл?

- Проблема русскоговорящих, которые не позволяют им расти, особенно финансово. Особенно тех, кому за 45 или инженерам и ученым.... Молодым гораздо легче.
  - Бизнес это низкий обман
  - Предприниматель мошенник
  - Никакая теория, концепция не может быть продуктом, а кто это продает - мошенник
  - Торговля - зло, продавать - позор в приличном обществе
  - Религия - опиум для дураков
  - Никогда не лезть в маркетинг или продажи, чтобы не заляпать себя грязью
  - Надо быть честным, прямым всегда....
  - Попытка управлять кем-то низость
  - Успешный успех это только про деньги....
- Таким образом мы будем изучать религии как инструмент, а не как социальный феномен. Отличия?
  - В чем религия отличается от манипуляции и лобовых продаж
    - Цель продаж - закрыть сделку, упор на то, чтобы сразу получить доход. Вот здесь упор на триггеры и манипуляцию.
    - Упор бизнеса - на построение долгосрочных отношений. Упор на качественный продукт. Только в последние 10-20 лет стали думать об управлении циклом потребления... исключая те компании. Которые прочно заняли 24 часа....
    - Упор религии - построение пожизненных отношений на многие поколения. Упор на вовлечение адепта в регулярную деятельность и потребление

- Есть обширная литература, посвященная искусству манипуляции и жестких переговоров, гипнозу, но это все не про то, потому, что когда мы говорим о современных религиях, то появляется 2 доп. Фактора, которых никогда не было....
  - Общение происходит сейчас в основном опосредованно через интернет с высокой степенью интерактивности и плюрализма мнений.
  - Общение происходит с одновременно очень большим числом людей, никогда ранее не было такого масштаба....

## 5. Что такое религия, определение признаки и примеры

- Что такое религия?
  - Обычно слово "религия" вызывает негативные ассоциации, особенно у тех, кто помоложе, но это от непонимания что есть религия. Поскольку существующие определения - это полный бред, созданный учеными, которые когда-то работали за з/п в совковых учреждениях, мне пришлось создать свое - более прагматичное.
    1. Религия это ПРОСТО сообщество людей, которые ежедневно исполняют формализованные ритуалы и соблюдают правила.
    2. Но любая организация это сообщество людей, которые исполняют ритуалы и соблюдают правила. Значит нужно что-то еще? Что это?
    3. Отличие религии - это причина - почему люди исполняют ритуалы и соблюдают правила? Что их мотивирует повторять один и тот же тип поведения?
    4. Это ожидание вознаграждения и страх наказания, что в свою очередь обусловлено верой в символ веры/откровение, т.е. то, что составляет суть послания любой религии.

5. В основе каждой религии лежит описание мира, роли человека и иных элементов бытия, и следующая из роли человека обязанности и мораль, что хорошо/ нужно, а что плохо/нельзя. Очевидно, что мораль ВСЕГДА трактуется в пользу данной версии религии. 6. Внешнее отличие религии от науки или любого социального института в том, что положения откровения принимаются на веру (хотя для науки тоже самое). 7. Т.е. никаких формальных доказательств нет, кроме метафизической софистики. 8. Схема апологетики любой религии строится на каком-то базовом метафизическом тезисе (символ веры), от которого идут правила сеттинга (кто-то, наверное, оценил юмор), который образует религиозную картину мира.... 9. Метафизическое утверждение отличается тем, что нет аргументов за и нет аргументов - против. А дальше происходит трюк... Вам говорят: 10. "Представьте, что это метафизическое утверждение правда", и если так, то ЭТО ОСНОВАНИЕ позволяет ЛОГИЧНО И СТРОЙНО дать объяснения массе КАК БЫ необъяснимых явлений.... 11. Получив ясное объяснение, вы испытываете ощущение просветления, дофамин выделился.. Действительно, думаете вы, все так очевидно и ПОНЯТНО. Ясность - это не оценка, а это ощущение снижения НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТИ. А дальше происходит следующее... Рассмотрим обратное. Если исходное объяснение все же НЕ ИСТИННО, то и все объяснения ложны, то... СТОП! ОБЛЕГЧЕНИЕ то МЫ УЖЕ испытали, эти объяснения хорошо НАМ зашли... (Плоская Земля пример).... И тут сама мысль о том, что надо отказаться вызывает у нас тревожность, дискомфорт... Мы

ЛЕГКО привязываемся к логичным объяснением, ибо все, что СНИЖАЕТ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ дает нам успокоение, а все, что УВЕЛИЧИВАЕТ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ усиливает тревожность... 12. Поэтому мы ХОТИМ ПРОДОЛЖАТЬ верить, потому, что доказать обратного все равно не можем, но продолжать верить ЛЕГЧЕ, СПОКОЙНЕЙ, но и это не все... 13. Любая религия основана на прочном фундаменте ПРЕДЕЛЬНОГО ОБЕЩАНИЯ.... "... Если вы примите наши объяснения и встанете на путь, то ваша жизнь изменится... В ней появится все, что вы хотите, и уйдет все, чего вы так опасаетесь... Что-то раньше, что-то позже..." Как только вы встаете на путь, НЕКАЯ САКРАЛЬНАЯ СИЛА немедленно начинает работать, потому, что вы дали обет, вы присягнули, заключили сделку. Ваша обязанность - соблюдать правила и делать предписанное, а обязанность высшей силы этого момента - хранить вас. Но есть оговорка - если вы предаете, нарушаете правила, перестаете исполнять обеты, не надо ждать, что высшая сила исполнит обещанное или останется лояльной. Наоборот, высшая сила может мстить, ибо предательство - худший из грехов. По сути - это договор и как увеличить его значимость? Усилить трудным, долгим и торжественным ритуалом, который надежно останется в памяти. Почему я столь подробно описал этот феномен? Потому, что все крупные сообщества более или менее построены по этой кальке, и содержат все одинаковые элементы, но если взглядеться, то все крупные социальные институты построены на основе символов веры: патриотизм, либерализм, просвещение, образование, армия, корпорации, школа, долг, семья и т.п. Все это набор

