

# Секс в человеческой любви

Эрик Берн

---

- [Введение: это безумный мир](#)
- [Родительское программирование](#)
- [Вот как это происходит](#)
- [Типы сценариев](#)
- [Хитрости природы](#)
- [Что такое игра?](#)
- [Некоторые сексуальные игры](#)
- [Сноски](#)

## Введение: это безумный мир

Сексом можно заниматься в одиночестве или в группах, или в парах как актом близости, страсти, утешения, обязанности, или просто как способом провести время, чтобы отвлечь или отдалить злое предвещание, той Скуки, которая является посланницей Смерти и приводит к ней раньше или позже все свои жертвы, либо с помощью болезни, случая, либо добровольно. Потому что правда заключается не в том, что время проходит, а в том, что мы проходим сквозь время. Это не то, о чем они говорили в старые времена, – река, на берегу которой мы стоим и наблюдаем, но море, которое мы должны пересечь, либо в одиноком труде и бдительности, подобно плаванию в шлюпке через Атлантику, либо сбившись в кучу на палубе с машиной и автоматическим пилотом под ней, не имея чем заняться кроме как играть в тот или иной сорт пьяного или трезвого шаффлборда<sup>1</sup>. Лишь немногие величественно скользят под развернутым парусом на люгере или шлюпе или чем-нибудь покрупней, аврал, все наверх! вверх на бизань нашего превосходно оснащенного пятипарусника – единственного когда-либо построенного для плавания по Семи Морям! А еще можно совершить беспосадочный перелет, не слишком беспокоясь о том, что происходит внизу.

В городах и в деревнях есть миллионы птиц, а многие ли из вас с полным вниманием слышали сегодня хоть одну из них? В городах и в деревнях есть тысячи деревьев, а многие ли из вас с полным вниманием увидели сегодня хоть одно из них? Это нескончаемая история про меня самого. Около пяти раз в неделю я ходил из моей конторы на почту в маленькой деревне, где я живу. Я ходил одной и той же дорогой два года, в общей сложности около пятисот прогулок, прежде чем я заметил две лохматые пальмы с кактусом, растущим между ними, на углу, мимо которого я проходил. Я ходил мимо этого шершавого чуда 499 раз подряд, не замечая, что что-то вообще там растет, потому что я был поглощен тем, чтобы добраться до почты и получить мою корреспонденцию, чтобы я мог ответить на отклики, чтобы я мог пойти на почту и получить еще больше корреспонденции для ответов. Я закладывал свое время в счет взваленного на самого себя долга, который я никогда не мог выплатить, но мог в любой момент, когда пожелаю, разорвать и аккуратно бросить обрывки в один из мусорных бачков, предусмотрительно поставленных деревенским правлением для того, чтобы я не замусоривал улицы.

Я думал об этом однажды лежа в постели в гостинице в Вене, прислушиваясь к тишине ночи, а потом к первым шорохам жизни на рассвете, медленному утреннему

вальсу Вены. Сначала шестичасовые люди выходили танцуя для того, чтобы подготовить дорогу для семичасовых людей, которые готовятся для восьмичасовых людей, которые заботятся о девятичасовых людях<sup>2</sup>. Последние открывают свои магазины и конторы, чтобы торговые и деловые звуки могли начаться в десять, чтобы магазины могли закрыться в двенадцать, чтобы люди могли пойти домой и приготовиться к ленчу, чтобы они могли снова открыть в два и закрыть в пять, чтобы они могли вернуться домой к шести и одеться к обеду в семь, чтобы они могли попасть в театр к восьми, чтобы вернуться домой к одиннадцати и хорошо выспаться ночью, чтобы быть в хорошей форме, когда они снова поднимутся утром в пять, шесть, семь или восемь.

И есть песня про воскресенье, когда они не связаны всем этим, и про то, как в этот день некоторые из них прыгают в Дунай, который является рекой, и несет их в своем течении как не делает этого время. Потому что время не река, а море, которое должно быть преодолено от берега орущего рождения до замусоренного берега смерти. И это не фантазия сочинителей песен, это очарование воды (Nerenthes находится в rotamouthanatro)<sup>3</sup>, потому что в Вене каждый год около 500 человек убивают себя. Знаете ли вы, какая страна имеет самый высокий уровень самоубийств в мире? Венгрия. Кто коммунизм для вас. Знаете ли вы, какая страна занимает второе место в мире? Австрия. Вот демократия для Вас. А поскольку обе они находятся на одной реке, вот Дунай для вас. Кто из коммунистических людей имеет более низкий уровень самоубийств, чем белые демократические американцы, но более высокий, чем не белые демократические американцы? Поляки, вот кто.

Поскольку время не проходит, оно должно быть пройдено, а это значит всегда расписано или структурировано. Что ты просто сидишь, делай что-нибудь! Что мы будем делать сегодня утром, сегодня днем, вечером? Нам нечем заняться. Он ничего не делает. У меня множество дел. А ну, вставай, ленивый бездельник! Не делай ничего, просто сиди там, и за один миллион долларов в час я И миллион? Он стоит того, человек. Заплати ему два миллиона, если можешь. Секс может быть неотъемлемой частью в структурировании времени, несмотря на то, что евнухи находят мало занятий, не правда ли? Старый Абдулла, пресыщенный человек из Европы и Азии, сидящий на Мысе Серала в поисках возбуждения, – ты не можешь поверить им, они получили руки и все прочее, отрубили свои кошонки, и что хорошего из этого вышло? Секс живет в голове, он не весь заключается в кошонке в любом случае. Ты постигнешь это тяжелым путем, и тогда тебе придется медленно шагать, чтобы удовлетворить свое вожделение и получить. Они говорят, что я Абдулла Жестокий, но я имею тонкое чувство юмора, верните меня в старый Стамбул к грубой жизни Золотого Рога, заберите девочек из грязных притонов и верните их в благодетельные гаремы, я имею в виду, из грязных гаремов в благодетельные притоны. Сделай это как знаешь, приятель.

