

Владимир Вайс

GAME VOVA



v1.002

Владимир Вайс

Game Vova

«Издательские решения»

Вайс В.

Game Vova / В. Вайс — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-933177-9

GAME VOVA — это книга о продуктивности, легкости и удовольствии в жизни. Она рассказывает, как вырвать свой разум из череды будней и наконец-то заняться собой, наконец-то начать жить, прокачать себя и погрузиться в новый мир возможностей. Эта книга — учитель и наставник, атмосфера мыслей, дарующая новое мнение о привычных вещах.

ISBN 978-5-44-933177-9

© Вайс В.

© Издательские решения

Содержание

Предисловие	6
1. Техника безопасности	7
2. Игра в настоящее	8
3. Герой и главный герой	10
4. Создаем персонажа	11
4.1. Настраиваем интерфейс игры	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Game Vova

Владимир Вайс

Редактор Ирина Андреевна Моисеева

Иллюстратор Алена Александровна Ронжина

© Владимир Вайс, 2018

© Алена Александровна Ронжина, иллюстрации, 2018

ISBN 978-5-4493-3177-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

Приветствую тебя, мой дорогой читатель, на страницах этой книги.

Жизнь – штука интересная и многообразная, но вот что с ней делать, как вкусить все ее блага и не растратить понапрасну отведенное на нее время?

Данная книга представляет интерес для людей, вступивших на путь познания и решивших изменить свою жизнь. И не важно, сколько вам лет, главное – это ваше личное стремление постигать и достигать.

Эта книга о том, как «играть» в жизнь, как самостоятельно понять ее правила и сделать себя главным героем, как играючи двигаться к необходимому вам результату, как вырвать свой разум из темницы обыденной жизни и чужой игры. Книга показывает путь обретения знаний и мотивирует к этому.

Отнеситесь к ней как к новому приключению, которое проведет вас в мир новых возможностей и подарит новый взгляд на существующие реалии.

1. Техника безопасности

Прежде чем начать повествование, я хотел бы дать вам краткие правила техники безопасности при работе с книгой:

- То, что вы встретите на страницах книги, является лишь одним из взглядов на наш многомерный мир.
- Все сравнения и аллегории несут художественный характер и призваны доходчиво объяснить правила взаимодействия с системой (окружающей действительностью).
- В случае появления терминов и определений, которые вы не знаете, воспользуйтесь поисковыми сервисами или интернет-энциклопедиями. Это позволит получить развернутую информацию о смысле незнакомого термина.
- Погружаясь в основную идею книги, не забывайте, что мир реален.
- Помните о том, что все действия, предпринимаемые вами, повлияют на вашу жизнь.

2. Игра в настоящее

Все мое детство прошло в играх, и я нашел себя во множестве ипостасей: я был путешественником, мореплавателем, спортсменом, пулеметчиком в десантно-штурмовой роте и, что уж скрывать, космонавтом. Двор родительского дома был целым миром, таившим опасность на каждом шагу. Вместо меча у меня была палка, а крышка от кастрюли была щитом. Со стороны это, конечно, смотрелось не как в голливудском блокбастере, а даже наоборот – смешно и забавно, но в фантазии ребенка это были эпичные баталии и головокружительные приключения! Я всегда был героем – тем самым человеком, вокруг которого разворачиваются события, кто решает сложнейшие головоломки древних цивилизаций, кто спасает принцессу от злого дракона, и да, конечно, я был принцем на белом коне. А кто не был?

Шли годы, игры менялись. В двухтысячных у меня появился компьютер. И вот я уже строил замки, был феодальным лордом, гонщиком на лучших автомобилях, что изобрело человечество, участвовал в высадке сил коалиции в Нормандии и в сражении под Прохоровкой, не один раз спасал человечество от гибели.

Многие, в том числе и ученые, говорят, что игры готовят нас к взрослой жизни. Только представьте, к чему готов был я.