мифологем коллективного бессознательного, который мы объективизируем и закрепляем в статусе института. Практическая проблема, обычно, в том, что если вы продаете нечто стандартное, коммодитиз, да и неважно, что - то, конечно, нужен некоторый креатив как это сделать? Иногда спрашивают, а вот мы продаем, к примеру, дешевые зажигалки, которые даже по-наме. И все равно этот подход можно применять? Исключений нет, потому что вы не работаете с вашим продуктом, вы копаетесь в мозгах людей, а значит они покупают не продукт, а тот образ, который вы там создали. А какой образ там можно создать? Любой. Правда следующая часть мармезонского балета в том, как то, что вы построили в мозгу связать с конкретным объектом. Но это тоже не сильная проблема. В общем сторителлинг, истории, нарратив нам в помощь. Фишка в том, что любую вещь можно превратить в предмет силы. Чистая магия и колдовство. Что такое предмет силы? Предмет силы = обычный предмет + символ веры/ метафора. Отличительная фишка предмета силы - он дает НАМ силу, открывая доступ к ресурсам, которые УЖЕ есть, но заблокированы нашими страхами, предубеждениями, установками. Предмет силы - это трансформатор, он, как философски камень превращает свинец в золото. В нашем случае свинец наша старая личность, а золото - новая личность. Предмет силы это отмычка, ключ между мирами. В одном мире мы рабы, в другом - боги. Если у нас есть предмет силы, то мы можем открыть дверь, и стать магом. Маг это не детские сказки. Маг - тот, кто способен менять реальность. Для большинства - власть, деньги - сакральны,

поэтому те, кто умеет добывать власть и деньги - маг. В трактовке Кастанеды - маг - это человек знания в поисках силы, чтобы стать хозяином своей судьбы (хотя в глазах спящих людей все это управляемая глупость). Выбор за вами - что же вы хотите продавать - скрепку или предмет силы? В одном случае вы продаете простую функцию, во втором - будущее. В чем разница? В голове? Клиента? Конечно нет. В вашей голове. Сначала мы создаем миры в собственном сознании, а потом заражаем ими людей. Так люди начинают жить в нашей реальности.

- Религия не про добро и зло, не про хорошо и плохо, не про вредно и полезно - это все фундаментальные религиозные категории. Религия про то, как управлять сознание и удерживать, как держать Персонаж как можно дольше в состоянии батарейки, которая отдает свою творческую энергию Игроку...
- Цель религии - внедрить компульсивный цикл на основе повторяющийся ритуала/ паттерна
  - Справка: Компульсивный цикл — спланированная цепочка привычных действий, которые повторяются ради получения нейрохимического поощрения. Например, удовольствия или облегчения боли.

- 
- все ритуалы включаю 2 вида
    - I. сам ежедневный ритуал - его цель удерживать + виртуально приближать к пользе
    - II. и регулярные пожертвования, пожертвование это критически важная часть, потому, что это акт веры и

благодарности, и как говорит апостол - трижды блаженны те, кто уверовал не увидев

- Творчество - это компульсивный цикл
- Предпринимательство - это компульсивный цикл.
- Наука - это компульсивный цикл, потому, что открытый вопрос - это незакрытый гештальт, а решенный вопрос - это наслаждение, подкреплен
- ЛЮБОЕ БЕЗУДЕРЖНОЕ потребление контента это лютый компульсивный цикл, в котором человек зажат между нейромедиаторами наслаждения и кортизолом, обуславливающим тревожность, вплоть до паники.
- С практической точки зрения цель проповеди - заставить поверить - если человек верит, он должен начать делать обряды, ритуалы, т.е. следовать правилам, которые должны дать добро и избавить от зла в соответствии с догмой или символом веры
- [Основание религии, почему человек хочет верить? Как заставить поверить?](#)
  - Мы не можем не верить. Вера это снижение страха и неопределенности. Это очень важный тезис - мы боимся того, что не знаем, неопределенности, не имеет представления как решать проблему. У каждого есть страх, у каждого есть зона неопределенности, а значит зона иррациональности, т.е. Когда мы не знаем какие факторы действительно влияют. И у нас нет механикам проверки, поэтому в этой зоне мы открыты для любых металлических интервенций...В зоне иррационального у нет рациональных аргументов противостоять манипуляции, потому: что страх, тревожность, паника, алчность - это

аффективные состояния ума, иррациональные состояния. Если я захочу, чтобы вы поверили в любой тезис, я буду искать слабую точку, зону ваших страхов или вожделиний, зону вашей иррациональности. У образованного человека эта зона на первый взгляд меньше, у мало образованного больше. Она есть у всех. У всех есть объекты сакрализации. Самый очевидный пример - для всех, кто работает в найме сакрализация дохода.

- Мы хотим верить ....Повышение рентабельности жизни
  - Вера рентабельная, вы получите информацию и рекомендации, и вам не надо тратить время на проверку. Вы сразу берете и следуете.
  - Сомнение нерентабельно. Вы не можете действовать, пока все не проверите. Это отнимает время.
  - Во время войны - доверие вопрос выживания. Солдат обязан верить командиру, а командир разведчику, потому, что все происходит быстро.
  - Армии, где вера разрушалась и возникало сомнение - погибали!

- **Элементы**

- *Обещание избавления + испуг.... Угроза.... Это все тоже признаки*
  - Благая весть - это не про то, как обрести счастье и богатство, а про то как избавиться от рабства и цепей, потому, что невозможно реализовать свои мечты, будучи рабом. Сотни миллионы людей совершают напрасные усилия, тратят деньги и неизмеримо более драгоценное время, оставаясь хуже, чем рабочим - зомби идиотами. Как можно достигнуть вашей

мечты, если вместо нее в вашей голове поселились чужие маркетинговые установки, которые вы принимаете за формулы счастья, но их единственная цель - заставлять безостановочно бить покорны и платить, платить своей жизнью.... Хотите начать бизнес? Сначала осознайте, что это такое.

