

Играя в жизнь

Идея. Задумывались ли Вы о своем смысле бытия? Интересный вопрос, не правда ли?

Решение. Возможно, Вы ищете ответ или уже нашли, но чтобы понять о том, что я Вам хочу сегодня донести, для начала нужно разобраться, в том, а что такое жизнь? Жизнь – это активная форма существования, в какой-то материальной среде. Тогда какое же имеет к этому отношению слово игра? – Игра психологическая вовлеченность в некий процесс. Может ли быть процесс жизнью? – конечно может! Что такое психика? Психика – это взаимодействие со средой, в данном случае со средой материи, в этой игре.

Что мы имеем: мы вовлечены в игру в жизнь, которая взаимодействует с неким пространством. Вот есть индивид – существо, существо – это мы, каждый индивид в этой игре как отдельный герой, он имеет свою психику, он зачем-то здесь, верно? Этот игрок-герой и игре выполняет какие-то миссии, и у этого героя есть разные методы достижения или не достижения, определенных миссий. Что такое миссия? Миссия – это определенная цель-идея, которую нужно достичь, и именно в ней смысл существования играющего игрока. При достижении игрок идет далее к следующим миссиям, более сложным и в лучшем положении, а при не достижении - по естественному отбору, то есть в получении преимущества игрок проигрывает, а следственно оказывается в невыгодных худших условиях. А так как он игрок, и миссия может быть выбрана заранее, в случае ухудшения условий как результата не реализации миссии, он либо проходит ее еще раз, либо выбирает другую, мене сложную – но не гарантирующую преимущества.

Разобравшись, идем дальше – план игры, каждый игрок составляет план, что он будет делать для достижения миссии. В основном планы можно поделить на этапы разной важности первостепенные и второстепенные. Первостепенные – путь самоактуализации: получения нужного опыта – как следствие развитие личности, поиск своей миссии – как поиск себя, реализация миссий – как прогресс личности.

А вот на второстепенным остановимся детальней:

1.самосохранение

1.1.физиологические потребности (еда, вода, половое влечение и т.д.)

1.2.потребность в безопасности (защита, избавление от страхов, удача)

1.3.потребность к любви (любить и быть любимым игроком, иметь хорошее настроение)

1.4.потребность к уважению (компетентность, успех, достижение, признание)

1.5.потребность к познанию мира игры (знания, умения, понимание, инициатива исследовать)

1.6.эстетика (гармония, порядок, красота)

2.сохранение других: тут же размножение, улучшение условий для выполнения миссии для себя и других, обучение других.

У этого героя есть также разные хитрости, по сути, комбинация для получения нужных инструментов для миссии.

Первое - назовем это «комби-1», оно имеет следующие уровни:

- "циркуляция" 1-й (чтобы что-то получить надо что-то отпустить)

- "пустота" 2-й (чтобы что-то получить надо создать запрос-пустоту на это),

- "воздаяние и получение" 3-й, то, что в науке называется "подсознание +" - исполнитель желаний, если мы очень чего-то хотим, оно обязательно сбудется, до малейших деталей). Как оно работает – все просто, игрок просто делает запрос, на то чего нет, в игре на данный момент, и получает желаемое.

Второе «комби-2» - "сила идеи и воображения", генератор возможностей нестандартного мышления интеллекта человека, позволяет выполнить миссию в ускоренном темпе, думая о ней, о цели «вот-вот я ее выполню так и так», это и отличает от бессмысленных пожеланий, в игре никогда не бывает «все и сразу», нужно приложить для выполнения миссии усилия и труд, в первую очередь над собой.

Третье «комби-3» - программирование себя на успех, как бы создание сверх игрока с супер способностями в "игре" достигается: желанием изучить самостоятельно и опытом других, и как метод постижения окружающего мира - чем больше человек меняет места игры и рациональные подходы - тем шире стает его сознание. В этом важны такие моменты как "извинение-прощение" и "умение заинтересовать", все это - для экономии времени, процесс «загрузки и сохранения» в игре, и их стоит учитывать.

Четвёртый «комби-4» - умение генерировать коллективно потраченную энергию, «умение делиться» на идеи, по сути, откладывая извлеченные в процессе выполнения миссии 10% средств или неограниченное количество идей и размножая их.

Пример: Деньги, вкладывая в оборот с выгодой, и получая еще больше денег. Идеи, делаясь идеями и материалами с идеями – получая другие новые идеи и материалы. Так же само можно делиться опытом – и получать дополнительный опыт. И многое другое, по аналогии.

В нашей игре также есть то, что в науке называют "надсознание" виртуальные правила игра, созданы самими игроками, если хочешь быть в их команде надо обязательно исполнять и быть терпимым к ним. А также то, что называется "подсознание" - инстинкты, правила игры созданные природой.

В игре также можно совершать разного рода ошибки – что усложняет условия выполнения миссии и игроку:

- 1.оскорбление морально или физически игроков – то, что мешает игрокам выполнять миссии
- 2.преднамеренная ложь – иногда очень мешает выполнять миссии, если лжи очень много в "надсознании", то миссии выполнить очень сложно, а иногда не возможно, тогда надо просто отказаться от такого "надсознания" и поискать другое.

Стоит также остановиться на фатальных ошибках в игре:

- 1.осознанное убийство игрока, моментальное или долговременное (в виде плохой еды или условий жизни). Тот, кто это сделал, берет на себя вину, за то, что не дал другому игроку выполнить свою миссию. Влечет за собою «искупление вины», методом дополнительной миссии, в новой игре, где придётся играть жертву такого же безумца, чтобы получить важный урок, чтобы больше не делать фатальных ошибок, и идти по пути ненасилия (кроме самообороны).
- 2.самоубийство - отказ от миссии, как следствия сильного давления "надсознания" на психику индивида, влечет за собою условия миссии по хуже, чтобы проучить – что "стоит ценить то, что у тебя есть".

Умение учиться на ошибках – это само главное, это процесс получения опыта, в случае, если, нет у кого, поучиться нужного опыта данного рода. Возмездие за то что делал в прошлой научит.

Иногда бывают сбои в игре, которые бывают спонтанные и искусственные. Так, например спонтанными являются временные выходы с тела игрока – известен под термином "клиническая смерть" но при этом возвращается с интересными навыками. А часто бывает, и "физическая" - когда игрок так и не возвращается в игру, выходит из игры, но не стоит огорчаться, это значит, что игрок уже выполнил все свои миссии, и готов родиться снова для новых лучших миссий, в другое время и другом месте, бывает, игроки дожидаются других игроков, чтобы сыграть еще одну игру вместе. Часто игроки что вышли, отказываются от собственной памяти, поместив ее в хранилище, чтобы вовлечься в новую игру максимально реалистично, иногда не осознавая, что он игрок, все это сделано с целью получения нового отличимого опыта, а иногда находя новые варианты для старого. Искусственного сбоя можно достичь методом "глушения внутреннего диалога", отключения восприимчивости частей тела игрока, концентрации, и временного выхода из игры, важно умение ориентироваться в вне-игровом пространстве методом проб и нащупиваний, чем большая интенсивность повторения искусственных сбоев, тем умело, мы ориентируемся во вне-игровом пространстве, главное ничего никогда не бояться и не паниковать, ибо – страх вне игры губительный, так как, основная двигательная вне-игровая сила – это сила мысли. Вне игры мы сами создатели чего угодно, и можем перемещаться куда угодно.

В статье используется свободная не нормативная терминология – для повышения наглядности сжатых идей большой концентрации.