

Константин Худяков

НеоГеоАнархизм

Том 1



Константин Худяков
НеоГеоАнархизм. Том 1

«Издательские решения»

Худяков К.

НеоГеоАнархизм. Том 1 / К. Худяков — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-965904-0

НГА — это упорядоченный и структурированный анархизм. Отличие от государственной бюрократии в том, что это движение не является формой или режимом власти. На данный момент я предлагаю этот вариант как альтернативу имеющимся властям и партиям, цель которого не достижение благополучия или всеобщего равенства и прочих красивых слов. Я предлагаю людям вместе со мной искать свободу.

ISBN 978-5-44-965904-0

© Худяков К.
© Издательские решения

Содержание

НеоГео-Анархизм. Том 1	6
Предисловие	7
Тема 1. Игра	8
Глава первая. Кич и Философия игры	9
Философия НГА	12
Глава вторая. Описание игры	14
Глава третья. Кодекс игрока	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

НеоГеоАнархизм Том 1

Константин Худяков

© Константин Худяков, 2019

ISBN 978-5-4496-5904-0 (т. 1)

ISBN 978-5-4496-5905-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

НеоГео-Анархизм. Том 1

Линней К. Опубликовал труд «Система Природы

Цельсий А. Изобрёл термометр со ста градусной шкалой

Дидро Д., Д, Аламбер Ж. Издали « Энциклопедию Наук, Искусств и ремёсел»

Я же будучи человеком далёким от науки решился на этот научный труд в качестве своего первого научного или около научного издания. Учёный самоучка Книга будет являть собой необычное собрание историй, цитат, стихов, былин, пословиц, писем и отрывков из различных книг в сочетании с моими идеями я надеюсь что смогу создать нечто действительно стоящее, но в конце концов судить не мне а вам дорогие читатели.

Предисловие

НГА- Это упорядоченный и структурированный анархизм. Отличие от государственной бюрократии в том что это движение не является формой или режимом власти. На данный момент я предлагаю этот вариант как альтернативу имеющимся властям и партиям цель которого не достижения благополучия или всеобщего равенства и прочих красивых слов. Я предлагаю людям вместе со мной искать свободу. Это вовсе не значит пойти нарушать законы и убивать собственную совесть (таких людей в проекте Либертус не надо). Я предлагаю вам отдаться своему эгоизму если вы альтруист так почему бы не совершать добрые бескорыстные поступки даже если вся ваша семья против, скажем вы работаете менеджером и ненавидите эту работу, а любите к примеру петь. Я не прошу вас бросаться в крайности если у вас нет желания), но предлагаю вам всё же иногда удовлетворять свой духовный голод. Также я предлагаю всем игрокам заниматься постоянно саморазвитием в духовном, физическом и умственном плане развиваясь во всех направлениях и закаляя свой характер можно добиться всего. (И даже относительной свободы). Особенность распределения власти в НГА в том что в ней может быть каждый желающий достаточно просто сказать что вы хотите иметь свою команду и на определённом уровне вы получите свою команду и сможете её направлять куда захотите, но не рассчитывайте на стопроцентное послушания. Ведь одна из главных целей проекта это свобода так что заставить кого то что то сделать не просто. А вот предложить сделать и заинтересовать гораздо проще. Пока идея в сыром виде и мне над ней ещё работать и работать.

Пусть я написал множество целей как частных, так и глобальных на самом деле целей всего 3 :

- 1) Свобода
- 2) Объединение людей
- 3) создания альтернативы государству

Тема 1. Игра

Глава первая. Кич и Философия игры

Кич (источник Проблемы Народного Искусства. «Изобразительное Искусство» Москва 1982. Под редакцией М. А. Некрасовой и К. А. Макарова)