Подразумевая, что есть еще много жизни кроме секса, вы не можете заниматься им все время, вы не можете даже думать о нем все время, животные занимаются им только весной и осенью, а остальное время они едят, едят, едят, кто захочет быть животным? Да здравствует отличие! Отличие, заключающееся в том, что для людей есть нечто более важное, чем насущные потребности (еда, секс, и они думают о нем—отличии—в промежутках между едой и между сексом, и это отличие есть Я, я сам). Больше, чем еды и больше секса (которые необходимы, но не достаточны) я хочу быть С собой и я являюсь С собой. К несчастью, в большинстве случаев это иллюзия.

## Родительское программирование

С самого начала человек делает то, что ему говорят. Большинство животных – нет. Это действительно отличие, и как обычно, оно противоположно тому, что люди обычно

говорят. Сексуальных мужчин называют (некоторые) животными, в то время как люди по природе сексуальней, чем животные, и несексуальное животное конечно не назовут человеком. Злобных людей также называют животными, но животные не бывают злобными большей частью, даже голодные. И человека называют свободным, в то время как он – самый податливый из всех животных.

Некоторых животных можно натренировать для исполнения трюков время от времени, но не приручить. Других животных можно приручить и также натренировать для исполнения трюков время от времени. Но человек с самого начала и проводит всю свою жизнь, исполняя трюки для своих хозяев: Мамы и Папы сначала, а потом учителя, а после этого любого, кто сможет захватить его и научить подвигам войны или революции или трюкам мира. Революция, ха! Уходи, Алекс. Теперь я хожу по проволоке в шоу, принадлежащем Джо, вместо этого. Foo, Manchu! It's Mao now for this brown kao – непереводаемая игра слов. Верь, работай и повинуйся. Я не могу верить Мамму, поэтому я буду подчиняться Венну. Я свободен пройти мило, чтобы сказать Привет, отыскать след или пройти испытано (игра слов: Heil – Привет, trail – след, trial – испытание, – прим. пер.), достичь цели или угодить в тюрьму (игра слов: goal – цель, gaol – тюрьма, – прим. пер.). Человек запрограммирован подчиняться, подчиняться, подчиняться покорным, или подчиняться непокорным. Равняйтесь в ряд направо, налево, не разбредайтесь. Разбредайтесь, не равняйтесь в ряд. От какой стороны я буду отставать? С какой стороной я буду бороться? (игра слов: straggle – отставать, разбредаться, struggle – бороться, – прим. пер.). Не борись. настраивай, включай, бросай. Вот порядок! Не слушай тех чужих свиней. Слушай только своих собственных свиней. Будь анархистом. Будь независимым, черт побери. Будь оригинален, нет, нет, не так, а вот как. Это совершенно необходимо, чтобы вы любили себя и были спонтанны.

## Вот как это происходит

С самых первых месяцев ребенка учат не только что делать, но и также что видеть, слышать, трогать, думать и чувствовать. А кроме того, ему говорят, быть ли ему победителем или проигравшим, и как кончится его жизнь. Все эти инструкции запрограммированы в его уме и его мозге так же прочно, как если бы они были перфокартами, заложенными в память компьютера. В более поздние годы то, о чем он думает как о своей независимости или своей автономии, является просто свободой выбирать определенные карточки, но по большей части на них остаются те же самые отверстия, которые были нанесены на них вначале. Некоторые люди получают оживляющее чувство свободы, восставая, что обычно означает одно из двух: 1) либо они вытаскивают пачку карточек, напечатанных в раннем детстве, которую они еще не использовали никогда раньше, 2) либо они переворачивают некоторые карточки наоборот и делают противоположное тому, о чем они говорят. Часто это просто сводится к следованию инструкции на особой карточке, которая гласит: «Когда тебе стукнет 18 (или 40), воспользуйся этой новой пачкой карточек, или переверни следующие карточки задом наперед». Другой тип восстания следует инструкции: «Когда тебе стукнет 18 (или 40), выбрось подальше все карточки из серии А и оставь вакуум». Тогда этот вакуум должен быть заполнен так быстро, как только возможно новыми мгновенными программами, которые можно получить из наркотиков или от революционного лидера. Так, в своих стараниях избежать превращения в пустоголовых или яйцеголовых, эти люди кончают тем, что становятся кисло-головыми или злобно-головыми.

В любом случае каждый человек послушно кончает в возрасте пяти или шести – да, кончает в возрасте пяти или шести – свой сценарий или жизненный план, в большей

части продиктованный его родителями. Он говорит ему, как он будет проводить свою жизнь, и как он закончит ее, победитель, не победитель, или проигравший. Будет ли это в большой комнате в окружении любимых людей, или на кровати, затолканной в коридор городского госпиталя, или упадет как подстреленная птица в холодную беспокойную воду пролива Золотые ворота? В пять или шесть он не знает всего этого, но он знает о побеждающих львах и пустынных коридорах и мертвой рыбе в холодной воде. И он также знает достаточно, чтобы входить первым или вторым, как его отец или папочка, или входить последним как его дед, Это свободная страна, но не пяль глаза. У нас свобода слова, поэтому слушай меня. Если ты не будешь осторожным сам, никто не будет осторожным за тебя, но (а) нет, нет, не пачкай и не трогай, или (б) или (с) ты собираешься вырасти вором или кем?

Ну, дай ему сдачи. Ты не должен был его ударить. Скажи, что просишь прощения. Будь начеку. Я тебе покажу, от чего реветь, ты, маленькое чудовище. Чувствуй злобу, неловкость, вину, испуг, обиду. Я научу тебя тому, как думать, так же как тому, как чувствовать. Не думай таких мыслей. Думай над этим до тех пор, пока не увидишь, что это может получиться. Я тоже покажу тебе, как это сделать. Вот как справиться с этим. Ты не знаешь кем быть, когда вырастешь? Я скажу тебе кем быть. Будь хорошим. Делай, что тебе сказали, Адольф, и не задавай вопросов. Будь другим. Почему ты не можешь быть как другие дети?