Но по прошествии лет я не стал принцем, в космос не полетел, править имением мне так и не довелось. И что самое обидное – даже вассалов завести не получилось. Так может, игры детства были напрасны и это время было потрачено впустую?

Нет, конечно нет. Игры учат познавать мир, развивают фантазию и дают ребенку возможность открывать для себя правила взаимодействия с окружающим миром, но самое главное, они развивают в нас навык игры. Помните, как девочки ходили с колясками и играли в мам, а мальчики собирали узелок, брали палку и уходили в путешествие? Тогда мы играли в игры, а сейчас мы играем во взрослую жизнь, вот только цена ошибки возросла, теперь это не ссадины на коленках, а наша собственная судьба.

К любой своей жизненной роли человек может относиться как к игре. Такой подход позволит проще воспринимать происходящие вокруг события, играючи решать стоящие перед вами задачи, грамотно распределять ресурсы, осознанно принимать решение об участии в игре, радоваться каждому маленькому и большому достижению, получать удовольствие от процесса.

Если мы разберемся, с какими ролями сталкиваемся в своей жизни, если мы поймем, какие роли хотим играть, а какие нам навязаны кем-то, если мы выучим сценарии и будем знать правила игры, то тогда мы можем стать хозяевами своей жизни. Моя жизнь – моя игра. И ваша жизнь может стать вашей игрой, если вы решитесь на это. Вы – главный герой своей жизни.

Так уж устроен человеческий мир, что помимо главной роли мы имеем множество дополнительных ролей. Мы граждане, дети, ученики, друзья, коллеги. Чтобы не делать из множества повседневных игр, навязываемых системой, смысл своего существования, постоянно играйте в свою собственную игру, в которой вы – главный герой, в которой вы и принц, и космонавт, Брюс Уэйн и Че Гевара. Вы и только вы хозяин своей игры, творец себя и мира вокруг. Вы пророк, мессия, отец и творец, первоисточник и создатель, ваш хохот слышен на многие мили, а разум обозревает все, что входит в зону ваших интересов.

И вот сейчас, чтобы в дальнейшем избежать недопонимания, я предлагаю разграничить понятия игр, которые мы будем описывать на страницах книги.

Игры и мини-игры – это процесс решения локальных задач и достижения важных целей, которые мы перед собой ставим.

Большая игра – это процесс игры всей нашей жизни.

В дальнейших главах я проведу вас через мир этого многогранного понятия, через путь, открывающий возможности. А пока сделайте паузу, попейте чай, примите ванну с солью (желательно при свечах, слушая современную классику). Дайте разуму возможность достроить картину ваших игр самому. Пусть полет фантазии сам представит игру вашей жизни – большую игру.

3. Герой и главный герой

Я очень люблю смотреть фильмы. Помимо актерской игры, постановки фильма и спецэффектов, мне нравится наблюдать за персонажами. Каждый из них привносит в картину фильма неповторимую атмосферу – своим характером, образом, поведением. Тем не менее в каждом фильме среди всех персонажей выделяют главного героя (иногда даже не одного) – центральное действующее лицо, ради которого и снимается фильм. Его судьба и действия находятся в центре событий, именно за ним мы следим на протяжении всего фильма. Зачастую жизнь остальных героев для нас остается тайной. Нам не раскрывают их идеалов, личной истории, мыслей и чувств вне сюжета. Ведь согласитесь, мало кто знает о жизни каждого из 13 гномов в фильме «Хоббит», зато все знают о Бильбо Бэггинсе.

Но только представьте, как было бы интересно узнать о жизни отдельных персонажей? Да о каждом из них можно снять свою уникальную историю! Жизнь одного персонажа будет яркой на события, другого – раскроется драмой. Все индивидуально и неповторимо.

Так же и в реальности: каждый из нас воспринимает себя главным героем своей жизни. И это правильно! Мы не можем посмотреть на мир глазами другого человека в буквальном смысле (хотя в детстве мне всегда было интересно это сделать). При этом про каждого можно снять свой отдельный фильм. Мы все разные. Никто не хуже и не лучше. Каждый человек – главный герой своей жизни. И одновременно с этим все мы являемся героями чьих-то жизней, вольно или невольно втянутыми в истории с их участием.

