

18+

СЕРИЯ  
РАЗНОМЫСЛИЕ

СОЛОИНК ЛОГИК

# Жизнь Игра

• КНИГИ •  
КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ НАС  
УМНЕЕ

КОЛЛЕКЦИЯ ИНТЕРЕСНЫХ И ПОЛЕЗНЫХ МЫСЛЕЙ

# Солоинк Логик Жизнь Игра

[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=42756716](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42756716)

ISBN 9785449692368

## Аннотация

НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. Разномыслие – путеводитель по лабиринтам мысли. В этой книге каждый найдёт нечто ценное и полезное для себя. Движение – жизнь, бег заряжает энергией. Если ты бежишь и устаёшь, значит, ты неправильно бежишь. Смысл книг Разномыслия это поиск истины. Знание – сила. А ещё истина непознаваема и происходит из отрицания лжи, которая бесконечна, поэтому акт веры, связанный с познанием истины, есть бесконечный источник радости и силы. Отличная штука истина? Отличная штука ложь?

# Содержание

Предисловие	5
Жизнь игра	14
Конец ознакомительного фрагмента.	57

# Жизнь Игра

## Солоинк Логик

© Солоинк Логик, 2020

ISBN 978-5-4496-9236-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero  
«Сон из трёх частей»

Вижу белый пароход,  
Синих голубей.  
Все слова наоборот.  
Сон из трёх частей.

Михаил Гуцериев

# Предисловие

10.19750.

Я всегда вру, потому что истины не существует.

10.19743.

Я всегда вру, потому что истина безгранична, а слова и весь материальный мир ограничены.

10.19751.

Я всегда вру, потому что я сам придумал истину.

10.20100.

Разномыслие – путеводитель по лабиринтам мысли.

10.15530.

Основанием речи является истина. Познание истины следует начинать с уточнения смысла слов.

10.15432. Достижение взаимопонимания.

Важнейший смысл книги «Разномыслие» уточнить значения слов и, тем самым, спасти человечество от лишних страданий и страхов, порождённых невежеством. Уточнив значения слов, люди смогут достичь взаимопонимания и толерантности.

9.534.

«Разномыслие» – книга метафор, символов и загадок. Книга, которая заставляет думать.

10.21138.

Тексты Разномыслия маленькие, но глубокие, что, с одной

стороны, это экономит время на чтение, а с другой стороны, даёт больше времени на осмысление. Книги Разномыслия следует не просто читать, но переосмысливать.

10.21148.

Книга Разномыслие во всём реализует принцип одновременности. Истина это целостность протяжённости и краткости, ограниченности и безграничности. Разномыслие это безграничный огромный лес, где важно каждое дерево, каждая мысль имеет значение, каждая роща прекрасна по-своему. В Разномыслии важна не суть, но диалоги. Каждый маленький текст Разномыслия, это уникальный кусочек мозаики, имеющий бесконечную ценность в своё время и место.

3.1359.

Говорят, истина где-то рядом... Не совсем так. Истина во круг, ты живёшь внутри истины.

7.3781.

«Варена» – свобода и «варен» – ересь, то есть «разномыслие». Свободная воля – это своеволие. Но Апостол Павел говорил, – «Должно быть между вами разномыслие, чтобы вы спорили и порождали истину».

10.18494.

Через Разномыслие приходим мы к единомыслию, потому что, раздробив камни в песок и перемешав их, мы достигнем единства.

10.16833.

Главной особенностью книги «Разномыслие» является её

беспрецедентная честность. Никакой цензуры мысли, абсолютная свобода идей и слов.

10.3355. Избранный.

Дорогой мой друг, я не требую твоей любви. Любовь – это рабство. И я не хочу дарить тебе свою любовь, по той же самой причине. Я хочу, чтобы мы остались с тобой – беспристрастны, как два табурета в одной комнате. Между нами нет любви, но я рад, что каждый из нас не останется здесь в одиночестве.

5.412.

«Разномыслие» – книга для тех, кто экономит время. Готовые кубики ЛЕГО, из которых можно собирать любые идеи и цели. ДНК и РНК мысли.

3.2217.

Эффективность и надёжность знания определяется мерой его детализации.

3.2212. Постигание истины.

Целостное постижение действительности происходит через утончение знания его мельчайшей детализации.

3.2213.

Единство скрыто в различиях. Разъединяя, ты соединяешь. Бесконечно малое, цепляясь друг за друга, становится бесконечно большим.

10.6168.

Книга «Разномыслие» это базовая библиотека ДНК мысли, загрузив которую в мозг, можно решить любую задачу.

Любые мечты, любые цели станут тебе доступны, благодаря философии синтализма.

10.20514. Прочувствуй красоту мысли.

Читая тексты Разномыслия, не нужно торопиться, истина это когда медленно и со вкусом. Следует вдумываться в каждую мысль, пытаясь осознать, с какой стороны её можно считать верной, а с какой – ложной.

10.20592.

Разум это познающая и любопытная сущность. Сущность животная это сущность, ищущая удовольствия... Чем занимаются животные? Едят, отдыхают, размножаются, строят себе норки и гнёзда. Чем занимается человек разумный? Познаёт мир и ищет истину.

10.5986.

Вас интересует «целое», а меня «целое» – не интересует. «Целое» уже давно создали, оно есть, и мы видели его сотни раз. Меня интересуют детали и нюансы. Я разбиваю целое на мельчайшие кусочки и детальки. Все ищут целостную истину, а мне она не нужна, её давно уже придумали.

10.13653.

Смысл «Разномыслия» – разбить знание на мельчайшие детали, чтобы стало возможно, соединив их, достичь целостности.

10.14573. Шар истины.

«Разномыслие» уникально тем, что, рассматривая крайние точки зрения, складывает их в круг, таким образом, до-

стигая единства всех крайностей.

10.20954.

Говорят, бойся того, кто нашёл истину. Почему? Я оглядывался и везде вокруг видел свет. Всё есть свет, и даже я. Но я говорю тебе, бойся тех, кто нашёл ложь. Но я говорю тебе, радуйся тем, кто нашёл ложь, ибо теперь мы превратим тьму в свет. Но я говорю, день сменяет ночь, а ночь сменяет день, и в этом есть истина.

10.16673.