Век научно-технической революции Заставил пересмотреть многие явления искусства заново. С конца 19 века термин «кич» стал обще принятым в международной практике. Для определения все возможной дешёвки, Столь же претенциозной сколь безвкусной и пошлой. Это пандемия имитации повальное стремление подделки. При этом основной чертой кича остаётся стойкое стремление к комфорту и показной престижности любой ценой. Инстинкт посредственности безошибочно толкает потребителя кича (Кичмена) избегать всего что трудно и неудобно, не зависимо от того, о чём идёт речь: О серьёзной музыке, театре, а позднее и кинематографии. Постепенно формировались устойчивые признаки кича. Его основные принципы и черты. Явление кича связано с возникновением потребительской цивилизации, которая производит чтобы потреблять. И создаёт чтобы производить – в пределах культурного цикла, центральное место в котором занимает постоянное ускорение. Кич имеет своё развитие во времени и пространстве. Начав своё триумфальное шествие с южных областей Германии и Центральной Европы, где безраздельно господствовало понятие бургерского уюта, кич с невероятной быстротой распространился по всему свету. Развитие же кича во времени связано, в силу его социальной природой, с эволюцией буржуазного общества. В соответствии с Этим Мошь делит историю кича на два периода. Первый восходит в середину прошлого века, когда буржуазия утверждала себя как класс пришедший к славе и богатству» Кич завоевывает прочную позицию в период динамического развития мещанской цивилизации. Второй период по мнению Моля- это неокич рассвет которого приходится на 60—70 годы. И означает уже стилизацию давнего кича, обнаруживая прежде всего непосредственную с характерной для этого времени модой «Ретро» – ностальгией по всякого рода старине. «Самодовольная успокоенность бездуховной сытости» Пока отчётливой классификации кича не существует, хотя попытки делаются. Самый пристальный интерес проявляют польские специалисты – историки, искусствоведы, социологи, Этнографы. Само явление кича, как полагает Яцковский. Является примером «творчества переходного периода, распада старой культурной формации и формирование новой» в этом процессе слияния разных слоёв и групп общества исчезают предпосылки для удовлетворения старого общества. Таким образом наблюдается сложение разных Субкультур., возникающих на основе различий профессий, образования, общественного положения, возраста. В следствии этого Яцковский делит кич на три вида; Академический, сувенирный и ярмарочный. В этом разделении кича на виды и подвиды содержится ряд интересных наблюдений. Всё разнообразие кича можно разделить на две части Историческую и современную. Кич принадлежащий истории это его классика: Фаянсовые статуэтки псов, младенцев, гномов и гусаров плюшевые скатерти, коврики и вышитые салфеточки с помпошками; Шкатулочки, коробочки, полочки, этажерки, рамочки – словом весь набор трогательных утех рассчитанный на вкус сытого бургера. Читателя бульварных романов и любителя открыток с амурчиками. Кич сегодняшний гораздо сложнее и многообразнее своего наивно-прямолинейного предшественника.. В нём можно различить несколько разновидностей: ретро-кич, ярмарочный, неокич и кэмп. Ретро-кич – это вспыхнувшая на западе в 60 годы 20 века мода на классический кич. Ярмарочный кич – смешение классического кича с подспудно пульсирующей стихией народного творчества, теснимого миром технической цивилизации. Здесь расписанные коврики с лебедями, оленями, кошки-копилки, статуэтки и т. д. Неокич в модернизированной форме воплощает извечную мечту кичмена о «роскошной жизни» как стандарте