- Христос не обещал лучшей жизни, он обещал избавление от рабства.
- Хорошая религия всегда должна обещать избавление от рабства и невежества, давать путь к свободе..... Послание всегда содержит предельную истину, которая раскрывает сакральную картину мира и предлагает иной способ действия, путь исхода из тюрьмы.
- Тюрьма это архетип фрустрации, которая сопровождает человека всю жизнь. В отличие от животного человек способен давать оценку своей жизни и сравнивать ее с условно идеальной моделью, которая как правило не есть реальность, а только то, что он наблюдает. Отсюда возникает известный тезис о том, что мы не страдаем от бедности, когда все бедны и мы спокойно принимаем, что ЖИЗНЬ ТАКОВА. Импульса недовольства или стремления к изменению не возникает.
- Но как только в наше сознание внедряется вирус/символ веры о том, что НА САМОМ ДЕЛЕ мы могли бы жить лучше...на самом деле мы живем плохо, что на самом деле мы угнетаемые - немедленно мы ощущаем себя несчастными.
- Т.е. Источником страдания, депрессии является не реальность, которая нас окружает, а идея об иной реальности,

которая внедрена в сознание. Нас заставляют оценивать свою жизнь. Идея о том, что жизнь можно принимать как сит отвергается, как ложная, лоховская и свидетельствует об убогости.

- Нас атакуют идеи, которые объясняют - что правильно, что неправильно. Что приносит пользу (на основании объяснения), что приносит вред. К чему стоит стремиться, от чего стоит бежать. Нам говорят про угрозы, которых надо избегать ...и возможности, к которым надо стремиться. Нас окружают страхами и обещаниями, и заставляют страдать и оценивать.
- Когда появляется добро, то появляется и зло. Это оценочная, морально этическая категория. Это Вася...
- *Символы веры, догмы, мифология, апологетика*
  - Масса людей не имеют своего мнения, и нуждаются в твердом указании что хорошо, что плохо, что красиво, что уродливо, что правильно, а что неприемлемо. Если для этого есть более или менее рациональное объяснение, отлично, но это для креативного класса и интеллектуалов, кто верит в свою осознанность и критическое мышление.
  - Для большинства объяснения не требуется, чем проще, тем лучше, а мощнее всего эффект толпы, когда “об этом все говорят”, “общеизвестно” или тезис прозвучал их уст “публичной фигуры”.
  - Вот пример известной иконы, столпа веры для более, 200 миллионной аудитории

- *Интрига, немного сакральности, которая задается сюжетом и тайной, которые создают незакрытый гештальт, притяжение - прикину, почему я хочу чего-то знать...*
  - Гарри Поттер - это интрига + мета-магическое мышление детей, когда описывается не сказочный, а реальный мир, но для детей. Это очень интересный прием - не упущенный, а реальный мир, в котором действуют дети и все по взрослому....
  - Стивен Кинг - Темная Башня - слишком сложный, но хорошо
  - Мир Дикого Запада
  - Игра тронов....
  - Когда успешный человек делает что-то необъяснимое, иррациональное, то, что окружающие люди не могут понять, они думают, что за этим скрывается какая-то тайна. А что такое тайна? Тайна это власть, поэтому сильные миры сего никогда не будут ничем делиться. Много людей получает образование, но ничтожное число достигает величия и успеха, поднимаясь из низов. Может мы чему-то не тому учимся?
- *Система ценностей, и целей*
  - Если ты это имеешь, это хорошо, ты можешь радоваться и испытывать кайф...
  - Если ты имеешь это, т, наоборот ты должен страдать.
  - Если не имеешь этого, надо страдать.
  - Если не имеешь, надо радоваться....
  - Как ценности внедряются в нас? Идеями? Нет - только эмоциями. Мы смотрим на разных людей и ощущаем им эмоции.... Мы не можем стать на их место, но мы можем легко

представить себя на их месте. Для мозга быть в реальности и в воображении одно и то же. Нейромедиаторы выделяются.... Когда я представляю нечто, и испытываю счастье, но знаю, что это только в воображении, рождается намерение, которое мы привыкли называть желанием. Рационально мы говорим себе - я хочу быть таким. Иррационально мы хотим таких ощущений в реальности, но нашей мотивацией управляют эмоции, поэтому - рациональная идея "Стать инженером, зубным врачом, архитектором".... Подкрепляется сильной эмоциональной мотивацией... Мы воображаем себя в желаемой роли/ профессии, получаем приток дофамина, и тем самым даем подкрепление нашему рациональному желанию, которое постепенно становится нашей целью, порождает действия, и мы начинаем двигаться в этом направлении...

- В Евангелии сказано - не сотвори себе кумира. Это очень многозначное утверждение. Когда мы создаем себе кумира, мы хотим быть на него похожим, мы покупаем его изображения, слушаю голос, мы хотим быть рядом, чтобы быть в ауре его славы. 99% довольствуются статусом поклонников или фанатов, но 1% решают уподобиться. Это трудно, но достижимо, поэтому 0,001% достигают подобного или большего!!!!
- Поэтому публичные фигуры, продвигаемые в общественном сознании ролевые модели, важнейший элемент политической мифологии и мета религии. Особенно этому подвержены дети, подростки. Культ звезд, героев, работает без отказано. Вы все

насмехаетесь над медийными персонами, и часто они кажутся вам карикатурными и гротескными? Вы не хотели бы, чтобы ваши дети следовали голосам этих сирен, но у вас нет шансов - потому, что какой образ героя, какую ролевую модель для подражания можете дать своим дети в качестве альтернативы? Кумир это тот, кто дает позитив. Силу, надежду, поэтому ему хочется подражать. Кумир демонстрирует силу, успех, блеск, он не похож на всех, он говорит, что думает, он никого не боится, к его мнению прислушиваются миллионы! И что же вы можете этому противопоставить? Сказать, что кумир фальшивый? Глупый? А что можете предъявить вы? Какие символы успеха, силы вы можете дать своим детям? Какие ваши ролевые модели могут конкурировать с кумирами детей? Но все еще хуже... Вспомните своих кумиров, вспомните свои ролевые модели, вспомните тех героев литературы, кино, которые вас восхищали, и которые были намертво сплавлены в ваше подсознание, кого вы неосознанно копировали... Вспомнили? И куда же вас эти герои привели? Что побудили изучать? С кем общаться? Как себя вести? Вы хотите узнать ответы на эти вопросы? ТО как вы живете сейчас это ровно то, к чему вас привели ваши ложные боги, которых вы хаотично создали из детских фантазий. Вам неприятно это осознавать? Неприятны эти вопросы? Вас от таких вопросов потряхивает? Но это всего лишь вопросы, которые пробуждают вас, и заставляют в плотную подойти к самому важному вопросу: А кто вы сейчас? Кто и что продолжает управлять вами? Что определяет то, что