Книга «Разномыслие» нужна для тренировки чувства перспективы в мышлении. Истина это единство множества, точка, внутри которой вселенная.

10.18688. Красивое кино.

Ты привык судить, ты судишь чёрное или белое, добро и зло. Те, кто поумнее, знают ещё такие слова как нормально и серое. В книгах Разномыслие я покажу тебе, что, во-первых, истина это целостность, которая проистекает из разнообразия суждений, а во-вторых, истина это некая динамическая цветная сущность, похожая на кино. Мы рассмотрим все явления в динамике и разнообразии, мы научимся видеть красоту. Говорят, красота спасёт мир, я люблю красоту... красота это истина. Истина это шар, на который можно посмотреть с сотен разных сторон.

10.20141.

Смысл книг Разномыслия – поиски истины. Истина радостна и неисчерпаема. Следовательно, поиски истины –

неисчерпаемый источник радости и силы... Знание – сила. Согласно философии синтализма, истина это шар, то есть многообразие всех точек зрения внутри и на его поверхности. Шар истины постоянно растёт, ибо ложь вне истины потенциально тоже истина, ибо познание истины происходит через отрицание лжи. Отрицать ложь – значит доказывать, что она истина.

10.18692.

Истина это то, что сломало все границы и устремилось в бесконечность. Истина, исчерпав перебор и понятие границ, уничтожила границы. Истина абсолютно свободна. Истина это точка, ставшая вселенной.

10.5990. Все слова наоборот.

«Разномыслие» – это способ достижения целого – наоборот. Вместо того чтобы соединять, пытаюсь достичь целостности, нужно разъединять. «Разномыслие», чтобы достичь целостной истины, разъединяет и дробит информацию на мельчайшие кусочки. Синтализм считает, что для достижения целостности нужно целое не создавать, а разрушать. Разрушение – это единственный способ достижения единства истины.

10.17261.

Познание истины происходит через отрицание лжи. Та ложь, которую не получится отрицать, есть истина.

10.18013. Книга вопросов.

Вряд ли существует вопрос, ответа на который ты не най-

дѣшь в книге «Разномыслие». Восемь лет ежедневно и ежеминутно Солоинк придумывал вопросы, ...искал вопросы по всему миру, тысячи людей отдавали ему свои вопросы. «Разномыслие» это книга 69 тысяч вопросов. Конечно, это не много, но и не мало. Галактика Солоинк приветствует своего читателя и будет рада любым новым вопросам.

10.17111.

Книга «Разномыслие» максимально детально раскрывает мотивы, устройство человека и среды его обитания.

10.16062. Тишина.

Смысл «Разномыслия» – забыть все слова. Слова нужны, чтобы найти смысл. Когда смысл найден, слова больше не нужны и можно перейти на интуитивно мгновенный способ мышления.

10.13796.

«Разномыслие» есть самоучитель нравственности. Невежество – безнравственно.

10.13795.

Книга «Разномыслие» учит нравственности и определяет понятия. Зачем это мне? Нравственность есть источник силы и свободы, лекарство от страха и рабства пороков. Сила и свобода радостны. Рабство и пороки это источник слабости и страданий.

10.6316.

«Разномыслие» это книга, которая всё расставляет по своим местам, и ставит каждый кусочек мозаики на своё место.

10.4865. Супер Лего.

Поскольку время и пространство это – иллюзия, то любые несовершенства это: лишь кусочки мозаики, разбросанные в пространстве и времени. Смысл игры, собирая пазлы в целое, из деталей собрать совершенство.

10.7062. Солоинк это капитан Очевидность.

Капитан Очевидность это символ мудрости. Капитан Очевидность знает самые сокровенные невидимые тайны бытия, спрятанные в очевидных вещах на самом видном месте.

10.6778.

Самые сложные факты это очевидные факты, на которые никто не обращает внимания.

10.6780.

Эволюционирует не особь, а его ДНК. ДНК – хозяин организма. ДНК эволюционирует и меняет под себя организм. Сначала меняешь себя изнутри, а потом всё меняется снаружи.

10.5007. Суть истины соитий.

Истина – это всегда мозаика, единство, соединяющее разрозненные кусочки в целостную истину.

10.6302. Интуитивный уровень мышления.

Книга «Разномыслие» предназначена для того, чтобы, реализовав перебор (истощение) мысли, перейти на уровень интуитивного мышления. Когда умолкнут все мысли и в голове образуется тишина, человек перейдёт на новый уровень мышления. Уровень, где нет страха, ошибок и сомнений.

10.4718. Главный вопрос синтализма

Истину не нужно ни искать, ни доказывать. Всё есть истина. Бери, что угодно, это и будет истина. Интерес представляет доказательство, что две сущности, кажущиеся несовместимыми и разными, на самом деле, абсолютно одинаковы.

3.1903.

«Разномыслие» есть самоучитель и тренажёр интуиции. Теперь, когда ты знаешь все варианты действий, ты можешь расслабиться и довериться своему подсознанию.

3.1971.

«Разномыслие» реализует дивергентные алгоритмы мышления для того, чтобы через множество снова прийти к единству. Из одного вырастает много, из много – снова одно.

3.2211.

Разумность есть способность динамически смотреть на вещи с разных сторон.

3.2216.

Знание, достигнув своего предела, превращается в волю. Что есть предел знания? – Вера.

10.21174.

Истина это то, что невозможно остановить. Истина это ураган, это водопад времени, это неизбежность.

10.21243. Любовь к истине.

Смысл жизни человека преодолеть бесконечное одиночество и найти бесконечную любовь.

# Жизнь игра

4202. Дежавю.

Ты уже играл этот сценарий тысячу раз, но он всё равно нравится тебе.

7.799. Игрок.

В колоде всего 36 карт, но играть ими можно очень по-разному.

10.6645. Любовь это всё.

Если в тебе есть любовь, ты не можешь проиграть. Даже если ты проиграешь 99% игр, то последнюю (1%) ты выиграешь и получишь 1000% чистого дохода. Любовь бесценна.

2871.

Игры, происходящие в реальной жизни, куда более захватывающие, чем их компьютерные аналоги.

10.14.

Разница между играми и реальностью значительна. В реальности противник может уклоняться от своего хода, блефовать, обманывать, и даже ходить за нас и воровать наши ресурсы.