Таким образом, выучив, что не видеть, что не слышать, и что не трогать, и какие чувства иметь, и как не думать, и кем не быть, ребенок отправляется в школу. Здесь он встречает учителей и свой собственный мир. Он называется начальной школой, но на самом деле это школа правоведения. К тому времени, как ему исполняется десять, (возраст, к которому прилипают юристы), он уже законченный маленький напускатель тумана для целей собственной защиты. Он должен им быть, в особенности если он нечестный и непослушный. Ты сказал, чтобы я не писал вздора на доске, но ты не говорил, чтобы я не стирал ее (или наоборот). Ты сказала не брать у нее леденец, но ты не сказала не брать у нее жевательную резинку. Ты сказал мне не говорить плохих слов кухне Мэри, но не говорил не раздевать ее. Ты говорил мне не ложиться на девочек, но ты не говорил ничего про мальчиков.

Позднее, в средней школе, появляются настоящие отвратительные точки сценариев. «Не ходи в летнее кино. Ты можешь забеременеть!» Вплоть до этого момента она не знала, как можно забеременеть. Теперь она знает. Но она еще не готова. Она должна ждать сигнала. «Не ходи в летнее кино, ты забеременеешь, до тех пор, пока я не подам тебе сигнал». Она знает, что матери было шестнадцать, когда она родилась, и очень скоро вычисляет, что она, видимо, была зачата вне брака. Естественно, мать начинает очень нервничать, когда минует свой шестнадцатый день рождения. Однажды мать говорит: «Лето – самое плохое время. Как раз летом большинство старшеклассниц беременеют» (обобщая по собственному опыту). Это и есть сигнал. Таким образом, дочь идет в кинотеатр под открытым небом и оказывается беременной.

«Не ходи в мужскую комнату, потому что ты встретишь там плохого человека, который сделает с тобой что-то мерзкое», – говорит отец своему восьмилетнему сыну. Он повторяет это около раз в год, так что когда приходит время, мальчику становится любопытно, что это за мерзкая вещь, и он знает куда пойти, чтобы выяснить это. Другой отец умещал не только сексуальные инструкции, но весь жизненный сценарий в одну подростковую фразу: «Не дай себя поймать идущим в тот дом на Бурбон-стрит, где есть женщины, которые сделают все, что ты захочешь за пять долларов». Поскольку у мальчика не было пяти долларов, он украл их из кошелька своей матери, намереваясь пойти на Бурбон-стрит на следующий день. Но мать случайно сосчитала деньги, в тот же вечер отыскала, где мальчик спрятал их, и он был пойман и наказан. Он понял этот урок хорошо. «Если бы я пошел сразу после обеда, вместо того, чтобы откладывать до следующего дня, все бы сошло нормально». Он не был пойман с пятью

долларами. Это хороший сценарий не победителя. Если ты хочешь женщин, достань деньги. Потратэ их как можно скорее, пока тебя не успели поймать. Ты не можешь выиграть, но ты безусловно можешь избежать проигрыша. Инструкции проигрывающего обычно звучат подобно следующему: «Если тебе с первого раза не удалось, пробуй, пробуй, пробуй снова. Даже если ты победишь некоторых, продолжай попытки, и ты обречен на проигрыш в конце, потому что ты не можешь победить их всех». Инструкции победителя звучат: «С какой стати вообще проигрывать? Если ты проигрываешь, это значит ты неправильно играл. Поэтому делай это снова до тех пор, пока не научишься делать правильно».

Если этому не помешает некая решающая сила, сценарий будет доведен до сладкого или горького конца. Таких сил три: величайшие разрушители сценариев – массовые события, которые безжалостно обрушиваются на тропу истории: войны, голод, эпидемии и угнетение, которые застигают врасплох и уничтожают каждого перед собой как непреодолимая космическая сила, спасающая тех, кому разрешено карабкаться на борт, и использующая их как победителей. Вторая сила – психотерапия и другие превращения, которые разбивают сценарии, и превращают проигрывающих в непобеждающих («Делание прогресса»), а непобеждающих в победителей («Выздоровление», «Впрыгивание», и «Появление света впереди»).

В редких случаях третья сила побеждает, и сценарий разрушается автономным решением или пере-решением самого человека. Это случается с людьми, чей сценарий позволяет им принимать автономные решения. Наиболее очевидный пример недавнего времени – Мао Цзе Дун, глава Китайской Народной Республики, который начал как представитель среднего класса со сценарием среднего класса, и путем собственной внутренней борьбы стал тем, что он называет настоящим пролетариатом, так что он чувствовал себя комфортабельно в этой роли и некомфортабельно в роли, предписанной сценарием среднего класса, которая вследствие главной силы Китайской истории была ролью проигравшего 3. Путем впрыгивания в историю он стал победителем в войне и политике, а также и в литературе, поскольку в лучшем случае немногие авторы новейших времен столь широко как он читаемы при их собственной жизни.

Важно заметить, что сценарий не является «бессознательным» и может быть легко выявлен путем умелого расспроса или внимательного самонаблюдения. Единственная помеха – то, что многие люди с неохотой принимают существование такого жизненного плана и предпочитают демонстрировать свою независимость играя в игры – игры, которые сами продиктованы их сценарием.

## Типы сценариев

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 детей, 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 равно 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 попытается 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, будет 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 проиграл, но не говорит об этом, неудачник – тот, который не знает, что он будет делать, если проиграл, но говорит о том, что он будет делать, если выиграет. Таким образом, требуется всего несколько минут слушания, чтобы заметить удачников или неудачников за столом с азартными игроками или среди биржевых маклеров.

Следующий пункт – это структурирование времени. Применительно к промежутку жизни индивида есть несколько типов сценарийного программирования времени. Шесть главных классов это Никогда, Всегда, До Тех Пор Пока, После, Снова и Снова, и сценарии Открытого Конца. Их легче всего понять, обратившись к греческим мифам, поскольку греки хорошо ощущали такие вещи.

Сценарии типа Никогда представлены Танталом, который 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 сценарием 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 проклятием, потому что Ребенок в них боится вещей, которых они желают 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 наказание была превращена в паука и приговорена проводить все свое время, плетя паутины. Такие сценарии идут от паукоподобных родителей, которые говорят: «Если это то, что тебе хочется делать, тогда ты можешь провести всю оставшуюся жизнь, делая это».