вам нравится, а что нет? К чему вас тянет, а от чего отторгает? Что заставляет вас ежедневно делать определенные упражнения, из дня в день? И в чьих интересах? А не робот ли я? Хотя верую, что человек со свободой воли? А где заканчивается эта свобода, и начинается произвол? Который я не чувствую...?И если есть нечто, что управляет мной, нитки, которые привязаны ко всей моей личности, нитки, которые я не вижу....Как мне эти нитки увидеть?И глубже, глубже идем. А зачем мной управляют? С какими целями? Чьи эти цели? И если эти цели чьи-то, то каковы мои цели?И как выглядят действительно правильные цели?Которые преследуют мои интересы? Как эти цели узнать?Что надо знать, видеть, понимать, чтобы найти эти настоящие цели? Где они? Откуда берутся настоящий цели? Что их порождает? Настоящие цели?Кто что думает об этом? Откуда возникают настоящие цели? Что думаете?Интересные версии, но все неверные. К счастью этот вопрос разработан давно и хорошо, и мной и еще тысячами людей, которые однажды проснулись. Это не сложно. Хотя безумно сложно, если посмотреть глубже.

- *Метафизическая картина мира, следующие из нее ценности, смыслы и цели*
- *Правила игры*
  - Цели, что можно, что нельзя, ограничения, наказания, вознаграждения, уровни
- *Но это все на поверхности, и есть самое главное, что составляет суть любой религии*

○ , ее сердце, ее становой хребет. Что это? Вспоминайте.... Какая основная цель любой коммерческой или политической религии? Вы забыли главное.... Самое важное.... Ваш фокус уплыл от самого важного тезиса...Здесь Игра, Вы игроки, и ваш цель получить контроль над персонажем.... Что это означает? Что персонаж должен работать на вас? Что это означает?Он должен какую-то часть своего времени регулярно, регулярно совершать целевой действие.... Вспомните - приглашение, действие, вознаграждение.... Комппульсивный цикл.... Если делает это регулярно - РАЗРЕШИ СЕБЕ РАДОВАТЬСЯ.... Если прекращаешь - СТРАДАЙ... Итак, что же в сердце любой религии?

- Ритуал, регулярное, повторяющееся действие. Почему ритуал так важен? Почему это сердце?

- Потому, что ритуал имеет 2 аспекта - явный и скрытый

III.Явный аспект - следуя ритуалу, вы приближаете исполнение обещания согласно основным догматам.Каждый день кушай определенный продукт... Каждый день мой голову и принимай душ....

IV.Неявный аспект - формирование комппульсивного цикла и привычки. Я напоминаю - привычка это не то, что дает вас счастье, если вы регулярно делаете....Привычка это, что дает вам страдание, если вы ПЕРЕСТАЕТЕ это делать... у вас начинается ломка, потому, что ваш мозг научили получать дозу нейромедиаторов....

- Поэтому нужно ясное руководство к действию и описание ритуала, что и как делать каждый день

- Сразу возникает вопрос - как человека подсадить и удержать? Как из нормального человека сделать зомби идиота и заставить его лизать кнопки гаджета, ходить на партийные собрания, чистить зубы? Читать газеты? Или регулярно совершать странное движение?....

- *Ключевые механики*

- Вовлечения
- Удержания - создание привычки, компульсивного цикла, зависимости
- Развития/ максимизация прибыли. Чем человек больше вовлечен и зависим, тем больше ему нужна доза, с него можно больше получать!!!!
- Социализации - “Горе мне, если не благовествую” - недостаточно соблюдать ритуалы и правила. Надо посоветовать и вовлекать! Делать это - миссия, хорошо. Не делать этого - плохо, эгоизм.

- *Итог - элементы религии*

- Обещание
- Символ веры, основная догма
- Интрига и сакрализация, тайна
- Метафизическая картина мира, онтология, ЛОР
- Система ценностей и вытекающая из нее система смыслов и целей
- Правила
- Ритуалы
- Ключевые механики

- И в общем достаточно одного харизматического основателя, остальные подтянутся

## 6. Примеры современных религий

- Политика и политические партии (секты)
  - тоже самое на примере политических партий - регулярно слушать проповедь и политинформацию, задавать вопросы (это важно), совершать действия и выступать спонсором...
- Пищевые религии
  - Кофе
  - Вино
  - Гастрономия
  - Веганство
  - витамины
  - многочисленные диеты
  - мифология об жирной пище, приводящей к полноте и сокрытие роли сахара/ диабета
- Психическое здоровье
  - Медитация
    - CALM

**External Link:** <https://www.calm.com/>

- Осознанность - обожаю, когда одни зомби учат других
- Есть еще одна - Предназначение - у раба какое предназначение? Правильно выполнять хозяйскую волю
- Психотерапии
- группа религий, связанных со гигиеной, красотой и здоровьем
  - усиленная гигиена, выше потребности тела, приводящая к деградации кожи

- биохакерство - прямая аллюзия из киберпанка, много раз за тысячелетия....
- йога
- марафоны и бег
- единоборства
- Институциональные религии
  - Пенсия и пенсионный план
  - Образование
  - Страхование -
  - Корпорации - миссия, ежедневная работа
- Техногенные религии
  - Увлечение гаджетами
  - Стартапы....
- Религии социальной активности
  - Феминистки боролись не за права женщин, а за то, чтобы женщин считали подобным мужчинам. Если мужчина обращает внимание на пол, на то, что перед ним женщина, это плохо, это сексизм.
    - Очевидно, теперь на этой простой религиозной концепции неплохо кормятся психотерапевты и гуру, паразитирующие на женских депрессиях, которых выросли на почве равенства полов и возможностей.
    - Женщины нравятся мужчинам тем больше, чем меньше они похожи на мужчин. А мужчины, которым нравятся существа, похожие на мужчин называются специфическим термином, и к ним неоднозначное отношение в

разных странах. Хочу подчеркнуть, что любой имеет право питать нежные чувства к любому объекту во вселенной.