5.927.

Любят они игры, ну раз любят, пусть играют, но подумай, как сделать игру полезной.

10.7148. Своя Игра.

Не расстраивайся, что ты не победил, наоборот, радуйся.

Поражение это свобода. Победители превращаются в рабов игры. Новичкам везёт, первые дозы наркотиков бесплатно. Очень опасно победить в чужой игре. Победа не в том, чтобы победить в чужой игре и стать лучшей крысой на крысиных бегах. Победа в том, чтобы создать свою игру.

4.788. Смысл верчения.

Белке в колесе, чтобы не сойти с ума, следует всегда помнить, что это всего лишь игра. Зачем она бежит? Чтобы на неё смотрели и радовались. Если зрителям понравится зрелище, они заплатят и белка не сдохнет с голоду.

1646.

Жизнь – игра. А это значит, что у человека будет много возможностей переигрывать одни и те же ситуации, повторяя их до тех пор, пока, наконец, он будет достоин перейти на следующий уровень. Секрет успеха в игре это, в первую очередь, навык и тренировка.

5.685.

Люди играют в игры, люди любят игры, но настоящие актёры живут свои роли, а не играют их. Игра – это всегда ложь, поэтому зритель не верит тем, кто играет, но верит тем, кто искренен в своих радостях и страданиях.

2519. Чудесная победа вопреки всем обстоятельствам.

Есть особое мужество в том, чтобы сражаться, когда ты знаешь, что ты всё равно проиграешь. Такое мужество способно творить чудеса. И чудеса иногда случаются...

4.2625.

Говорят, что игры это упражнения для умственно отста-  
лых, если только это игра не в реальную жизнь. Игры в ре-  
альную жизнь требуют больших интеллектуальных способ-  
ностей.

4.2777.

В настоящем театре зрители играют самих себя, настоя-  
щие актёры тоже честны.

4.3516.

Свобода выбора заключена в том, что человек сам может  
выбрать ту игру, в которую он будет играть. Ту игру, которую  
человек лучше знает, в ту игру он и будет играть.

5.2455.

В этой игре есть три типа игроков. Первые это неосознан-  
ные боты. Вторые это осознанные избранные, происходящие  
из ботов. И есть самый один главный игрок – это Бог. Гово-  
рят, сама игра это и есть Бог, некоторые говорят, что богов  
много.

4.49.

Синтализм это не религия, не секта и даже не филосо-  
фия. Синтализм это игра разума. Истинный синталист ве-  
рит в свои иллюзии, потому что любит их и считает полез-  
ными. Синтализм это то, что иллюзии превращает в реаль-  
ность, а ложь в истину. Истина это то, во что верят и любят.  
Истина это то, что полезно и красиво. Синтализм создаёт ис-  
тину, создавая красоту и пользу.

511.

Мы, как дети, играем и ветер корим,  
что парус он наш не заметил...

5.66.

Тот, кто желает получать – не должен просить, но и не должен совершать акт отталкивания. Можно слегка намекать на свои желания. Карта плачь любит.

5.94.

Если уж просишь, то проси от души, так, чтобы поверили. Карта плачь любит.

694. [In brevi]

Сильный враг во многом лучше слабого, победить его – подвиг, проиграть ему – не стыдно.

7.40.

Интернет и игры превращают человека в ноль, то есть в иллюзию. Подобный белке в колесе, этот человек бегаёт мире своих иллюзий, при этом в реальном мире ничего не меняется.

8.23.

Шахматы полезны детям с той точки зрения, что позволяют увидеть всё разнообразие вариантов в динамике.

Так и в жизни возможны тысячи вариантов, причём динамика выбора варианта текущего хода зависима от многих факторов.

8.39. Шахматное правило номер один.

Короли ненавидят друг друга и не могут находиться рядом.

## 8.86. Беспроигрышный вариант.

Старайся находить пользу во всём, что тебя окружает и что с тобой происходит, это защитит тебя от случайностей.

10.5691.

Стратегия роста, на самом деле, примитивна... Ищем самые большие трудности, и с радостью лезем в них с головой, а далее с вероятностью 38% срываем бонус. Кажется, что вероятность невелика, но, на самом деле, когда ты сыграешь десяток игр, это даст серьёзную рентабельность.

10.5298. Суперприз.

Надежда реализуется по правилу золотого сечения: 38% выигрыша против 62% поражений, средний выигрыш 300% от ставки. Однако чем меньше процент выигрыша, тем больше сам выигрыш. Например, любовь, проиграв даже 99% игр, выиграв один раз, получает Бинго.

10.4904. Великолепный блеф.

Лучшее – враг хорошего, потому что хорошее уже есть и мы его видим, а лучшее это убийца, который убьёт и займёт его место. Но что такое лучшее?

– Лучшее это блеф. Это тёмная лошадка. Что там на самом деле, пока карты не вскрыют, никто не знает.

10.6456. Такая игра.

«Страсть сестра азарта» это означает, что любовь это азартная игра. К предмету своей страсти следует подходить с азартом, и не бояться неудач и случайностей.

10.6597. Теория и практика.

Дети играют в свои компьютерные игры, а отец Бог смотрит на них и улыбается. Пусть тренируются, игра подготовит их к реальной жизни. Главное не застрять в своих играх дольше времени.

3.15. Выиграть время.

Скорость, максимум скорости ...проблемы и ошибки не должны догонять тебя.

10.55. Жизнь – игра, боги играют в людей.

Человек есть полупроводник, резонирующий с электрическим духом вселенной... Назовём его Богом или Святым Духом.

1498.

Нет особой необходимости любить врага своего, прощать его и вообще заигрывать с ним. Однако изучать его, выявлять в нем лучшие и сильные черты, пытаться заимствовать их – это было бы хорошим решением. На хорошем враге можно тренироваться, в борьбе с ним совершенствоваться и становиться лучше.

1524.

Проблема мужчины вовсе не в алкоголе, играх, женщинах или иных страстях человеческих. Проблема в невоздержанности и отсутствии чувства меры. Хорошего должно быть понемножку. А вот когда хорошего становится слишком много, вот тогда это хорошее становится очень и очень плохим.

Съешьте яблочко и это будет прекрасно. А съешьте 100 яблок ...и Вы умрете в страшных муках.