Сценарии типа До Тех Пор Пока повторяют историю Язона, которому 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 счастье. Геракл имел сходный сценарий: он не мог стать богом, прежде чем пробыл двенадцать лет рабом.

Сценарии типа После идут от Дамокла. Дамоклу было позволено наслаждаться счастьем, быть королем до тех пор, пока он заметил меч, висящий над его головой, поддерживаемый единственным 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 структурировать 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.

Все эти типы сценариев имеют свои сексуальные аспекты. Сценарии Никогда могут запрещать любовь или секс или то и другое вместе. Если они запрещают любовь, но не секс, то они являются разрешением на промискуитет, разрешение, из которого некоторые матросы и солдаты и бродяги извлекают все преимущества, и которое проститутки и куртизанки используют, чтобы обеспечить существование. Если они запрещают секс, но не любовь, они продуцируют священников, монахов и монахинь, и людей, занимающихся добрыми делами, такими как воспитание детей-сирот. Люди промискуитета испытывают танталовы муки при виде преданных возлюбленных и счастливых семей, в то время как сценарийные филантропы претерпевают пытки от желания перепрыгнуть через стену. Сценарии Всегда типично представляют молодые люди, изгнанные из дома за грехи, к которым подтолкнули их родители. «Если ты беременна, иди зарабатывай себе на жизнь на улице» или «Если ты хочешь стать наркоманом – твое личное дело» являются примерами этого. Отец, который выгнал дочь на произвол судьбы, мог иметь развратные мысли о ней с тех пор, как ей исполнилось десять, а тот, что выгнал сына из дому за курение марихуаны, мог напиться в ту же ночь, чтобы облегчить боль.

Родительское программирование в сценариях До Тех Пор Пока является самым назойливым, поскольку оно обычно состоит из открытых команд: «Ты не можешь иметь секс до того как выйдешь замуж, и ты не можешь выйти замуж, пока должна заботиться о матери (или пока не кончишь колледж)». Родительские влияния в сценариях После почти столь же откровенны, и висящий меч поблескивает с видимой угрозой: «После того, как ты выйдешь замуж и заведешь детей, твои беды начнутся». Если перевести в действия, это значит: «Срывай бутоны роз, пока можешь, Старое Время улетает, и тот самый цветок, что улыбается сегодня, Завтра будет вызывать смех» 5. После замужества это сокращается до «Как только у тебя появятся дети, твои трудности начнутся с самого первого дня медового месяца.» Но в наше время химикаты обеспечили надежный щит против клинка, который в противном случае был бы ее гибелью, так что она может быть королевой домашнего очага без того, чтобы ее счастье оказалось подвешенным появлением наследника до тех пор, пока она чувствует себя готовой к этому.

Сценарии Снова и Снова продуцируют вечную подружку невесты и никогда невесту, так же как и других, которые стараются изо всех сил снова и снова, и никогда не преуспевают полностью. Сценарии Открытого Конца оканчиваются вместе со старанием мужчин и женщин, которые теряют свою жизненную энергию без большого сожаления и довольствуются воспоминаниями о прошлых победах. Женщины с такими сценариями с готовностью ждут менопаузы, с ошибочной мыслью, что после этого их «сексуальные проблемы» окончатся, в то время как мужчины ждут, пока они должны будут посвятить свое время работе со сходной надеждой на освобождение от сексуальных обязательств.

На более интимном уровне, каждый из этих сценариев имеет свое собственное влияние на действительный оргазм. Сценарий Никогда, конечно же, кроме производства старых дев и холостяков, и проституток, и сводников, порождает таких женщин, которые никогда не испытывают оргазма, ни единого раза за всю жизнь, а кроме этого, мужчин-импотентов, которые могут иметь оргазм только при отсутствии любви – классический пример, описанный Фрейдом применительно к мужчине, который был импотентом со своей женой, но не был им с проститутками. Сценарий Всегда порождает нимфоманок и Дон Жуанов, которые проводят свою жизнь в непрерывной погоне за возможностью победы.

Сценарий Пока отдает предпочтение загнанным домохозяйкам и усталым бизнесменам, ни один из которых не может сексуально возбудиться до тех пор, пока каждая мелочь в домашнем хозяйстве или в конторе не будет приведена в порядок. Даже после того, как они возбудились, все может быть прервано в самый критический

момент играми Дверь Холодильника и Записная Книжка, мелочами, ради которых они могут подскочить в постели в любую минуту, чтобы проверить, к примеру, плотно ли закрыта дверь холодильника, или записать несколько дел, за которые надо в первую очередь взяться в конторе утром. Сценарии После мешают сексу из-за опасений. Страх беременности, к примеру, удерживает женщину от доставляющего удовольствие оргазма и может вызвать его у мужчин слишком быстро. Прерванный акт как метод контроля рождаемости, в котором мужчина ретируется как раз перед тем, как оргазм наступает, держит обоих с самого начала во взвинченном состоянии и обычно женщину сильно возбужденной и влажной (wet), если пара слишком застенчива, чтобы использовать какой-либо другой способ для ее удовлетворения. В действительности, слово «удовлетворение», используемое обычно при обсуждении этой конкретной проблемы, является показателем, что кто-то не в порядке, поскольку хороший оргазм должен быть гораздо более значительным, чем бледный призрак, который зовут удовлетворением.

