# ****Сценарный процесс****

Сценарий «Пока не». Если я проживаю свой сценарий в соответст­вии с этим паттерном, лозунгом моей жизни является: «Я не могу радоваться, пока не закончу работу». Существуют многочисленные варианты этого сценария, но в каждом содержится мысль о том, что нечто хорошее не случится до тех пор, пока что-то менее хорошее не закончится. Например: «Я должен до конца понять себя, прежде чем смогу измениться»; «Жизнь начинается после сорока»; «Когда я выйду на пенсию, то смогу путешествовать»; «В другой жизни мне воздастся по заслугам». В древнегреческой мифологии сценарии «Пока не» был у Геракла. Чтобы стать полубогом, он должен был выполнить целый ряд трудных задач, одна из которых заключалась в очистке от навоза Авгиевых конюшен. Для людей верующих — отдохнуть можно в раю, при коммунизме, в другой жизни, а сейчас надо успеть — отработать грехи, терпеть и не грешить, или терпеть во имя светлого будущего последующих поколений. Это часто встречающийся паттерн у трудоголиков — «Отдохнем в могиле», «Белка в колесе».

Сценарий «После». Паттерн «После» представляет собой обрат­ную сторону процесса в сценарии «Пока не». Человек, выполняющий сценарий «После», следует девизам: «Я могу радоваться сегодня, однако завтра должен буду за это заплатить»; «Отличная вечеринка! Но завтра у меня будет болеть голова»; «После женитьбы (замужества) жизнь состоит из одних обязательств»; «День начинается у меня рано, но к вечеру я устаю». Человек, следующий сценарию «После», будет часто использовать структуру предложений первого и третьего примеров. Сценарии «После» можно проиллюстрировать мифом о Дамокле, греческом царе, который все время пировал, а над его головой на конском волоске висел меч. Однажды он взглянул вверх, увидел меч и с тех пор не находил себе покоя, живя в постоянном страхе, что меч может упасть. Подобно Дамоклу, человек, имеющий сценарий «После», полагает, что он сегодня может веселиться, но завтра за это последует расплата.

Сценарий «Никогда». Тема этого сценария заключается в следующем: «Я никогда не получаю того, что больше всего хочу». Например, Эндрю утверждает, что хотел бы иметь близкие взаимо­отношения с какой-нибудь женщиной, но он никогда не ходил туда, где бы мог встретить незнакомых женщин. Он часто подумывал о том, чтобы поступить в аспирантуру, однако еще ничего не сделал для этого. Сценарий «Никогда» Эндрю подобен Танталу, обреченному вечно испытывать муки жажды и голода. Стоя в бассейне, по краям которого находятся яства и кувшин с водой, он не может до них дотянуться. Тантал не осознает, что ему лишь надо сделать шаг в сторону. Человек, имеющий сценарий «Никогда», также не понимает: чтобы добиться своего, нужно просто сделать первый шаг к цели. Однако он никогда его не делает.

Сценарий «Всегда». Человек, имеющий сценарий «Всегда», задается вопросом: «Почему это всегда случается со мной?» Этому сценарию соответствует древнегреческий миф об Арахне — мастерице вышивать. Она неразумно вступила в спор с богиней Минервой, вызвав ее на состязание по вышивке. Разгневанная богиня превратила ее в паука, обреченного вечно ткать свою паутину.

Сценарий «Почти». Сизиф прогневал греческих богов. Он был навечно обречен вкатывать на гору огромный камень. Когда он почти достигал вершины горы, камень выскальзывал у него из рук и снова катился к подножью. Подобно Сизифу, человек, имеющий сценарий «Почти», говорит: «В этот раз я почти достиг своего». Таиби Кейлер выдвинул идею о существовании двух типов паттерна «Почти». Описанный нами выше паттерн он называет «Почти — 1 тип». «Почти — тип 2» характерен для людей, которые достигают вершины горы, однако вместо того, чтобы оставить камень и отдохнуть, такие люди не замечают, что они на вершине. Они сразу же ищут более высокую гору и тут же начинают толкать на нее свой камень. Ю. М. Лужков в книге «Закон Паркинсона по-российски» называет это качество недоделывать до конца национальной русской чертой. Чуть-чуть недоделать, чтобы потом переделывать или вечно ремонтировать.

Сценарий с открытым концом (Открытый сценарий). Этот паттерн напоминает сценарии «Пока не» и «После» тем, что в нем присутствует точка раздела, после которой все меняется. Человеку с открытым сценарием время после этого момента представляется пустотой, как будто бы часть театрального сценария была утеряна. Девиз открытого сценария: «Достигнув очередной цели, я не знаю, что делать дальше». Этот паттерн напоминает миф о Филемоне и Баукисе, пожилой супружеской паре, которые заслужили одобрение богов тем, что приютили их в обличий усталых путников в своем доме, в то время как другие отказали им в пристанище. В качестве награды за их доброту боги продлили им жизнь, превратив их в растущие рядом деревья с переплетающимися ветвями.

|  |  |
| --- | --- |
| **Главный драйвер** | **Сценарный процесс** |
| Будь лучшим | Пока не (Геракл)  Я не могу иметь то, что хочу, пока не заплачу за это очень высокую цену |
| Радуй других | После (Дамокл)  Я могу радоваться сегодня, но завтра я должен буду дорого заплатить за это |
| Будь сильным | Никогда (Тантал)  Я никогда не получаю того, чего больше всего хочу |
| Пытайся | Всегда (Арахна)  Я должен всегда оставаться в этой ситуации |
| Радуй других + Пытайся | Почти (Сизиф) — тип 1  Я чуть было не достиг успеха |
| Радуй других + Будь лучшим | Почти (Сизиф) — тип 2  Я все еще не достиг успеха |
| Радуй других + Будь совершенным + Спеши | Открытый конец (Филемон и Бавкида)  Моя роль окончена, и я не знаю, что теперь делать |

**Экзистенциальная позиция и сценарий**

Я− Ты− трагический сценарий

Я− Ты+ банальный сценарий

Я+ Ты− сценарий с преобладанием над окружающими, сценарий воинствующей личности

Я+ Ты+ оптимистический сценарий удачника