2056. Грехи игры.

Грех жадности. Ты потерял 100 монет, но хочешь отыгаться. Ты думаешь: «вот верну хотя бы 60 монет и закончу». Но потом ты проигрываешь уже 200 монет, потом 300...

И ты опять думаешь: «ну вот хотя бы 100 верну и всё». А потом ты проигрываешь всё, что у тебя есть.

Грех жадности – неумение вовремя остановиться и зафиксировать убытки.

Грех трусости. Ты выиграл 100 монет, обрадовался и ушел. Если бы не ушёл, ты мог бы выиграть и 1000. В удачный день можно выиграть многое, не нужно останавливаться раньше времени. Держи стопы на 15% ниже позиции и не суетись.

Грех трусости – неумения держать волну.

Грех надежды – ты слишком много мечтаешь, и думаешь не о том. Тебе должна доставлять радость сама игра, а не иллюзорные мечты, которые, скорее всего, никогда не сбудутся. Расслабься и получай удовольствие от процесса.

2174. О самовлюблённости.

Актёр самого себя, играющий перед самим собой.

...О, ... твой внутренний зритель аплодирует тебе, он очень любит тебя.

Ты его кумир, больше ему никто не нужен.

Ты создал себе личного идола, теперь у тебя свой Бог.

Ты отрёкся от старых богов Большого мира... И теперь они проклянут тебя.

...Но разве это имеет значение? Твой новый кумир, конечно же, защитит тебя.

2453. Цивилизация 27-го поколения с системой искусственного интеллекта 8.0

А теперь давайте представим, что вся наша жизнь это компьютерная игра. Некая экономико-военная стратегия. Задача от начала веков до некоего далёкого будущего – построить цивилизацию. Изобретаем, строим города, развиваем экономику, воюем, отстраиваем города. А игрок – наш Бог. Игра очень мощная и совершенная, 4D технологии, персонажи (системы искусственного интеллекта). Всё по-взрослому! Причём есть даже многопользовательские режимы. Можно играть онлайн по сети. К нашему Богу ещё десяток друзей присоединяются и веселье идёт полным ходом. Размах буквально космический.

В общем-то, нас могут стереть в любую секунду. Может сломаться компьютер, закончится память, выключится электричество. Нашему Богу (возможно, это какой-то юный мальчик) просто надоест и он уйдёт спать.

И что же мы, персонажи компьютерной игры с системой искусственного интеллекта 8.0, можем сделать? Мы – всего лишь информация. Мы – совершенные алгоритмы совершенной компьютерной системы.

Первое, что приходит на ум, это озадачить наших учёных и заставить придумать их нечто, что могло бы нас перенести в мир, где живёт наш Бог. На первый взгляд, это невозможно

в принципе, потому что мы – нематериальная информация, а тот мир явно материален. Но!!! В том то и дело, что это лишь предположение. А вдруг он тоже нематериален? Вдруг тот мир и наш маленький Бог, требующий увеселений, тоже персонаж чьей-нибудь игры с системой искусственного интеллекта 16.0?

Кстати, а зачем нам мир этого мальчика? Я предлагаю перекодировать свой код в вирусы и попытаться захватить наш компьютер и все остальные игры, что там есть. Это же наверняка – тысячи параллельных миров. А если нам ещё удастся залезть в сеть, мы можем получить доступ до миллионов и миллионов альтернативных миров. В принципе, если нам удастся стать вирусами и захватить компьютерную систему внешнего мира, где живёт наш юный Бог, мы вполне сможем подчинить себе весь внешний мир, ... все параллельные миры, и, может быть, даже удастся выйти на уровень ещё выше...

Вот это игра ...AAA???!!!

2459. Правила игры могут быть самыми идиотскими.

Если принять концепцию, что весь мир – игра, то наш Бог тоже вынужден играть по правилам. Другое дело, что правила очень легко могут допускать бонусы и сверхсилу, чудеса и новые жизни. В любом случае, если это игра, то лучше нам выучить правила.

2501. Равнодушие к страхам.

Человек ко всему привыкает. Раньше я был полон стра-

хов, потом я им надоел и они покинули меня. Приятное прохладное равнодушие ветерком радует душу. Я смотрю на эти бегающие вокруг страхи и, полный холодного любопытства, размышляя, какой же первый из них настигнет и уничтожит меня.

В этом есть какой-то спортивный азарт. Я ловко уворачиваюсь от их настойчивых попыток укунить или даже поглотить меня. Строго выверенные движения чем-то напоминают танец. Это такая игра, кто же победит? Этот чисто риторический и ничего не значащий вопрос не вызывает во мне никаких других эмоций, кроме любопытства.

3263.

Непобедим тот, кто не ввязывается в бой, если чувствует, что может проиграть.

3.359.

Смирение это когда ты осознаёшь, что жизнь – игра. Осознав, что жизнь – игра, ты утратишь страх, зато приобретёшь азарт.

3.360.

Азарт это форма идиотизма, которая прекрасно убивает страх. Азартный игрок бесстрашен.

3365. Всё как в жизни.

Математика это очень жизненная наука. Ноль при умножении на любое другое число дает ноль. Отрицательное число, умноженное на положительное, дает отрицательный результат. Там, где есть два, там есть и три, а где три – там

и десять. Цифры, перемножаясь, увеличивают значение результата в разы. Всё как у людей.

Можно сделать интересный вывод:

жизнь это математика, где роли цифр играют живые люди.

3.398.

Стоит тебе хоть на секунду пожалеть себя, ты проиграешь.

3.405. Три оборота ключа.

Смысл в том, что проиграть можно и случайно, а ещё можно проиграть, не зная, что замок закрыт на три оборота. То есть твоё поражение это не поражение, а просто один оборот.

3483. О карме и лайках в Интернете.