Сценарий Снова и Снова руководит многими женщинами-неудачницами, которые во время акта поднимаются все выше и выше, до того последнего момента, когда они должны вот-вот достичь кульминации, но мужчина приходит к оргазму, может быть, с помощью женщины, а она скатывается вниз к самому началу. Это может продолжаться из ночи в ночь годами. Сценарий Открытого Конца оказывает влияние на немолодых людей, которые воспринимают секс как усилие или обязанность. Перешагнув вершину холма, они уже «слишком стары» для секса, и их железы высыхают от неиспользования вместе с их кожей, а часто и с мускулами и с мозгами. Мужчина, жестко запрограммированный на пунктуальность – опоздавший на работу только дважды за все тридцать лет, – провел свою жизнь, ожидая, чтобы Санта Клаус принес ему свидетельство об отставке, в то время как его жена ждала Миссис Санта Клаус, девичье имя которой Мини Менопауза. И теперь им нечего делать, кроме как заполнить время в ожидании, пока погаснут их трубки, занимая свое место в преклонном обществе соответственно с маркой машины, которую они водят, если она вообще у них имеется. Если им повезет, он может найти в кемпинге крашеную разведенную блондинку, которая даст ему последнее испытание, и в результате он сможет повторить это со своей женой несколько раз на закате, и на этом у них все кончится. Из этого вытекает мораль, что сценарий не должен иметь в себе временного ограничения, но должен быть рассчитан, чтобы длиться всю свою жизнь, независимо от того, какой длиной будет эта жизнь. Он может призывать к переключению занятий и развлечений, но к отставке не должен.

Мы уже видели, что сексуальная потенция, сила и влечение человеческого существа до какой-то степени обусловлены его наследственностью и химией. Хотя это кажется неправдоподобным, они еще больше подвержены влиянию сценарийных решений, которые он принимает в раннем детстве, и родительского программирования, которое вызывает эти решения. Таким образом, не только значение и частота его сексуальной активности на протяжении всей жизни, но также и его способность и готовность любить являются в большей мере уже решенными к возрасту шести лет. Это, похоже, еще более относится к женщинам. Некоторые из них очень рано решают, что они хотят стать матерями, когда вырастут, в то время как другие решают в том же возрасте остаться девственницами или вечными невестами. В любом случае, в сексуальную активность обоих полов постоянно вклиниваются родительские мнения, взрослые предосторожности, детские решения и социальные давления и страхи, так что естественные побуждения и циклы подавляются, преувеличиваются, разрушаются, пренебрегаются и оскверняются. В результате то, что называется сексом, становится инструментом игрового поведения.

## Хитрости природы

В самом деле, большая часть человеческих отношений (по меньшей мере, 51 процент) основаны на надувательстве и увертках, иногда живых и занятных, а иногда порочных и злых. Есть лишь немногие счастливы, такие как матери и дети, или истинные друзья и влюбленные, которые относятся друг к другу вполне прямо. Чтобы вы не подумали, что я цинично искажаю ситуацию, позвольте мне привести несколько примеров того, как Природа сама, через посредство эволюции, установила некоторые игроподобные транзакции. Некоторые из них кажутся столь циничными с человеческой точки зрения, что трудно решить, смеяться ли над ними как над шутками, или оплакивать их как трагедии 6. Тем не менее, их конечный результат – обеспечение выживания видов. В самом деле, человеческие психологические игры также имеют большую ценность в смысле выживания, иначе игроки вскоре оказались бы вымершими. Их ценность, как для животных, так и для человека, не уменьшается, если мы посмотрим на них как на хитрости и шутки, так же как она не увеличится, если мы будем принимать их очень серьезно, как бы говоря, как сказал некто: «Я более серьезен и более возмущен; и поэтому я более справедлив, чем вы».

Простейший пример биологической хитрости мы находим у домашних кур. С сентиментальной стороны история состоит вот в чем. После откладывания яиц она высидывает их с целеустремленной преданностью. Время от времени, с предусмотрительностью повивальной бабки, она переворачивает их так, чтобы живительное тепло ее тела достигало всех частей покрытого кальцием чрева, где подрастает ее семейство. В конце концов, в результате ее постоянства и заботы, вылупляются здоровые цыплята. В этом виде она предлагает человеческой расе чистый пример умного и твердого материнства.

На самом же деле происходит следующее. Вследствие определенных влияний, идущих от желез, после того, как она отложила кладку яиц, ее живот разогревается. Двигимая дискомфортом, она ищет вокруг себя подходящий объект, чтобы охладить свою пылающую грудь. Она садится на яйца, потому что они прохладные. Однако, через некоторое время она нагревает их и поэтому переворачивает их, чтобы прохладная сторона оказалась сверху, после чего с благодарностью принимает облегчение, которое они ей снова дают 7. После того, как она повторила это достаточное число раз, яйца лопаются, и она обнаруживает себя, к своему удивлению, перед лицом выводка цыплят.

В самом деле, она была хитростью вовлечена в насиживание яиц, но это сработало точно так же, как если бы она знала, что она делает. Точно так же люди, играючись в сексуальные игры, могут получать в подарок младенцев, столь же здоровых и крупных, как у тех родителей, что их планировали. Это удобная иллюзия думать, что управляемая железами курица знает, почему она сидит на яйцах, и это удобно для движимых сценарием людей думать, что они знают, почему они делают то или иное. В одном случае сценарий (и заблуждения, которые сопровождают его) обеспечивается генами, в другом – Родительскими инструкциями.

Еще более удивительной является невинность поведения самца колюшки. Колюшки по отношению к отцовству – то же самое, что куры по отношению к материнству. Самец колюшки столь же предан своему потомству, как курица-мать своему. Его первое дело, сразу после копуляции захватить оплодотворенные яйца в свой рот, потому что если мать доберется до них раньше него, она просто проглотит их как пищу. Но нежный отец помещает их в прозрачное гнездо своей собственной конструкции. После того, как он сделал это, под влиянием желез его челюсти прочно смыкаются, что не дает ему снова открыть рот. Он стоит на страже около яиц до тех пор, пока они лопнут, плавая вокруг гнезда пока не появятся мальки. Он продолжает

защищать их, пока они не подрастут достаточно, чтобы постоять за себя и отважно поплыть в море. Все это время он ходит голодный, пока его челюсти не освобождаются снова. Этот пример отцовской преданности, стоящей на защите его выводка одновременно медленно голодая, не избежал внимания наших моралистов. Однако, действительная ситуация, по-видимому, иная. Чем более голодным он становится, тем яйца в гнезде выглядят все аппетитнее и аппетитнее. Он остается возле них, а также возле только что вылупившихся мальков, в надежде ими поживиться, чему мешают его запертые челюсти. Поэтому он остается на страже гнезда, которое теперь превращается в кладовку с едой, ожидая, когда его рот откроется. В конце концов он открывается как раз после того, как новорожденные детки уплывают прочь. В данном случае то, что кажется отцовской преданностью, на деле – неудавшийся каннибализм 8.