- Но, у меня есть ненаучные подозрения, что весьма часто - объект нашей страсти следствие навязанных стереотипов. На эту тему есть масса публикаций о том, как менялись критерии “красивой женщины” в разное время, причем в установлении стандартов активную роль принимали художники и поэты. Это закономерно.
- Социальный и эко-активизм, включая Грету Танберг, как архетип радикального фанатик
- Религия успеха - основана на выборе ролевых моделей для подражания - это молодая религия - ей от силы 100 лет, она зародилась с промышленной революцией
- В сословном обществе у людей не возникало вопроса, почему я крестьянин, а вот он барон? Это был бессмысленный вопрос, потому, что ответ был очевиден - так устроен мир
- Доля людей, которые возвысились из низов была ничтожна, и это всегда было аномалией...
- Но с появлением все большего числа успешных людей, которые сделали себя сами, на это обратили внимание...Люди стали спрашивать - если он смог, и вроде ничего не было, может смогу и я? Так родилась догма - даже если у тебя ничего нет, то ты трудолюбив, упорен, смел и готов непрестанно учиться, у тебя получится, рано или поздно. Эта религия была основой небольшой страны, основным бизнесом которой был экспорт древесины, табака и хлопка, территория этой страны была ничтожной и занимала 1/10 часть Англии, а население было

меньше, чем в Рязани...Сейчас эта та страна, в которой я живу, и она называется Соединенные Штаты Америки. И эта страна была построена и стала единственной на данный момент сверхдержавой потому, что ее граждане исповедуют эту простую религию, которая получила название Американская мечта: Это очень простая религия - трудись, учись, не сдавайся и ты достигнешь любого успеха. Любого, что бы ты под этим не подразумевал. Дом, машина, деньги? Не вопрос. Слава? Не вопрос. Хочешь заниматься наукой - не вопрос? Хочет запускать космические корабли, изобретать лекарство от рака, создать искусственный интеллект, стать знаменитым актером, писателем, спортсменом? Не вопрос. Трудись, учись, не сдавайся. Отличная современная религия, позитивная, направляющая на улучшение и получение большего, а не на избавление от проблем, ибо проблемы следствие убогости и нищеты. Возвысься и сможешь делать что хочешь. Простая догма, простые ежедневные ритуалы, работа и учеба. Люди во всем мире не понимают, что США первыми в мире сделали их высшего образования - настоящую религию. Хочешь получать деньги - иди работай. Хочешь получать все больше и больше - или учись. Сейчас многие не знают, что идея всеобщего высшего не была ни известна, ни популярна еще даже в 40-х годах... прошлого века. Высшее образование и образование вообще - в настоящий момент одна из самых фундаментальных религий с годовым оборотом более 5,5 трлн. долларов.

- Сама концепция успеха основана на ролевых моделях, которые мы выбираем. Чтобы люди работали, как бешеные им нужны

кумиры, на которых они хотели бы быть похожи, к кому бы тянулись. Вы должны не просто быть похожи на кумира, вы должны хотеть делать то, что делает он. Кумир это не просто человек - это профессия, это образ жизни, это манера одежды, это вещи, которыми мы пользуемся....

- Ваш кумир - это ученый? Знаменитый и богатый? Как он таким стал? Он занимался теоретической физикой! Отлично, что там у нас по теоретической физике - дайте 2.
- Детские и подростковые религии
- Религии, связанные с детьми и воспитанием
  - Никитины
  - Спок
  - Чайковский/ роды в воду
  - Практически все педагогические методики
- пример - любая конспирология, концепция общественной безопасности
- Наука, как религия. Кун это доказал.
- Религии молодости и старости - это представления об ограничении молодости или старости
- Кстати, некоторые называют атеизм религией? Нет это религия, это одна из металлических концепций - в атеизме нет признаков религиозной деятельности....

## 7. Как работает религия?

- Религия состоит из
  - Фундамента - тексты, обоснования

- Объяснение, рационализация, суггестия, поиск слабых мест. Механизм веры. Предубеждения. Доведение выгод, работа с возражениями....
- Практика/ ритуалы и обряды
  - Компульсивный цикл - более или менее бессмысленный,
  - Внешний аспект - польза
  - Внутренний аспект - формирование зависимости
- Механики вовлечения и удержания, социализации.... Отдельно рекомендую послушать лекцию по Игровым механикам и по Играм
- **Ключевые механики**
  - Что такое игровые механики? Нейромедиаторы и в какой части мы биороботы? Бег за вознаграждениями. Игра как основной паттерн жизни. Эксперимент Скиннер.... Это один их многих примеров... То, что мы отрываем ФБ - это типичная механика Скиннера, Инна, чтение Новостей - это М.с
  - *Вовлечения*
    - Вовлечение - провести Путешествие клиента
      - V. т. е. есть вовлекающий алгоритм, есть удерживающий... главное - как вовлекать любого человека?
      - VI. ответ в том, что никто не знает мира полностью, у каждого есть определенная иррациональная область, в которой он чего хочет достигнуть или избежать, но это вне зоны его контроля и понимания
      - VII. надо делить людей на зоны их беспомощности
    - для бедных это деньги

- для несчастных женщин это отношения
- для несчастных матерей это дети
- для многих это здоровье
- для богатых это бессмертие

VIII.т.е. человек делит всю жизнь на рациональное, где просто надо учиться и на иррациональное, метафизическое, где нет понимания как это работает

IX.в рациональном есть факты и теории с предсказательной силой, а значит технологии и методы, дающие точный результат. Это самый простой способ вовлечения верующих, так как мы используем Формальную ЛОГИКУ, как средство убеждения, ибо доказательство - это способ лишить человека выбор...

X. в иррациональном нет ни фактов, нет теорий, поэтому страх, и его заменяет догма, в которую он верит, и тем самым снижает страх

XI.есть пограничная зона, где есть много фактов, но нет теории, поэтому там расцветает много псевдо теорий - фишка в том, что именно здесь возникает религия для образованных, когда можно излагать что-то научным языком, а значит вовлекать

XII.Религия направлена на “своих”, а паршивых овец изгоняй из стада.