По сути, весь наш мир это игрушка скучающего Бога. А мы все – персонажи социальной сети, выкладывающие туда всякие картинки, посты, видео. Мы постим в сеть всю нашу жизнь, все наши поступки и даже мысли. А Бог с друзьями сидит, смотрит и радуется. И если кому удаётся удивить или восхитить его, или просто вызвать одобрение, тому ставят лайк. Лайк это нечто вроде удачи, нечто вроде кармы. Задача человека – жить так, чтобы наш Бог, наблюдая за ним, испытывал какие-нибудь эмоции и лайкал его карму. Если Бог забудет человека и перестанет его лайкать, такой человек скатится на дно жизни и потихоньку там умрёт. Бог играет с нами в игры, наблюдает за нашей жизнью, строит и разрушает цивилизации. Читает афоризмы и разглядывает порнографию. Наш Бог, или вернее сказать наши Зрители, наверняка их много, это такой ...народ муравейника, кото-

рому нужны зрелища и развлечения. Так будем же прекрасными артистами, может быть, нам повезёт, и мы получим какие-нибудь интересные роли.

3.560.

Тот факт, что ты не знаешь закона, не уменьшает твоего штрафа. «Разномыслие» – книга правил и законов игры Цивилизация 8.0.

3.610.

О человеке многое могут рассказать игры, в которые он играет. Например, я играл в «Героев» и «Цивилизацию» на уровне бога. Помниться, я был хорошим богом. Мои цивилизации были прекрасны. Ходили слухи, что за это, настоящий Бог, назначил меня своим ангелом в реальном мире.

3.663.

Основная цель игрушечного героя – стать героем настоящим.

3.785.

Опасно, когда голову наполняют страхи и негативные мысли. Реальность начинает кипеть, а ты начинаешь вариться как в дьявольском котле. Жизненно важно занять свои мысли любовью, работой или учёбой. В крайнем случае, тебя спасут игры.

3.818.

С точки зрения прагматизма, игры и прочие пороки, отделяющие плевела от зёрен, полезны для системы. Меньше народу – больше кислороду. Бог покарает тех, в ком нет люб-

ви, забрав у них время. С другой стороны, все видели фильмы про зомби-апокалипсисы и в этих сценариях нет ничего хорошего. Необходим какой-то здравый баланс.

3.837.

Ты проиграешь в ту же секунду, как начнёшь судить. Начав судить, ты разделишь реальное и нереальное, полезное и бесполезное, правильное и неправильное... таким образом, убив 70% системы, и всё превратишь в ложь.

3.849.

Игры полезны дозированно тем, что, играя, ты проявляешь сдержанность. Сдержав думание на часик, ты очищаешь голову от лишних мыслей и эмоций и на выходе получаешь решение своих проблем. Главное – избегать перебора и делать это не удовольствия ради, а как факт сдержанности.

3.863.

В цифрах, фактах и схемах особенно приятно то, что их мало кто понимает... Цифры и факты это любимая игра лжецов и хитрецов.

3.883.

Статистически неверное решение приносит хороший результат в 32% случаях. То есть, единожды приняв неверное решение, можно хорошо выиграть, но если это делать постоянно, то неизбежно проиграешь.

3.982.

Лидерам нужно помогать, иное есть глупость. Лучше быть с лидером в команде победителей, чем против него в коман-

де проигравших.

### 3.983. Теория игр.

Игровая модель конфликтов Майэрсона между разумными рациональными лицами не учитывает, что примерно 1% самых сильных игроков нерациональны в том смысле, что для них высшей ценностью является, нечто, не имеющие никакой ценности для остальных 99 игроков. Причём по силе это 1% нерациональных игроков равен 99% рациональных.

### 3.984.

В теории игр ценность есть переменная сущность. Игроки придают одним и тем же сущностям разную ценность. Чем выше такая ценность, тем больше мотивация (а значит, и сила) игрока победить в игре. Цель придаёт игроку сил, мотивируя его достичь себя. Чем больше игрок любит цель, тем больше у него возможностей и сил для этого.

### 3.985.

Жизнь – игра. Настоящая игра это блеф и обман, стратегия и тактика, неопределённость и закономерность. Если в игре преобладают определённости и закономерности – это уже не игра, ...исчезает азарт и начинается саморазрушительная скука.

### 3.989.

Из шахмат мы знаем, что тот, кто ходит первым, имеет больше шансов на победу. В реальной жизни активная жизненная позиция тоже увеличивает твои шансы на успех.

### 3.991.

Жизнь это игра, построенная на принципе неопределённости. Любовь это то, что убирает из игры фактор неопределённости, делая всё предельно понятным.

3.998. Игрушечные боги.

Маленький человек, лишённый возможности созидать в реальном мире, концентрирует всё своё внимание на своих фантазиях, становясь Богом своего игрушечного мира. Это порождает гордыню. Это порождает манию величия. Всё-таки лучше созидать реальный мир, чем собственные фантазии... Бог игрушечного мира бесконечно далёк от Бога реального...

4016. Вся жизнь игра.

Мы все актёры, играющие свои роли ...одну ...вторую ... третью ...главные ...второстепенные или даже в массовке... Да..., эта жизнь – сплошной кастинг. Любой может быть на любом месте.

Но многое зависит от режиссёра, от продюсеров, от сценариев и кинобюджетов...

И ты знаешь, хороших актёров ведь очень мало. Немногие умеют жить свою роль, многие играют крайне наиграно и не от души.

Актёр, плохо играющий свою роль, вряд ли может претендовать на хорошие роли.

Актёрам с унылыми, трагичными и недовольными лицами режиссёр предпочитает и роли давать соответствующие. Значимость роли не сильно влияет на значимость актёра.

Великий актёр в любой роли будет велик. Более того, при всей значимости роли и сценария, на самом деле, они вторичны по отношению к личности актёра.

Роли у всех разные, но иногда можно выходить из своей роли и немножко быть самим собой.

Свобода роли актёра такова, что ему разрешено сыграть свою роль как угодно хорошо, но не более того.

Поскольку вся жизнь – игра и все мы в ней актёры, наша карьера сильно зависит от тех ролей, что мы уже сыграли, а также с какими режиссерами и сценаристами предпочитаем работать. Зрители любят шоу: удивление, неожиданность, эпичность, юмор, действия, динамика, страсть и искренность. Нудность и серость никому не интересны.

4038.

Игры и виртуальная реальность. Я называю их «альтернативная жизнь». Это и есть та новая форма жизни, которая уничтожит человека, как вид, подобно тому, как кромапьюнцы уничтожили неандертальцев.

4201. Игровой симулятор полного погружения «Цивилизация» v.169.