Этот самый самец колюшки подходит ближе к игре Тантала, чем кто-либо еще в природе, кроме голодного человека. Но голодные люди – жертвы одной человеческой истории, которую они сами могут менять и меняют, в то время как колюшка – беспомощная и невольная мишень космической силы, с которой он ничего не в состоянии сделать. Он один из Чарли Чаплинов эволюции, смешной и печальный одновременно, поскольку он ждет своей доли только для того, чтобы она исчезла в тот момент, когда он собирается ее схватить.

Следует заметить, что и курица, и колюшка оказываются подловленными. Что до курицы, то наживкой является прохладный объект, обещающий охладить ее горячую грудь. Это обещание исполнено, но откуда вдруг цыплята появляются столь неожиданно? «Теперь все ясно!» – говорит наседка, но она не научается на этом опыте и проходит через него снова и снова. Что до голодного колюшки, то приманкой является обещание пищи, и обещание не выполняется. Куда пропали мальки как раз тогда, когда рот освободился? Разочарованный папаша может только воскликнуть: «Почему это всегда случается со мной?»

Выше по эволюционной лестнице, не так далеко от человеческой расы, мы находим другую шутку Природы, которая устраивается частью биологией и железами, частью самостоятельным выбором игроков. Это музыкальная комедия, разыгрываемая моржами в брачный сезон. Сначала появляются быки, которые скопляются на своей любимой скале или участке берега. Они делят участки с шумным раздражением и имитацией кровавых сражений, и самый сильный получает лучшую часть территории. Месяцем позже приплывают девочки – «коровы», как их называют, что не очень справедливо по отношению к их ловкости и грации. Каждая корова выбирает себе одного из тюленей или загоняется в его гарем силой. К несчастью, в результате некоторые сильные и храбрые и красивые быки получают больше, чем причиталось бы им по справедливости, и раздражаются новые битвы, поскольку некоторые кавалеры без дам пытаются похитить русалку или двух для себя. В конце слабейшие быки оттесняются и вынуждены жить, как лишенные любви холостяки.

Интересно то, что все коровы уже беременны с предыдущего года, и они проводят месяц или два на брачной территории, наблюдая за битвами, прежде чем отплыть. Вскоре после того, как они рожают детенышей, они забирают их в воду, чтобы учить плавать. В то время, как они в море, победившие быки должны оставаться дома, охраняя свои домашние очаги и территорию. Но у холостяков нет территории чтобы охранять, поэтому они уплывают и присоединяются к дамам, которые в это время занимаются яслями 9. Таким образом, в конечном счете холостяки получают удовольствие, в то время как старые быки должны оставаться дома и заботиться о своих интересах, связанных с недвижимостью. Вот как это бывает с тюленями, и многие человеческие романы были написаны на более бедном материале, чем этот.

Высшие обезьяны тоже, должно быть, читали некоторых классиков. Орангутанги идут прямо от Кама Сутры и предаются сексуальной жизни, свисая с деревьев. Они способны выдумать более акробатические позы, чем целый полк индусских философов.

Бабуины более романтичны – нечто среднее между моржами и чем-то из Флобера и Стендаля. Большой папаша имеет гарем, оставляя большое число молодых самцов без самок. Эти холостяки скрываются на задворках серала, и когда большой папа смотрит в другую сторону, какой-нибудь ... проделывает фокус над одной из его наложниц. Она определенно старается приспособиться к нему, и если большой папа не учует этого, то природа идет своим путем, и любовники расстанутся с дружелюбной радостью. Но если папа застаёт их за этим, то дама быстро проделывает обманный ход. Они отделяются и бросаются на землю, издавая негодующие звуки и указывая на своего Ромео, – то с таким же эффектом, как если бы она пронзительно кричала «Этот большой обезьян совершил изнасилование». На что большой папа говорит: «ОН сделал это, не так ли?» и мчится за приятелем, который устраивает ему веселую гонку вокруг долины<sup>4</sup>. Это оставляет гарем широко открытым, включая ту девочку, которая первой начала игру Рапо<sup>5</sup>, а посему другие холостяки, которые наблюдали и поджидали в своих укрытиях, приближаются и занимаются с теми самками, которые поближе и изъявляют готовность.

Биологический эффект этих гаремных сцен среди моржей и бабуинов заключается в распространении генов. Это способствует разнообразию в эволюции и таким образом служит полезной цели. Если бы каждый бык контролировал свою стаю как петух, и никто кроме него не мог в нее проникнуть, то образовалась бы прямая линия имбридинга и оба эти вида могли повторить судьбу динозавров. Но перераспределение благ благодаря проделкам этих веселых холостяков создает кросс-бридинг и вариации. На самом деле, наша человеческая раса, возможно, возникла как раз потому, что наши обезьяньи предки играли в Рапо и Давай Перевернем Все Вверх Дном пока Старик Бесится, поэтому мы не должны подавлять обезьяньи проказы, так как если бы их не было там, нас могло бы не быть здесь.

Правда, все это может быть не покажется веселым большому папе-бабуину, или человеку, который думает, что бабуинам следовало бы иметь мораль поостроже или даже носить ... 11, но на самом деле нет никакого преимущества в том, чтобы остальные из нас смотрели на это чрезмерно серьезно или возмущенно. В сущности, серьезность и негодование – это то, что вызывает войны, и если бы каждый стал смеяться, они бы вскоре бросили стрелять друг в друга. Это действительно один из твердо установленных принципов ведения химической войны. Каждая сторона знает, что тот, кто сможет принудить другую сторону к смеху, выиграет войну. Если смеющаяся сторона оплатит тем же самым, вся война целиком остановится, что с военной точки зрения более ценно, чем когда побеждает кто-то один. Поэтому тот, кто более серьезен и строг, чем ты, может быть более добродетелен, чем ты, но он также наделает больше бед, чем ты. Факт заключается в том, что если бы моржи и бабуины расхохотались над своими собственными игровыми номерами, игры были бы разрушены, и вещи уладились бы к более равноправному и мирному укладу жизни, где никому не причиняли бы обиды или боли. Но до тех пор, пока они не начнут смеяться, игры будут продолжаться, и точно также обстоят дела у людей.