XIII.Главный инструмент - это рекомендации и общественное мнение. Если группа апологетов мала, это еще не религия, а скорее секта, но по достижении определенной критической массы она становится религией, потому, что он ней

начинают говорись в публичном поле, она начинает производить мемы

○ *Удержания*

- Создание и внедрение цикла

XIV.Приглашение

XV.Действие

XVI.Вознаграждение

XVII.Приглашение на более высоком уровне на кривой обучения

- Чтобы это понять, осознать, надо понять как работают эти механики удержания в науке, технологиях, как разновидности религий.

XVIII.Тебе скармливают сознание, что ты изменяешь жизнь людей, делаешь их лучше, но на самом деле ты изменяешь жизнь владельцев, делая из богаче, а бедных еще беднее. Потому, что они Игроки, а ты Персонаж, идиот, хотя и с ученой степенью.

XIX.Тебя подключили к аппарату и доят твою творческую энергию, давая возможность получать домами ни сертатонин, давая подкрепление деньгами, признанием (система научных степеней, цитирования, слава), социальными связями, ставя в центр не истину, а признание твоей идеи.

XX.Наслаждение это более надежная привязка, чем цепь, ибо когда цепь, человек осознает, что он раб и всегда будет либо пытаться освободиться или саботировать. Наслаждение заставляет человека работать как безумного,

а его источник, того, кто ему дает работу/ смысл и наслаждение считать благодетелем - наслаждение держит надежно и прочно, потому, что человек верит, что он свободен...

○ *Развитие лояльности и максимизация прибыли*

- Нам же надо больше мяса и шерсти? Как заставить человека больше работать? Очень просто - поощрения, вознаграждения, ачивки, соревнования, ранги, звания, и, наконец, самая большая награда, против которой еще никто не устоял - Слава и власть.... В религии человек проходит несколько этапов, это как в Ролевой Игре
- Новичок - втягивается, начинает платить, но еще не постоянный клиент....
- Практик - втянулся, постоянный клиент, платит регулярно....
- Евангелист - создает и придумывает истории, начинает покупать лучшие, более дорогие продукты...
- Апостол - вовлекает ..., начинает получать подарки и скидки, участник программы лояльного клиента
- А кто дальше?
- Иерарх - что он делает? Управляет!!!! Менеджер.... А выше кто?
- Основатель - создает смыслы, и формирует креативную группу, потому, что надо что? Что надо, чтобы верующие были счастливы? Новый контент! Новые истории! Новые комментарии....

○ *Механики Социализации - Горе мне, если не благовествую*

- Какой канал маркетинга вызывает больше доверия и дает максимальные конверсии?

## 8. Примерная дорожная карта проектирования религии для продажи любого продукта?

- Первый вопрос - зачем и в каких случаях на это имеет смысл тратить время и деньги? Создание коммерческой мифологии не тривиальная вещь
- Дальше надо прикинуть цель и от этого плясать. К примеру известно, что традиция пить текилу с солью и лимоном придумали маркетингологи. Возможно это как-то повлияло на продажи, новый опыт и все дела. Но повлияло ли это на регулярность покупок - сложно сказать.
- Сбор требований
  - *Определить целевые паттерны ритуала т.е. Что наш клиент должен делать регулярно, ежедневно, или, по крайней мере еженедельно? В какой вид рабства мы его загоняем? Как будет выглядеть его рудник?*
    - Пример системы аналитики - надо смотреть чаще, больше метрик, покупать более мощные инструменты, ставить везде датчики. Снимать данные каждый день, больше данных, еще больше... нет, гораздо больше. Обычно системы анализа недостаточно, нужен ИИ. Чтобы находить невидимые корреляции. Так все конкуренты УЖЕ сделали - ваши конкуренты видят то, чего не видите вы? Вы по прежнему хотите ехать с тряпкой на ветровом стекле и без приборов? Куда?
  - *Исследование целевой группы и их слабых мест, страхов, нужд*

- *Критерии - с чего начинать, какие требования?*
  - Потребность должна быть регулярной, подразумевающей постоянные вопросы, препятствия
    - XXI.Регулярность возникает как следствие привыкания, формирование зависимости
    - XXII.В основе должен быть повторяющийся паттерн, что они должны делать и у них должна возникнуть зависимость
  - Приглашение достигнуть цель
- Цель
  - Задание
  - Награда определенная за выполнение
  - Награда неопределенная - ящик Скиннера, т.е. В отдельных случаях неожиданная
- Награда
  - Метрики прогресса
  - Что клиенты должны испытывать в результате потребления?
    - Что уникального они должны получать от меня?
    - Что клиенты должны делать сами?
  - XXIII.Список действий
    - Действия в рассылке
  - Открывать каждое письмо/ ждать его
  - Читать до конца (почему?)
  - Нажимать на кнопки/ выполнять задание нажимать на кнопку
  - Соблюдать временной интервал, т.е. Всегда есть ограниченное время, когда можно нажать на ссылку.
    - Задания в курсе/ игре

- Делиться. Должны поместить текст на форум и написать об этом ментору, а уже я вставляю решения в общую рассылку.
- Почему они должны хотеть делиться и обсуждать? Что они должны получать от этого действия?
- Награда в поинтах
- Внимание, т.е. люди, лайкают, обсуждают.
- Инсайты
- Читать решение других
- Награда в поинтах
- Внимание, т.е. люди, лайкают, обсуждают.
- Инсайты
- Оценивать решения других, потому, что награда за оценку и наказание за пассивное поведение
- Приглашать в сообщество
- Почему клиенты должны активно приглашать и проповедовать? Какие ценности они от этого получают? Какие характеристики прокачивают?
- Награда в поинтах
- Ачивки
- Лидерборд
- Отработка практики влияния
- Становится наставниками для новичка. Что значит быть наставником? К чему эту сводиться? К каким регулярным действиям?
- Регулярно смотреть статус активности подопечного.

- Если подопечный не реагирует, то связываться с ними и убеждать повторять важные ежедневные задания, которые требуют не более 10-15 минут/ в день.
- Если подопечный не реагирует, то спрашивать совета у других.
- Если подопечный превысил лимит равнодушия, прекращать с ними отношения, потому, что тот еще не готов и ходатайствовать о том, чтобы подопечный исключался.
- Если исключил, то БОЛЬШАЯ награда
- Если не исключил, а тот мертвый, наказание
- Сами искать конкретные решения. Почему они должны это делать сами, а не спрашивать у меня? Им надо объяснение выгод каждого действия. Решение - это созданный текст, который надо создать на основе исследования размышления.