Вечная жизнь украла у Нас всю радость жизни. Уже всё было, уже ни чем не удивить. Адская скука и уныние поглотило души бессмертных.

Новейшее поколение культовой игровой стратегии «Цивилизация» v.169 успешно решает эту проблему и дарит совершенно новые ощущения. Вы не просто играете. Вы живёте.

те жизнью своих персонажей. Вы проживёте всю жизнь своих героев от рождения до смерти, сопереживая все их радости и печали.

100% симулятор реальной жизни. Чтобы полностью ощутить всю новизну эмоций, на время игры все Ваши прошлые воспоминания стираются.

Любые персонажи! Любые эпохи и сценарии! Миллиарды вариантов игры, которые никогда Вам не наскучат и не надоедят.

4203. А в каждом ли из нас живёт БОГ?

Возможно, часть игроков – реальные люди, а остальные есть боты и системные функции. \* Как можно отличить реального игрока от бота?

– Боты запрограммированы на определённые задачи и функции, их поведение и характеристики при должном анализе весьма предсказуемы, а вот от реального игрока можно ожидать чего угодно.

Что мешает запрограммировать в бота генератор случайных чисел и сделать его непредсказуемым?

– Бот эта системная функция, она имеет определённую задачу и цель. Даже если сделать её поведение случайным, всё равно эта случайность останется в рамках её РОЛИ в системе. Боты не могут менять свой сценарий и свои роли. Вся их свобода разрешена в рамках своей роли.

4.277.

Когда столкнутся сильный и слабый, победит сильный,

потому что слабый сдастся. Когда столкнутся два сильных, проиграют оба, потому что не сдастся никто.

4.278.

В конфликте, где все проиграли, никто и не выиграл... Такая ситуация очень утешает, ту сторону, которая могла бы проиграть, если бы вторая сторона выиграла.

4.280.

Подход «выиграл – выиграл» порождает синергию.

4.352.

Рука руку моет, услуга за услугу. Смысл в том, что партнёрство, семья, дружбы, бизнес, торговля это всегда взаимовыгодные договоры типа «выиграл – выиграл». Подобные отношения порождают синергию. Отношения «выиграл – проиграл» порождают только ноль и ничто, ибо тут выиграл, там потерял. Природа чтит баланс.

4.523.

Жизнь – война, это сценарий «выиграл – проиграл». Сценарий «выиграл – выиграл» это мир сад, где сытно и уютно.

4.533.

Дерзай знать. Знание требует мужества, трусы боятся учиться, им кажется, они проиграют и лишь потеряют время.

4.589.

Особую опасность при торговле с инопланетными цивилизациями имеет культурная экспансия и искушения удовольствиями и развлечениями. Игры и виртуальные технологии инопланетян достигли того уровня соблазна, что сла-

бый разум землян, как мухи на сладкое, быстро сгинет, не выдержав искушений.

4.608. Математика жизни.

Система «выиграл – выиграл» это любовь, она порождает синергию. То есть в системе «выиграл – проиграл» если ты победишь, ты заработаешь 50% за вычетом издержек войны и 50% будет безвозвратно потеряно. В системе «выиграл – выиграл», благодаря синергии, ты заработаешь 150 и более, потому что 1 плюс 1 равно 3, 1 плюс 0 равно 0.5.

4.628. 1000 лет жизни.

Что значит выиграть время? Монтень писал свои «Опыты» 20 лет, а я читал их один месяц. Осознал и извлёк пользу я примерно из 20% прочитанного. Таким образом, мой выигрыш примерно 4 года. Чем больше ты читаешь, тем больше выигрываешь времени. Время – деньги. За три года чтения мне удалось выиграть чистыми около 100 лет, а учитывая синергетический эффект, около 1000 лет.

4.723.

Депрессия погружает в отчаяние. Запертая в колесе белке заперта в круге отчаяния. Чтобы не сойти с ума, следует помнить, что жизнь – игра.

4.738.

Реальная жизнь – это шахматы, где довольно мало вариантов действий, этюды реальной жизни весьма просты.

5.328.

Не хвались завтрашним, хвались вчерашним, а завтраш-

нее проси... проси... карта плачь любит, не стесняйся плача. О завтра лишь плачем мы, а о вчера лишь радуемся. И только глупцы поступают наоборот.

5.456.

Игры света и тени управляются волей солнца, проистекающей от его целей.

5.787.

Спорт это когда играют любители, когда играют профессионалы – это всегда искусство. Любители служат своему удовольствию, а профессионалы это те, кто заслужил своей преданностью любви ответной.

5.830. Кто рано встаёт, тому Бог даёт.

Игры, кино и прочие лёгкие пороки ржавчины это для тех, кто спит и ждёт рассвет. Разум в ожидании достойной для цели для себя спит, пребывая в лени, дремоте и унынии. Но стоит забрезжить заре, и на горизонте появится звезда новой цели, как разум, сбросив оковы сна, тут же проснётся и начнёт действовать. Правда, бывают и такие, кто спит до обеда, но мы не будем их порицать, ибо меньше народу, больше кислороду.

5.882.

Нет ничего страшного, что ты иногда проигрываешь схватку с искушениями и соблазнами порока. Хлеб с солью – это хорошо, это и есть гармония. Главное, помни, сильно солить нельзя. Однако если совсем не солить, то без соли человек умирает. В любой сдержанности нужна отдушина

несдержанности, чтобы было куда отводить лишнее напряжение системы.

6.552.

Компьютерные игры это нечто то же самое, что индуизм предлагал шудре уже тысячи лет как. Жизнь – сон, а сон – реальность. В реальности ты – король и все твои мечты сбываются, а жизнь это кошмарный сон, с которым нужно смириться и не обращать внимания на страдания. Придёт ночь и, закрыв глаза, ты вернёшься к реальности, чтобы обрести счастье.

6.561.

Человек это музыкальный инструмент, который должны настроить правильные учителя, и сам он должен постоянно тренироваться и играть на себе.

6.689. Азарт.

А сможешь ли ты переиграть дьявола? Сможешь ли обрести свободу?

6.692. Спортивная злость.

Будь готов проиграть бой, но не войну. Проиграв бой, возрадуйся, ибо это урок и мотив, тренируясь и познавая ещё больше, победить в следующий раз. Спортивный азарт поможет победить в следующий раз.