и образце для подражания. Насколько изменился этот идеал по сравнению с классическим кичем можно судить не только полистав журналы. Новоявленному кичмену предлагается суперсовременный кич: люстра в форме человеческой головы, торшер состоящий из двух громадных глаз, софа с подушками охватывающая словно кистями рук, телевизор вмонтированный в женский торс, диван и кресла в виде стада настоящих чучел коз и овец. Кич бесцеремонно хозяйничает не только в современном декоративном искусстве обезличивая и уродуя интерьер в жертву его под час приносится и архитектура. Дома в виде башмаков, или в в форме раскрывшегося цветочного бутона. Есть и другие разновидности кича дизайн -кич, рекомендуемый стулья спруты или двузубые вилки. Сувенир -кич или гаджет -кич, выплёскивающий на рынок нескончаемую волну предметов, поражающих своей нелепой не нужностью: мини-пушка, стреляющая сигаретами; запонки с вмонтированными в них термометрами, авторучка которая одновременно может быть карманным фонариком. И микроскопом. Кэмп- ипостась кича, проявление крайнего снобизма, некоторых западных псевдоинтеллигентный превозносящих и коллекционирующих не просто кич, а на и более уродливые его образчики. Развитие новейших средств коммуникации- радио, телевидение, кинематографа прессы и т. д. «Электронная техника создала массу»Таков их вывод в смысле «массовой культуры» как некой культуры второго сорта, в котором качество «высокой культуры»Подменяется количеством массовой продукции духовного и материального ширпотреба. Таким образом трудящиеся массы не только лишаются подлинной культуры, но и за ведомо объявляются не способными к их освоению. Неудивительно что в результате таких рассуждений содержание и критерии «массовой культуры» сводятся к убогому набору жанров, которые пользуются наибольшей коммерческой популярностью и к тому весьма низкому художественному уровню, которые определяется вкусами и развитием «Человека с улицы». Одной из наиболее характерных черт массовой культуры становится именно универсальное однообразие. Тенденция эта практически размывает границы между высокой и низкой культурой столько что даёт основание Д. Макдональду, одному из самых резких критиков культуры капиталистического общества, настаивать на универсальном разлагающем воздействии «массовой культуры» « Если бы существовали ясные границы культурной элиты, тогда массы имели бы свой кич, а элита свою высокую культуру и все были бы счастливы. Идеологи буржуазной культуры стремятся объяснить эпидемию кичевой пошлости, захлёстывающую современную художественную культуру запада, неизбежными особенностями человеческого восприятия, которое будто бы в конечном итоге сводится к всего лишь на попростевшим, наиболее примитивным эмоциям, порождённым ленивым, не развитым интеллектом. Многоликий неокич справедливо вызывает тревогу многих исследователей культуры. Современный кич ввёл моду на безобразное. (красивое уже было, а такго вы еще не видели!). Неокич характеризует ещё 2 новых свойства: доведенное до последней степени мания престижа- гипертрофированное наращивание необязательных, ненужных и вообще не имеющих права на существование вещей. Акт покупки и потребления стал принудительной, иррациональной целью, цель сома по себе, она мало связана с использование купленной вещи. Вероятно эта ненасытная потребительская алчность вызвала к жизни такую противоестественную даже для кича форму, как кэмп которые даже сами критики не могут охарактеризовать иначе, как своего рода извращение-. Эволюция современного кича, причудливость извращённых форм, которые он подчас принимает, заставляет очень серьёзно задуматься о судьбах современной культуры Запада. Кич- далеко не безобидное явление в современной культуре запада, и тем оно опаснее, чем более невинные формы перенимает, проникая в формирующуюся культуру. Кич отнюдь не несчастное дитя затерянная в мире сокровищ культуры Кич- Это дегенеративная форма искусства. Это явление патологического почитания излишества неполноты, рак на теле искусства.. Кич- болезнь опасная, трагичная и распространяющиеся. В сегодняшнем имре с такой стремительностью что его можно сравнить лишь с загрязнением среды. Возможно ли избежать кичевого тоталитаризма без насилия? И суще-

ствуют ли какие-то методы борьбы с кичем? Авторы исследования о киче не знают таких рецептов, в лучшем случае ограничиваясь туманными призывами к спасению угасающей культуры. Одной из основных задач НГА является спасение культуры от массового отупения. Культура в нынешнем разложенном и переваренном виде представляет собой страшного монстра все поглощающего красоту и незыблемость корней и ствола дерева культуры. Безжалостно спиливая его у основания. НГА предлагает выход из данной ситуации в создании самобытных культурных, народных и профессиональных, коммун, сообществ, групп, кооперативов, по интересам отдельно и функционально самостоятельными самоопределившийся вектор своего развития с возможностью делиться опытом, познаниями различных культур по всему миру объединив их игрой в нечто отдельное от массового, штампованного и безобразного. Здоровая стихия народного творчества способна если не излечит то значительно сократить натиск штампованного творчества серой массы. Вот почему так важен каждый шаг направленный на поддержание и развитие традиций народного творчества.