#### XXIV. Причины привыкания и совершения этих действий

- Объяснение выгод - почему должны это делать?
- Механика ачивок. Какие получают награды, выгоды?
- Механика штрафов. Какие получают несчастья, если не будут
- Механика сравнения/ лидер борд - Пример - надо показывать успехи, и чего достигли те, кто так делают....

#### XXV. Как закреплять зависимость, обновлять, возвращать?

- Постоянно напоминать как изменяются показатели
- Человек должен постоянно смотреть в свой лидерборд
- Постоянно показывать кейсы, которые победили?

#### XXVI. Награды

- Рейтинги, которые влияют на возможности, все виды кармы, которые растут при определенных действиях

- Статусы, которые заслушиваются экзаменом и прохождением квеста/ убийством босса... - статусы также расширяют доступ к контенту и дают возможности, когда за тоже действие человек получает больше бонусов
- Создавать религию означает создавать сильную иррациональную эмоциональную зависимость вокруг объекта, деятельности...
- Все сводится к тому, чтобы убедить человека НАЧАТЬ НЕЧТО делать или перестать НЕЧТО делать.
  - На что возникает зависимость? На регулярное выделение нейромедиаторов - значит надо понять - как работает этот цикл?
- И здесь мы сталкиваемся с проблемой -мы хотим что-то начать делать, или перестать что-то делать, но у нас 2 препятствия:
  - 1. Нет понимания что и в какой последовательности делать и как. Это небольшая проблема.
  - 2. А вот действительно серьезная проблема в том, что наши 24 всегда чем-то заняты, причем, часто тем, что мы не осознаем или думаем, что важно. Это значит, вы не можете просто взять и начать делать что-то новое, потому, что у вас нет времени. Пример - если у вас есть только 10 минут на изучение раздела, а требуется 20, вы элементарно не можете учиться, потому, что время это ресурс, которого у вас нет. Что делать?
  - 3. Мы можем начать новую активность только замещая ей старую активность. Чтобы что-то начать делать, надо сначала прекратить что-то делать.

- 4. Проблема в том, что мы все любим получать, но не любим с чем-то расставаться. Если какая то активность стала нашей рутиной, то только потому, что она стала привычкой. Теперь важно.
- 5. Привычка - это не то, что нам приятно делать регулярно. Это вообще не имеет значения.
- 6. Привычка это когда нам становится очень плохо, если мы перестаем это делать. Почему?
- 7. Потому, что любая привычка это устойчивый дофаминовый компульсивный цикл.
- 8. Любая привычка формируется как инструмент выживания, причем, очень часто в современном обществе не как средство достижения результата, а как способ, чтобы НЕ СТАЛО ХУЖЕ.
- 9. Как только нам становится плохо, мы начинаем жрать, смотреть кино, играть в игру, виснуть в соц. сетях, читать лабуду, т.е. Прокрастинировать. Прокрастинация это способ, с помощью которого мы стремимся снизить страдание.
- Это подход к разработке геймификации - Behaviors Design
- [Разработка обоснования ритуал, рационализация, снятие возражений](#)
  - Система наград за регулярность и рост
  - Система наказаний за перерыв
  - Картина мира, онтология, объяснение известных феноменов

- Ответы на возражения, апологетика
- Сеттинг, герои, драматургии, мифологии, кейсы чудес
- Символы веры, набор аксиом и ложных логических тезисов
- Поиск слабых мест, апелляция к иррациональности
- *Общий подход*
  - Ценность, которую получает клиент - это субъективная оценка. Клиент считает что-то ценным, пока верит это.
  - Клиент стремится объективировать ценность, но решение о продолжении использования зависит от 2 факторов  
XXVII.Субъективная ценность, основанная на привыкании и зависимости.
  - XXVIII.Изменение метрик, если они есть относительно конкурента
  - Если мы даем нечто уникальное, что нельзя измерить объективными метриками, но создает эмоциональную зависимость, это работает
- *Разработка на базе ритуала целевого действия компульсивного цикла, ключевой механики удержания*
  - Приглашающий триггер
  - Действие
  - Вознаграждение
  - Наказание
  - Призыв к действию с формированием незавершенного гештальта
    - Вопрос с просьбой выбрать, что вам больше дает эмоций
    - Оцени силу воздействия
    - Закончи фразу и получи

- Вознаграждение - сделай и получи определенное вознаграждение
- Сделай и получи неожиданное вознаграждение
- Что на выходе? Как выглядит ваша маркетинговая религия практически?
- Это хороший вопрос... для этого надо задуматься над форматом коммуникаций
  - *Формат коммуникаций*
    - Чтобы начать делать дизайн религии, мы должны вспомнить какую форму имеет религия, учитывая, что в мире только люди... и все, что мы можем это коммуницировать с людьми
      - XXIX.Звук/Музыкой
      - XXX.Образом - танец/ Картина/ скульптура/ Вещь/ образ
      - XXXI.Ощущением на ощупь
      - XXXII.Словом - через текст написанный или произносимый
      - XXXIII.Запах
      - XXXIV.Что самое надежно и простое было когда люди не были грамотными?
        - Образы - храмы/ Изображения/ Иконы/ Скульптуры/ Одежды
        - Ощущения в виде амулетов
        - Песни/ Литургии
        - Текст в виде проповеди или беседы....
        - Запахи в виде благовоний
      - XXXV.Что стало доминировать, когда более 80% стали грамотными, когда появился интернет?

- Печатный текст, 90% информации мы потребляем через текст
- И он же стал самым доступным каналом. ... Кто не умеет рисовать? Кто не умеет петь?
- Кто не умеет создавать музыку? Кто не умеет создавать скульптуру?
- Кто не умеет создавать парфюм и ароматы?
- Кто не умеет читать писать?...Нет таких!
- Игра - это привлечение людей, а потом удержание. Смыслами, работой и прочим. Но. В мире только люди, и есть только один способ влиять - слова. Значит - Создавать Игру - это слова, правила, смыслы.... Учить быть Игроком - учить писать слова власти.
- На самом деле ничего нового? Это явно сказали миллиардам людей много раз..... Но никто не пытается понять?
- Кто из вас понимает - о чем я говорю? Кто может вспомнить? Я вас не осуждаю.... Я вас не осуждаю..... Я вас жалею!!!!
- Ничего, я напомню.... Может кто-то вспомнит, хотя бы откуда эта цитата? Какую книгу она начинается?
- В начале было слово, и слово было у Бога, и слово было Бог!
- Откуда это? Молодцы....
- + для кого эти известные слова наполнились новым смыслом?
- Если мы говорим о развлечениях, то здесь срабатывает сериал, франшиза, когда мы создаем смысл, сеттинг, героев и сюжеты, и следить есть смысл. Люди понимают, что это фантазия, но хотят верить в то, что это не просто так. Все культовые сюжеты немедленно порождали конспирологический символ веры.