## Что такое игра?

Человеческие существа являются, кроме всего прочего, повышенными в цене медузами, и многие из них – «добровольных» действий и реакций ничуть не в большей степени результат свободной воли, чем реакции низших животных, от которых они поднялись. На низших ступенях, таких как колюшки, «игры природы» являются автоматическими ответами, почти полностью определяемыми генами. По мере того, как мы поднимаемся по ступеням к моржам и бабуинам, они все более и более усваиваются путем имитации и опыта. Человеческие психологические и

транзакционные игры в большей степени программируются родителями, но это программирование почти столь же жесткое, как автоматическое программирование посредством генов у курицы. Человек – самое свободное из всех животных, но его жизненный сценарий и игры, сопровождающие его, делают его жертвой могущественной шутки, разыгрываемой неотвратимыми силами эволюции. Несмотря на наши стремления и нашу иллюзию понимания, мы немного лучше поэта, идущего с устремленным кверху взглядом и протянутыми руками к радуге, и поскользнувшегося на незамеченной им под ногами банановой корке или чем-нибудь похуже.

Давайте теперь проанализируем «Игру курицы» и «Игру колюшки». В каждом случае имеется приманка, которая выглядит для игрока как одно, но на самом деле «предназначается» для совсем другого. Яйца назначаются для выведения цыплят, но курицу обманывает то, что они прохладные и она садится на них. Они ловят ее на том, что досаждают ей, а этим является горящая грудь. Как только она охлаждает себя, природа нажимает на включатель, и расплатой оказывается выводок цыплят. В случае колюшки яйца и мальки требуют защиты, и его обманным путем заставляют оставаться рядом, но для него они выглядят как съедобная икра. Его ловят на потребности момента, которой является голод. Снова природа нажимает включатель, и как только его рот освобождается, закуска уплывает, оставляя его разочарованным расплатой.

В «Игре моржей» слабостью папаши является его территория. Корова, вместо того, чтобы быть благодарной ему за охрану ранчо, занята ясельными заботами. В «Игре бабуинов» слабостью папаши является ревность. Самка играет на этом, а потом нажимает включатель, делая ту самую вещь, которую он старается предотвратить.

Уже появляется схема для игр. Имеется приманка, которая обладает внешней привлекательностью, но в действительности служащая другой цели. Приманка ловит на определенной слабости, но после того, как жертва отвечает, происходит переключение. «Настоящая причина» обнаруживается и делает сюрприз под занавес. Для курицы, рыбы и обезьяны шутка Природы точно следует плану; для моржа она дает немного больше свободы, но все элементы присутствуют. Людям остается усовершенствовать эту схему, превратить в образ жизни и сочинить многочисленные варианты.

В транзактивных играх приманка, которая выглядит как одно, а на деле предназначена совсем для другого, называется ловушкой. Слабинка или нужда другого игрока, которая заставляет его ответить на ловушку, называется слабостью. Следующее за этим замешательство называется переключением. Таким образом, формула для всех транзакционных игр следующая:

**Ловушка + Слабость = Ответ—Переключение—Расплата**

Как пример рассмотрим следующую серию транзакций между женщиной и ее врачом, которая очень похожа на игру под названием Рапо.

Джудит: Как вы думаете, мне когда-нибудь станет лучше?

д-р К: Да, я так думаю.

Джудит: Почему вы воображаете, что вы все знаете?

Ясно, что вопрос Джудит был фальшивым, и доктор К. был обманут. Для того, чтобы более ясно понять, что в действительности произошло, мы можем перевести это на язык игр, который зовется Марсианским.

Джудит (говоря как беспомощный маленький Ребенок): Помогите мне, С., Великий.

Д-р К. (говоря как могущественный Родитель): Я, могущественный, могу помочь тебе.

Джудит (говоря как наглый Ребенок): Спускайся вниз, Выдающийся Деятель.

Этот Марсианский перевод показывает, что ловушкой является: «Помогите мне, О, Великий». Джудит явно льстит доктору и просит помощи, но в действительности

держит в уме другое. Ее ловушка попадает точно в слабость доктора, который является скромное ощущение силы. Он отвечает соответственно, и в этот момент Джудит нажимает на переключатель, и они оба получают свой выигрыш (расплату). Джудит чувствует, что причинила боль, что ей нравится, а неосторожный доктор огорчается, что ему нравится по его собственным причинам. Таким образом, Ловушка + Слабинка = Ответ—Переключение—Расплата (Выигрыш). Природа выигрыша также делает ясным, что Джудит играет в Катись Отсюда, Выдающийся Деятель, а врач играет в дополняющую игру Я только Стараюсь Вам Помочь (ЯСВП) 12. Джудит завела его в капкан, так что вместо того, чтобы получить благодарность за хорошие намерения, он попадает в глупое положение, что является стандартным выигрышем в игре ЯСВП.

Прежде, чем идти дальше, давайте рассмотрим, что является «не игрой». Нам легче понять, что такое кошка, если мы одновременно поймем, что не является кошкой. Некоторые люди думают, что любая последовательность взаимодействий, которая повторяется снова и снова, является игрой, но это не так. Много таких последовательностей, не являющихся играми, независимо от того, как часто они повторяются, потому что они не подходят под формулу. Возьмем следующий пример:

Пациент: Как вы думаете, мне когда-нибудь станет лучше?

Терапевт: Да, я так думаю.

Пациент: Спасибо вам, хорошо, что я снова могу это услышать.

Это серия прямых взаимодействий, без ловушки и переключения. Вопрос женщины точно совпадает с тем, как он звучит, и, независимо от того, как часто она обращается за подтверждением, это не является игрой, поскольку в нем нет ни ловушки, ни переключения.