Философия НГА

*«Вся наша жизнь – игра, а люди в ней – актеры»
Вильям Шекспир*

Монолог Жака из комедии «Как вам это понравится»

Философия НГА это философия самопознания и поиска высших ценностей свободы и саморазвития. В игре важен не сам результат, а скорее сам процесс. На то она и игра. Но без побед и поражений игра теряет всякий смысл. Игры объединяют людей, обучают их взаимодействию в обществе. Играя социальные роли и моделируя образы полицейских, солдат, врачей, музыкантов. Так или иначе мы познаём самих себя, свои интересы в жизни. Другими словами по моему и не только моему мнению игры серьёзно влияют на формирование личности человека и его ассимиляцию в обществе. Мой выбор для моих целей склонился в сторону игры именно из-за этих размышлений. Многие люди по достижению того состояния которое в обществе принято называть взрослой жизнью совершенно перестают развиваться ограничивая своё развитие работой или спортом, или наукой. По моему мнению необходимо развиваться в нескольких направлениях и не важно что от этого пострадает эффективность основного. Многие скажут глупо, надо заниматься чем-то одним что получается и нравится, и приносит прибыль. Да, они правы, но что если в другом деле человек окажется на много лучше чем в своём нынешнем. Например: учёный физик откроет в себе талант в лингвистике или в игре на гитаре. Не стоит себя ограничивать. Лучше экспериментировать и постоянно пробовать что то новое, искать то что у вас будет получаться хорошо и становится более интересным человеком. Именно это цель игры которая является индивидуальной. Цель максимально эффективно раскрыть потенциал человека и его возможности. В этом раскрывается одна из сторон философии игры НГА «Индивидуальность и уникальность каждого человека»

Социальная философия игры. Согласно целям игры она также призвана не только раскрыть внутренний потенциал каждого человека. Но также объединить и сплотить людей общими целями, идеями или увлечениями. Именно в этом и заключается альтернатива государству. Власть народа, настоящая, а не громкие и пустые слова. Такова вторая сторона философии игры. Играют все дети и взрослые, и старики. Игры объединяют людей сами по себе. НГА же в своём создании обязана, прежде всего достижению именно этой цели объединять и направлять. Да с скептической точки зрения это желание можно назвать стремлением создать идеологию и идеалистов. Но я искренне считаю что моя идея может стать реальной без идеализации.

Третья сторона философии игры создание альтернативы государству. Также важная и значимая цель. Ни кого не смущает что мы слишком зависим от государства, богатых, СМИ и так далее. У государства все ниточки влияния. Суд, полиция, армия, и даже деньги которые мы получаем государство занимает у ЦБ. В итоге мы сами того не осознавая считая себя свободными живём целиком и полностью находясь под властью государства и иных структур, корпораций, людей, СМИ. Не способные себя защитить от произвола, так как фактически не имеем серьёзных рычагов давления кроме суда естественно, но в эффективности этого органа власти, как и других можно вести довольно не простые споры. Когда мне было 16 лет я напился и поздно пришёл домой. Да поступок не самый благородный. Но возможно я вас удивлю, но до этого я не пил раньше. Но знаю многих ребят которые начали пить и курить лет в 10, а то и раньше. Моим родителям вручили штраф, а меня отчитали 10 (Мудрых и взрослых по их мнению) человек. И они говорили что искренне удивлены что я в столь юном возрасте уже начал распивать спиртные напитки. В 16 лет!?! Не знаю что с ними не так, толи я знал

больше них о реальном положении дел на улице, хотя я не большой любитель гулять. Толи они оказались людьми не далёкими. В общем и целом данное событие заставило меня задуматься. – Не ужели я вырасту и тоже закроюсь в собственном ящике жизненного опыта и предрассудков?! Именно тогда у меня возникла идея создать Альтернативу власти чтобы не давать народом избранным овощам излишнюю свободу и безнаказанность. И в этой альтернативе должна быть справедливость. Кто достоин власти тот её и получает, а кто овощ пусть идёт в чиновники. Глупо пытаться побороть систему, но также глупо давать полную власть над собой и всеми вокруг. Решение альтернативная система которая навряд ли способна изменить миропорядок, но способна быть сдерживающим фактором для беззакония со стороны государства. Может я и излишне оптимистичен. Но всё зависит не от меня, а только от вас.

