

ВНЕ «ИГРЫ»



Багиров-Мелкумян

Анар

Али оглы

Анар Багиров-Мелкумян

**Вне игры**

«ЛитРес: Самиздат»

2018

## **Багиров-Мелкумян А. А.**

Вне игры / А. А. Багиров-Мелкумян — «ЛитРес: Самиздат»,  
2018

Эта история – это Вы. Она проста и прекрасна. Её действия видны во всей вселенной. Она умна и амбициозна. Полна событий, чувств, эмоций и желаний. Они переплелись в стремлении творить. И вся возможна, вся понятна. С чего начать – один вопрос. С всего и сразу - просится один ответ. Последовательности вроде нет. Начала нет. Быть может позабыв, а то своё не зная вовсе. Отсюда жанров столько и ролей. Сценарий Ваш. Костюмы, грим и маски Ваши. Вы автор. Зритель Вы. Творите для себя.

© Багиров-Мелкумян А. А., 2018

© ЛитРес: Самиздат, 2018

# Содержание

сюжет действий	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

состояние `вне «игры»

Данная история состоит из сюжета, который открывает целый мир. Он состоит из введения, общих правил поведения, описание сюжета действий и 33-х параграфов, в которых последовательно раскрывается история.

"Желание почувствовать самоудовлетворение от того или иного процесса, выявляет твою роль в нём.." автор.

#### **введение**

Всё, что происходит в мире, удивляет и восхищает нас.

Желание понимать природу вещей и происхождение процессов появляется у человека, когда помимо потребления материальных благ и эмоций он решает и создавать их. Понять мир человек может (способен) поняв себя. Поняв себя через мир, человек поймёт и свою роль в жизни.

«Увидев положительное в заведомо негативной реакции, обстановке, ситуации, мы получаем свободу, свободу выбора реакций, а с ним и общего эмоционального состояния ( состояние – то, из чего мы состоим ) в любой ситуации. Мы получаем контроль над своим поведением и своими эмоциями. Перестаём быть заложниками, жертвой или участником событий «независящих» от нас. Поняв, этот выбор, мы видим ответственность, лежащую на нас в каждый момент. А проанализировав прошлые поступки, понимаем, что она была всегда..»

#### **соглашение/ правила**

**`вне «  
игры»**

Суть в проявлении одинаковых эмоций в поведении со всеми, чтобы не заключать те или иные эмоции, в том или ином человеке или объекте, не делая человека объектом, а объект причиной.

- общие правила
- сюжет действий
- предложения и коррективы

Правила поведения в мире положительных эмоций

– В мире положительных эмоций Вы оцениваете и реагируете на процессы, явления и поведения окружающей среды исключительно положительными эмоциями.

Правила поведения в мире отрицательных эмоции

–В мире отрицательных эмоций Вы имеете возможность оценивать и реагировать на процессы и явления окружающей среды как отрицательными, так и положительными эмоциями.

Правила поведения `вне «игры»

–В состоянии `вне «игры» игроки обсуждают цели, по причине которых перешли в это состояние, не вкладывая как положительные так и не вкладывая отрицательные, негативные эмоции, руководствуясь и опираясь исключительно на логику в размышлениях и спорах.

–Все разговоры, диалоги, споры и размышления происходят по очереди ( последовательно ), следуя один за другим, исключая два и более голоса одновременно.

## сюжет действий

Процесс игры :

- Игроком считается человек, принявший и следующий всем правилам игры.
- Игрок считается недействительным, не следующий какому-либо из правил.
- Вход в игру производится в любое время как первоначально, так и выбыв при нарушении хода игры.
- В игре может участвовать как один человек, так и несколько игроков сообща.

Описание процесса игры :

Его модель, за исключением некоторых логических изменений, подходит, как и для одного участника, так и более двух.

Игроки, вступая в игру, сообща выбирают то или иной мир, в котором начинают действие. Предположим, начало в мире положительных эмоций. Далее всё по правилам. На всё происходит реакция положительными эмоциями. В случае возникшего желания проявить отрицательные эмоции одним из игроков, им озвучивается желание перехода, например, фразой "мир отрицательных эмоций". Следовательно, и все игроки, участники группы переходят вместе с ними. Чтобы переходы были менее резкими на них даётся отмашка в 10 секунд, только по прошествии которых и происходит переход.

Далее всё по правилам мира отрицательных эмоций. В любой момент при желании любого из игроков, участников группы, перейти в мир положительных эмоций, озвучивается фраза "мир положительных эмоций", и по прошествии 10 секундной отмашки все игроки переходят в данное состояние.

Так как эта игра является процессом значит имеет право и будет расти и развиваться, дополняя и изменяя правила и условия.

При желании у игрока внести предложения и коррективы, обсудить ту или иную, происходит переход во `вне «игры», соответственно озвучив это желание фразой "вне игры".

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.