Как главным героям ваших жизней, вам важно оставаться верными своим идеалам и советам, с уважением и благодарностью относиться к окружающим вас героям, быть непоколебимыми на пути к цели.

А выступая в качестве второстепенного героя в каком-то деле, всегда осознавайте мотив своих действий и поступков. Задавайте себе вопрос, почему вы хотите это сделать. Видьте в этом возможность своего развития. Вам интересно? Или вами движет страх?

Помните, что в любом деле важно всегда самостоятельно определять свои цели и задачи. Это поможет вам правильно и гармонично вкладывать свои внутренние ресурсы в дело (и материальных ресурсов это тоже касается), не растрчивать их там, где заканчивается черта ваших искренних интересов. Если вы не будете следовать цели, которую определили для себя сами, вы будете действовать на благо целей других людей.

Четко обозначайте свои границы интересов в том или ином деле. Это позволит и вам, и окружающим ясно понимать долю вашей ответственности в этом деле.

4. Создаем персонажа

Мотивация решает многое, особенно если персонаж, ей обладающий, владеет знаниями, умениями и навыками в играх, в которые играет. Но так бывает не всегда, именно поэтому себя как героя игры следует готовить к ним заблаговременно, создавая себя как самого настоящего персонажа – персонажа своей игры.

И вот вы уже готовы приступить к началу развития своего персонажа. Великий программист за вас решил, какой вы расы и пола, какими задатками обладаете и где родились. Сейчас вы находитесь в определенной локации мира, обладаете ресурсами и навыками, перед вами множество путей и возможностей. И как в компьютерной игре, вам предстоит пройти интересный путь, полный миссий, обучения, встреч, знакомств, загадок, побед и просто приятных прогулок по необъятным просторам этого мира.

Вот вам нужно сделать первый шаг. Но прежде чем начать, помните, что в этой игре нельзя сохраняться, здесь нет возможности все начать сначала и, более того, в этой игре всего одна жизнь. Поэтому, и только поэтому игру жизни (вашу большую игру) необходимо более тщательно продумать, ведь правила в ней сложнее, чем в простых играх детства.

Давайте вспомним героя Джеймса Бонда. Это один из самых прокачанных персонажей кино и игр. Он, как никто другой, серьезно отнесся к вопросу своего развития и подготовки к началу игры, он вооружен всем для него необходимым:

- интеллектом;
- обаянием и харизмой;
- силой и выносливостью;
- храбростью и хладнокровием;
- самыми современными устройствами;
- достаточно привлекательным внешним видом.

В нем сложно найти изъян, он кажется идеальным. На первый взгляд может показаться, что все ему досталось легко, что он успешен благодаря команде высококлассных специалистов, стратегов, техников, которые на него работают, ну и, конечно, благодаря поддержке британской короны. Но давайте не забывать, что всеми ресурсами нужно еще уметь грамотно пользоваться.

Нам не показывали путь становления простого британского парня в агента, которому нет равных, нам не рассказывали, через какие испытания он проходил, сколько времени у него ушло на подготовку, тренировки и обучение. Тот факт, что герой Джеймс Бонд в каждом фильме представляется нам мужчиной в достаточно зрелом возрасте, наталкивает на мысль, что не так уж и быстро он овладел всеми навыками.

И у вас все впереди, нужно только хорошенько подготовиться к началу большой игры и системно подойти к выполнению программы своего успеха. Есть базовые умения и навыки, которые стоит получить, есть специальные. Вы самостоятельно выбираете из них те, которые вам необходимы, и идете к цели, которую себе определили. Ведь, повторюсь, это ваша игра и ваша жизнь. Создайте себя как персонажа таким, каким вы бы хотели быть, продумайте план развития, накопите ресурсы и выучите правила игры, и тогда каждая из встречающихся на пути задач доставит вам лишь интерес и приятные эмоции.