Игра НГА это- не просто процесс доставляющий удовольствие и преследующий высокие цели это философия и мировоззрение. Мир представляет собой огромную песочницу в которой люди играют свои социальные роли. Я предлагаю каждому человеку в независимости от возраста. Пола и соц. Положения. Взглянуть по новому на свою жизнь. Посмотрите на неё со стороны и на жизнь других. Многие люди взрослея начинают утопать в однообразной повседневности. Мы забываем о наших мечтах и желаниях, принося их на алтарь в жертву циклическому существованию и привычке. Излишняя важность стабильности застилает нам глаза беленой. Жизнь не предсказуема. Ещё вчера стабильная работа, уже сегодня увольнение, подобные события способны сломить волю человека. Эта одна из основных причин разнообразия увлечений, которое я считаю на много эффективнее чем развиваться только в одном направлении.

Образ мышления. Дышать значит жить, мыслить значит осознавать себя живым. Игрок это человек готовый ко всему в своей жизни. Готовься к худшему, надейся на лучшее и радуйся каждому дню. Не смотря ни на что жизнь стоит того чтобы её прожить достойно и так как ты того желаешь.

Глава вторая. Описание игры

цель участника игры набрать как можно больше опыта и первым достигнуть Олимпа с (100 уровня) достигший его и победивший на сезон получает корону.

Сезон-24 месяца со дня основания.

Карта Корона-знак лидерства над всеми игроками города, области, страны, части света, мира. карта корона выглядит так: с одной стороны изображена корона, надпись снизу обозначает территорию. С другой стороны изображена территория и ниже описаны все привилегии которые даёт карта короля. В самом низу код карты.

Уровни- идут от нулевого до 100. Для каждого следующего уровня задания сложнее и интересней с каждым уровнем игрок получает карту игрока, подарки и новые возможности и т. д.

Карта игрока- Напоминает игральную карту на лицевой стороне нарисован игрок в анимированном стиле с фотки или просто вымышленный персонаж. Слева верху указан уровень, справа игровой псевдоним. Задняя сторона карты. Пишется фамилия, имя, отчество, дата рождения, класс, уровень доступа. (Не обязательно)

(За выполнения заданий не своего класса игрок получает в вдвое меньше опыта)

Уровень допуска – есть три допуска зелёный-информация, красный- материальное обеспечение, чёрный-задания. уровень идёт от 1 до 10 также имеется не ограниченный допуск в виде бесконечности. Уровень допуска отмечен на карте, но также есть карты допуска разовые и постоянные, временные, Общие на все 3 и единичные только на один вид допуска. карта выглядит с передней стороны имеет рисунок и цвет допуска и уровень, код доступа. С другой либо орнамент, либо одноцветный тон если единичный.

Олимп (Вершина) – это соревнование с 100 уровня, участвующие в соревновании вершины борются за короны. Но при этом делают большие ставки, в случае проигрыша они теряют всё и начинают вновь с первого уровня. Победитель получает власть над игроками города, после области, после страны при очередной победе за край света и в конце за весь мир. В соревновании может участвовать не ограниченное число игроков. победитель по исходу срока власти может участвовать в соревновании для сохранения власти.

Корона

Знак власти. для каждой территории свой собственный дизайн. Официальное подтверждение в виде свитка и карты короля.

Игрок- человек участвующий в проекте и имеющий карточку игрока.

Глава третья. Кодекс игрока

Кодекс не является рекомендацией и служит для повышения эффективности проекта.

1.знать и соблюдать правила игры.

2.разделять принципы и цели игры.

3.осознавать личную ответственность за все свои действия.

4.воспитывать в себе решительность, решительный характер, волю к победе.

5.быть личностью творческой самостоятельной в действиях и мыслях.

6.не отчаиваться при поражениях, а обращать на пользу будущих побед.

7.проявлять взаимопомощь и взаимовыручку.

8.запрещено принижать достоинство других игроков всячески мешать их игре. Совершать не достойные поступки по отношению к ним.

11.Соблюдать ритуалы и обряды игры.

12.стремиться приносить вклад в игру и пользу общему делу.

Правила игры -Запрещается.

1) при вступлении в игру:1.1. Вступление без заполнения анкеты; 1.2. Без ознакомления с кодексом и правилами игры; 1.3. Без подписания согласия.

2) при выполнении задания: 2.1. Нарушать условия задания. 2.2. Использовать незаконные и аморальные методы выполнения задания; 2.3. Выполнять задание не до конца или безответственно; 2.4. Отказываться от заданий без предупреждения создателя.

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.