Т.е. масса людей склонны верить, что то, что им показывают - это метафора, содержащая реальное послание.

- Т.е. В результате ваша религия нечто типа сложного бренд-бука, хотя наиболее подходит понятие из игровой индустрии - Лор - предистория мира и завязка сюжета. Это набор текстов, историй, с помощью которых вы будете общаться с вашими клиентами, чтобы провести их через стандартное путешествие клиента и воронку продаж, постепенно меняя состояния от недоверчивого скепсиса до горячего желания купить.

## 9. Разделы знаний - где искать и что читать

- 1 - очередь
  - Game design - подходы и принципы к созданию игр. Ну с этим все понятно. Людей, которые философствуют на эту тему тьма, но получается у единиц. На самом деле - нелегкая эта задача - посадить опытного человека на игру в условиях раскаленного до красна рынка. Но за играми будущее.
  - Драматургия и создание историй и миров, ибо создание религии, это создание текста
  - Продающий копирайтинг - не импотентные блоги и SEO
  - Persuasive technology и манипуляции - "подталкивающие, вовлекающие технологии" - это совокупность техник и фреймворков, которые очень нежно превращают обычного человека в идиота, подталкивая его в совершению целевых действий.
- 2 - очередь

- Gamification - правда, довольно хилые попытки внедрить отдельные самые простые механики типа PBL в маркетинг и бизнес процессы. Подъем и ожидания были на пике лет 5 назад, на слух воспринимается очень хорошо, на практике применяется с трудом? Почему? Потому же, почему и хорошую игру сделать трудно. У многих, равно, как и у меня есть некоторые сомнения, т.е. есть очень успешные кейсы, но не так много.
- Behavior design - поведенческий дизайн, подходы и методы, которые предназначены для формирования устойчивых поведенческих паттерном или, соответственно их разрешения - от безобидных привычек до лютых зависимостей. Вот это очень крутая штука, которая медленно, но верно заменяет Product design, т.е. 99% продактов еще это не вкуривают, но 1% самых продвинутых штудируют труды классиков.

## 10. Литература

- Даниэл Пинк - Что на самом деле нас мотивирует
- Кевин Вербах, Ден Хантер - Вовлекай и Властвуй
- Маршалл Голдсмит - Триггеры
- Ричард Тайлер - NEDGE - ,Архитектура выбора
- Нир Эль - Как создавать продукты, формирующие привычки
- “Даниэль Канеман Думай медленно... решай быстро”
- “Ричард Талер/ Новая поведенческая экономика. ”
- Роджер Дули. “Нейро Маркетинг. Как влиять на подсознание потребителя.”
- Роберт Б. Чалдини. “Психология влияния.”
- “Нейромаркетинг в действии. Как проникнуть в мозг покупателя». Дэвид Льюис”

- Religion and Worldbuilding 50 Questions For Creatives (The Way With Worlds Series) (First Edition) By Steven Savage
- Food, Culture, and Worldbuilding 50 Questions For Creatives (The Way With Worlds Series)
- Yu-Kai-Chow - Actionable GAMIFICATION
- Koster, Raph. Theory of Fun for Game Design . O'Reilly Media. Kindle Edition.
- Berger, Jonah. Contagious: Why Things Catch On . Simon & Schuster. Kindle Edition.
- Rogers, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design . Wiley. Kindle Edition.
- The Art of Manipulation 10 Powerful Techniques on How to Influence Human Behavior, Effectively Deal with People, and Get the Results You Want Nick Anderson
- Narrative Design for Indies: GETTING STARTED Edwin McRae

## **11. Кризис веры и сомнений, когда вы начинаете смотреть на нашу реальность с этой точки зрения**

- Ты не знаешь что делать, потому, что еще не принял решения - с одной стороны ты уже хочешь перестать быть идиотом, но не знаешь, что это означает и что делать. И более того, ты понимаешь, что тебе трудно действовать по старому, потому, что ты понимаешь как действуют эти механики.
- С одной стороны ты пытаешься действовать привычно, получая привычную долю сератонина, но радость омрачена пониманием происходящего и его бессмысленностью. Ты понимаешь, что все, что ты делаешь - это не ради счастья, а ради того, чтобы Игроки еще больше отжимали Персонажей. Ты понимаешь, что надо

делать выбор. Ты уже не можешь быть идиотом, тебя от этого тошнит, но ты еще не решаешься стать Игроком, потому, что не понимаешь что это означает, что потребует, какие жертв, времени, усилий, а главное ради чего? Разве Игрок это не хитрый манипулятор? Разве быть Игроком это не означает быть расчетливым хитрым подонком, у которого нет ничего святого?

- Ты так смотришь, потому, что пока только узнал эту странную информацию, но не принял ее, а странная истина, возможно в том, что нет никакой реальности, а есть Игра и ее смысл в получении все большего контроля на остальными Персонажами и Игроками. Контроль означает, что ты смог привлечь их идеей и заставить служить ей, при этом реализация этой идеи дает счастье и улучшение всем, кто ее поддерживает. Невозможно стать Игроком, если твоя Игра не способна вовлекать миллионы, а Игра способна вовлекать миллионы только, если дает людям надежду, обещание и наслаждение. Т.е. Привлекать можно только светом, добром, любовью, ибо тьма не может никого привлечь, ибо тьма это пустота. Но вы еще не верите.... но....
- Когда вы все осознаете, вы начинаете присматриваться, вы получаете все больше подтверждений, и может начаться ломка, потому, что старая система ценностей разрушается, новая еще не создана, и вы находишься в глубоком экзистенциальном кризисе.