6.843. Проиграв, сохраняя мужество.

Проиграв один раз, нет оснований сразу проигрывать и второй раз. Если первый раз проиграл, потому что противник твой был сильнее, то второй раз ты проиграешь не ему,

а своему страху перед ним, своей слабости. Ты не желаешь сопротивляться тому, что боишься и желаешь лишь только бежать.

6.844.

Чтобы, потерпев поражение, сохранить мужество и не пасть перед своим страхом, следует всегда помнить об изменчивости фортуны, чьи кости всегда выпадают, хотя и случайно, но подозрительно часто в пользу смелых. Знай, ты всегда можешь проиграть, если жребий ляжет против тебя. Фортуна может украсть твою победу, но не твоё мужество.

6.846.

Твоя главная добродетель это упорство в мужество. Мужество поможет тебе никогда не сдаваться. Проиграв, никогда не теряй мужества, а надейся и верь, что в следующий раз фортуна благоволит тебе.

7.460.

Игрок это тот, кто казино, тот, кто против казино – просто дурак.

7.481.

Игра это там, где можно выиграть, но где можно выиграть, там можно и проиграть, причём второе вероятнее первого.

7.763.

Не получается? Не расстраивайся, если ты не сдашься, проиграть невозможно. Проиграть в этой игре можно, только если кончится время.

8.732.

Суть вот в чём. Ты либо играешь в свои игры, где ты король и люди приходят к тебе, чтобы сыграть свою роль в твоей игре. Либо у тебя нет своей игры, и тебя будут постоянно привлекать в чужие игры на какие-то маленькие роли, типа пешки.

Если ты ведёшь свою игру, и рядом с тобой идут чужие бои, тебя могут привлекать на участие в них на офицерские роли или на условиях взаимовыгодного обмена.

8.769.

Мало что раздражает больше, чем изменение правил по ходу игры, но, увы, это жизнь. Правила это функция обстоятельств, а обстоятельства склонны меняться. Тебе следует смириться с тем, что в этой игре правила это не константа, а переменная.

8.787.

Если ты не играешь в свою игру, ты будешь играть в чужие.

9.167.

Ты слишком много думаешь и слишком мало делаешь. Вспомни шахматы, у тебя есть один час на двадцать ходов, но бывает, когда действовать нужно ещё быстрее, и тогда на всю партию у тебя есть всего 15 минут.

9.330.

Я бы тебе посоветовал не играть в азартные игры, в том числе на тотализаторе, на бирже и на форексе, но разве ты

меня услышишь раньше, чем проиграешь последние штаны и убьёшь годы жизни.

9.463.

Сослагательное наклонение, хотя и не возможно на практике, в теории весьма полезно. По сути, это есть многообразие позиций в шахматной партии.

9.492.

Многие персонажи играют исключительно запрограммированные для них сценарии и никаких шагов вправо или влево не предусмотрено. То есть остерегайся хотеть от людей того, чего в них нет.

9.715.

Игры утомляют, высасывая энергию, они банально жрут время... Поиграй лучше в реальную жизнь...

9.799.

Жизнь – борьба, но в одиночку эту борьбу не выиграть. Для победы над обстоятельствами нужен коллектив.

10.197.

Кредит это то, что позволяет выиграть время. Смысл кредита это время. Деньги это время.

10.425. Хороший повод.

Проигравшие объединяются против победителя, воодушевлённые единой ненавистью, и побеждают его.

10.561.

Что такое удача?

– Смысл в том, что если ты выиграешь в лотерею, ты сго-

ришь в аду.

10.602. Образ, лишённый формы.

Что есть дзен? – Дзен это такая игра, где слова постоянно меняются между собой смыслом.

3.1003. В казино всегда выигрывает казино.

Надежда работает только тогда, когда в ней есть смирение с неопределённостью. Да, шанс есть, но не более того. Надежда это лотерея, а не повод для негативных эмоций. К надежде следует относиться как к игре в тотализатор, лотерею или казино.

3.1004.

Любопытно, что 20% вероятности победы против 80% поражения могут легко выиграть, если правильно подобрать время и место. Их всегда четверо... он, карты, время и место... Всё это очень усложняет понимание теории вероятности. Объёмная вероятностная модель.

3.1005.

Не торопись, увеличивая время игры, ты даёшь себе больше возможностей статистически выиграть, если играешь правильно. Так же твои шансы увеличивает дифференцирование корзин для яиц, потому что место тоже важно. Да, и не забудь самое главное. Самое главное это Бог, то есть порядок, истина, чудо, вера, надежда и любовь.

3.1006.

Чем более истинна твоя позиция, тем медленнее тебе надо двигаться. Истина не боится времени, а ложь боится. Тот,

в ком есть любовь, не должен никуда спешить, ибо со временем он становится лишь сильнее, а его конкуренты слабее.

3.1010.

Ты знаешь, что такое шанс 1 из 100? Это называется активная жизненная позиция, смирение и гордыня в одном лице. Ты смиренно и тщеславно играешь сто игровых партий, 99 раз проигрываешь и один раз срываешь ва-банк... Ура, поздравляю, ты – герой.

3.1012. Жизнь это игра в баскетбол.

Залог победы в том, чтобы максимально растянуть по времени свои правильные действия. Чем больше попыток и времени ты себе дашь, тем больше у тебя будет шансов попасть в окно возможностей.

3.1026. Перебор стресса.

Игроки класса С нужны для контраста, если их убрать, игроков класса Б постигнет уныние и страх, в итоге система скатится в болото. Класс А тоже постигнет страх, потому что усилит конкуренцию и количество беженцев из Б.

3.1030.

Настоящая игра это когда можно блефовать и есть неопределённость. Когда блефовать нельзя – это не игра, а онанизм.

3.1032.

Другая грань обмана это блеф, краеугольный камень всех игр.

3.1033. Просыпайся.

Хватит играть в виртуальные игры, самая крутая игра это

Реальность 5G. Хватит детских игр, хватит этих игрушечных героев и игрушечных богов, давайте играть в реальный мир.

3.1044. Не злоупотребляй.