Каждая игра является маленькой драмой, и д-р Стефан Карпман предложил очень простой способ продемонстрировать это (таблица 13). Он называется Драматический Треугольник Карпмана 13. Он показывает, как игра переключает каждого игрока из одной роли в другую, что является сущностью драмы в реальной жизни так же как в театре. Он основан на игре Алкоголик, где три основные роли, жертва, преследователь и избавитель играют наиболее ясно. «Жертва алкоголизма» преследуется «плохими» людьми, но есть «хорошие» люди, которые пытаются спасти его. Алкоголик сохраняет инициативу во всех случаях, поскольку он может сменить свое нытье на преследование жены, превращая ее в жертву зверских избиений, или бросить вызов своим избавителям, тем самым превращая их в преследователей. Треугольники на таб—лице 14 показывают переключения (а) между колушкой и потом—ством, (в) между большим папой-бабуином и его заблудшей женой и (с) между Джудит и доктором К.

Джудит (говоря как жертва эмоциональных проблем): Спаси меня.

Д-р К. (говоря как избавитель): Я спасу тебя.

Джудит (переключаясь на роль преследователя): Умный малый!

Джудит теперь берет верх. Она переключается из жертвы в преследователя, а он переключается из избавителя в жертву. Она приходит к нему за тем же самым, за чем ее тезка Юдифь пришла к Олоферну 2500 лет назад: отрезает ему голову, по крайней мере фигурально.

## Некоторые сексуальные игры

Сексуальные игры являются упражнениями в сексуальной привлекательности, эксплуатацией органов и оргазма, описанных в главе 3. Если мы назовем двух игроков Грин и Браун, то ловушкой Грина заключается либо в силе, доставляемой привлекательностью или нахальством, либо в тяжких попытках достичь ее другим путем. Слабое место или слабинка Брауна заключается в сексуальном желании либо в потребности власти над людьми. Выигрыш может быть влажным или сухим. Во

влажных играх выигрышем является оргазм (в конце концов), которому предшествует масса неискренности и за которым следует масса смешанных чувств с обеих сторон. В сухих играх выигрыш Грина – ощущение победы, а Брауна – крушение надежд и реакция на это.

Почти все игры с двумя участниками являются вариантами игры Рапо, а большинство игр с тремя участниками имеют сходство с ...

Рапо разыгрывается чаще всего с женщинами. Она следует формуле Л + С = О—П—Р. Ловушкой, Л, служит соблазнительная поза, а слабинкой, С, служит желание секса или власти. Ловушка женщины подлавливает слабость мужчины, и он выдает Ответ, О, который заключается в появлении силы. Женщина тогда нажимает Переключатель П, говоря «Да, но», и после этого они оба получают свою Расплату Р.

Рапо, как все игры, проигрывается при трех степенях тяжести, каждая из которых имеет свой собственный тип Переключения и Расплаты. Рапо первой степени – сухая игра, Флирт, в котором Переключателем является «Да, но мы оба знаем, что это невозможно, сейчас по крайней мере». Выигрышем являются взаимные добрые чувства, и, может быть, надежда с одной или обеих сторон.

Рапо второй степени называется Катись Отсюда, Выдающийся Деятель. Переключением является «Да, но я не того сорта женщина, несмотря на то, что я увлекла тебя дальше, чем полагалось». Выигрыш женщины в том, что она удовлетворяет свою злость, а для мужчины – в том, что он чувствует себя отвергнутым и удрученным. В этом случае мужчина играет в дополнительную игру Ударь Меня. Это обычно сухая игра, но во влажной игре мужчина платит за свое развлечение тем, что его ударяют больнее.

Рапо третьей степени заключается в фальшивом крике об Изнасиловании. Переключением является «Да, но я все равно назову это изнасилованием». Выигрышем женщины является оправдание, так же как и злоба, а мужчина проводит всю свою жизнь и карьеру, занимаясь ожиданием пинков. Она может разыграть в сухом и мокром варианте, в зависимости от того, насколько подлой или сексуальной является женщина.

Выигрыш в любой игре не только используется сразу же, когда ими наслаждаются или от них страдают, но и сохраняются для будущего использования, что очень похоже на систему доплатных марок в бакалейной лавке. Пользуясь этим сравнением, каждый сценарий имеет прикрепленную к нему книгу доплатных марок, и по сценарию не может быть произведен окончательный расчет раньше, чем вся книга будет заполнена. Вот, например, как это работает в игре Рапо второй степени.

«Экзистенциальная» цель этой игры – подтвердить, что мужчины не представляют ничего хорошего. В действительности, женщина говорит во фразе «Катись отсюда, выдающийся деятель (Ты такой же как все остальные – ничего хорошего)». Ее выигрыш проистекает не только от того, что она видит замешательство мужчины, но еще и от факта, что она может добавить в свою коллекцию (картину) нового экземпляра Мужчины – Ничего Хорошего. Когда ее книга марок будет заполнена такими картинками, она сможет произвести окончательный расчет для «Сценарийной Расплаты». Это может быть свободное самоубийство, свободное убийство, или разрешение стать алкоголичкой или Лесбиянкой – смотря по тому, к чему призывает ее сценарий. Подобно этому, мужчина, который играет в Ударь Меня, может добавить новый Пинк в его книгу Пинков. Когда он заполняет книгу, он может произвести окончательный расчет для его Сценарийной Расплаты.

## Примечания

1

Игра с передвижением деревянных кружков по размеченной доске.

2

Шести: водители автобусов, я полагаю. Семи: повара, я полагаю. Восьми: официантки, некоторые из них.

3

О'кей, вот что это значит: Nerenthes в наше время сокращенное до Nerenthe, это лекарство, дающее забвение всех болей, раздоров, печалей и тревог 1. Елена из Трои получила его от дочери Египта и добавляла его в вино. Из описания в книге IV «Одиссеи» оно похоже на некую разновидность гашиша. Остальное я сочинил сам.

4

Игра слов: dell означает «долина» и одновременно «потаскушка, девка», – прим. пер.

5

Рапо – название игры от английского «rape» – «изнасилование».