План (алгоритм) создания вашего героя выглядит так (см. с. 12).

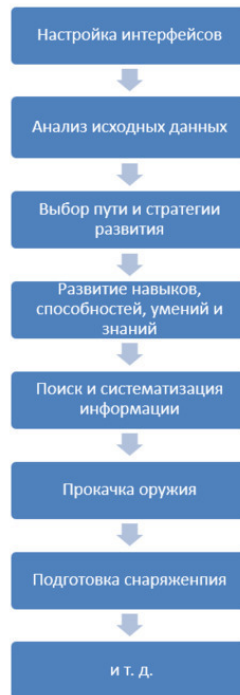


Рис. 1. Алгоритм подготовки персонажа

Чтобы стать героем новых игр, где есть возможность получать более высокие бонусы (развитие, достаток, окружение и т. д.), необходимо выходить за рамки дешевых игр, необходимо готовить себя и учить правила тех игр, в которые вы мечтаете играть.

Мы день за днем ждем, что когда-нибудь начнем жить по-настоящему, что будем добиваться результатов, но дорога появляется под ногами идущего, а следовательно стоит шаг за шагом начать протаптывать свой путь.

4.1. Настраиваем интерфейс игры

Прежде чем приступить к работе и начать погружаться в процесс формирования планов развития, я предлагаю настроить вашу рабочую зону. Так вам будет гораздо проще и быстрее идти к результату. В играх этот процесс называют настройкой интерфейса.

Это понятие по своей сути подразумевает настройку всех инструментов, которыми вы пользуетесь в жизни, и пространства вокруг вас для более удобной, быстрой и продуктивной игры.

Давайте выясним, как настроить ваши гаджеты и инструменты виртуальной жизни, обустроить свое жилищное и рабочее пространство и как относиться к транспорту.

ГАДЖЕТЫ

Двадцать первый век диктует новую информационную среду, новые скорости получения и обработки информации. Во многом именно поэтому мне стало интересно сравнить жизненные игры с компьютерными. Мы, как и герои этих игр, втянуты в информационно-цифровую реальность.

Так уж получилось, что за последние годы виртуальная жизнь стала неотъемлемой частью реальной жизни людей. Почти у каждого есть страницы в социальных сетях. Кто-то использует их для продвижения бизнеса, кто-то ищет самоутверждения.

Наложение виртуальной жизни на реальную дарит множество возможностей, но при этом и накладывает множество ограничений. Благодаря цифровой реальности у нас появился доступ к огромной библиотеке человеческих знаний, у нас появилась возможность общаться с людьми на другом конце света и в реальном времени наблюдать вид из космоса на нашу планету. Как красиво все это звучит, но есть одно но – мы не умеем этим пользоваться.

Многие люди формируют поток поступающей информации из второсортного развлекательного контента лишь потому, что он легок для усвоения, он не заставляет их думать и анализировать. Он пришел, развеселил и так же легко ушел, вот только пользы не принес. А время потрачено, и его не вернуть. Это явление носит повсеместный характер, и по последним данным, полученным от GlobalWebIndex, среднестатистический интернет-юзер сегодня проводит около шести часов в день, пользуясь устройствами и сервисами, работа которых зависит от подключения к интернету. Это около одной трети всего времени бодрствования. Если умножить это время на четыре миллиарда всех интернет-пользователей, то получится ошеломляющая цифра – в 2018 году мы суммарно проведем онлайн один миллиард лет.

Как бы ужасающе ни было то, что я сейчас описал, отрешаться от информационно-цифрового поля нет необходимости, так как каждому человеку нужно быть в социуме и соответствовать времени. Тем не менее вам следует более ответственно подходить к степени своего погружения в цифровую реальность и качеству потребляемого контента. После того как вы приведете в порядок информационное пространство вокруг вас (на которое вы способны влиять), изменится и качество вашей жизни.

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.