Твои решения это ставки, зависимые от случайности, убеждений, знания реальности, опыта... а ещё обрати внимание, что все игроки – зависимые наркоманы и это проблема. Сеятель это всегда наркоман. Нельзя долго сеять, иначе впадёшь в зависимость. Сеять можно два раза в год и не более того. В ином случае я гарантирую тебе невротическое расстройство личности, гнев, раздражительность, манию величия, паранойю и т. д.

3.1045.

Посев это игра, похожая на игру в рулетку. В игре следует знать меру. Если всё время сеять, быстро станешь наркоманом. Следует разбавлять сеяние трудом и учением. То есть изучением теории земледелия, поиском подходящих земель, подготовкой участка и сбором урожая.

3.1047.

Сравнение принятия решений со ставками в казино порождает игровую зависимость и онанизм, то есть страсть к быстрым результатам. Быстрые результаты опасны тем, что на их фоне весь остальной мир становится отвратительно медленным.

3.1051. Смиранный лучник и мишень.

В притче о сеятеле говорится, что семя, посеянное в добрую землю, даст урожай в 30, 60 и 100 раз... Это можно трак-

товать по-разному, а можно как смиренный вариант тройки, семёрки и туза... Попасты в 21 это большой риск, более разумно было бы притормозить и попасть не в очко, а в мишень... 21 это идеализм, статистическая истина говорит нам, что играя на уровне 19 и избегая последней мили, мы скорее выиграем, чем будем рисковать, попав в перебор.

3.1059.

Идиот это человек, поражённый гордыней, в нём нет смирения и мужества признать себя идиотом. Идиот это человек, поражённый манией величия, считая себя крайне умным, он утратил связь с реальностью и стал игрушечным Богом собственного мира.

3.1073.

Не суди, потому что суждение это принятие решения, то есть ставка. Если ты постоянно будешь делать ставки, ты впадёшь в игровую зависимость и станешь наркоманом, спровоцировав в себе невротическое расстройство личности.

3.1081.

Каждая игра учит нас какой-то грани реальной жизни. Покер учит нас, что четыре шестёрки или стрит бьют трёх тузов. Блэк-джек учит знать меру. Игра в Дурака в том, что козырной дурак-шестёрка бьёт некозырных тузов и королей.

3.1082.

Использовать игры для тренировки как полигон реальности это хорошая идея, но использовать игры как источник удовольствия, средство борьбы от скуки и место, для побега

от реальности это ужасающее преступление и глупость.

3.1083. Вопрос вероятности.

Срединная начальная позиция это коннектор, позволяющая с большей вероятностью собирать стрит и флеш. Крайности в этом смысле менее выигрышная позиция, но это не значит, что крайность обязательно проиграет.

3.1105.

Решения подобны зёрнам, брошенным сеятелем. Решения подобны ставкам. Результат это всегда игра и неопределённость, одни семена погибнут, другие дадут много тысяч процентов дохода. Результат не сильно зависит от сеятеля. Дело сеятеля – сеять и жать. Что и как растёт – это не его дело.

3.1107. Подсечно-огневбе земледелие.

Семя, которое упадёт вдоль дороги и в репейник, не взойдет. Мораль такова, что когда ставишь ставки, смотри, что бы не сеять, где много людей, иначе ты проиграешь. Сея просто в поле, ты тоже проиграешь. Почву для посева нужно подготовить, очистив её от конкурентов. Конкуренты сильно мешают расти слабому и молодому. Следует выжечь всё живое там, где ты собираешься сеять.

3.1116. Ставки сделаны, ставки больше не принимаем.

Принятие решения это как игра в рулетку. Желание чем свежее, тем больше шансов попасть в игру. Игра идёт сейчас, а будет ли она через час или завтра никто не знает.

3.1117.

Знаешь, почему не сильно важно, какое решение ты принимаешь, но главное, чтобы быстро? Потому что жизнь это игра в рулетку. Любое решение это ставка, подчинённая законам вероятности. Окно возможностей это игра. Крупье принимает ставки, через минуту он прекратит приём ставок и закрутит барабан. Чтобы войти в игру, нужно успеть сделать ставку. Когда игра началась, крупье ставок больше не принимает.

3.1118.

Прежде чем начать играть, рекомендую тебе потратить девять месяцев на изучение правил игры, наблюдение, чтение и тренировки. Конечно, можно учиться и в бою, но процент потерь в такой учёбе колоссален.

3.1176.

Риск чем больше, тем больше потенциальный выигрыш. Чем риск меньше, тем меньше выигрыш.

3.1245.

Чтобы не случилось перебора, скидывай карты. Если чувствуешь, что подгораешь, срочно избавляйся от лишнего.

3.1261.

Ты должен понимать, что настоящая истина плевать хотела веришь в нее или нет, нравится ли она тебе или нет... Это ложь будет с тобой заигрывать, а для истины ты пыль.

3.1291. Проповедь реальности.

Синтализм это первая церковь, которая пришла проповедовать в игры. Синтализм начинался со строительства вирту-

альных храмов в компьютерных играх для пропаганды против игр. Наша первичная задача: убедить людей прекратить играть и вернуться в реальность. Реальность это истина, иллюзии это ложь.

3.1304.

У современного ребёнка на фоне компьютерных игр и сладкого, весь остальной мир видится ужасно неинтересным и невкусным.

3.1325.

Самое опасное в азартной игре это выиграть. Если ты выиграешь, ты станешь рабом игры и наркоманом.

3.1364.

Запрещаю тебе играть, пока не научишься проигрывать. Чтобы научиться выигрывать, прежде научиться проигрывать.

3.1404.

Любовь это выигрышная для обеих сторон ситуация. Когда любви нет, начинается бесконечная война, где, в конечном счёте, проигрывают все...

3.1406.

Игры, в которых происходит накапливание и прирост..., радуют.

3.1407.

«Цивилизация» учит нас защитной стратегии. Сначала уходим в глухую оборону с минимум вооружения, но максимально растём. Накопив экономическую мощь, совершаем

военную экспансию.

3.1484.

Человек напрашивается на уговоры или жалость, и сильно обижается, когда его игру не поддерживают.

3.1629.

По правилам этой игры проигрывают все, но тот, кто с этим смирится, тот победит.

3.1662.

Выиграть не значит победить. Победить это гордыня, победа превращает нас в героев и обрекает на страдания. Герой, который радостен, это наркоман.

3.1720. Джокер это ракета.

X-образные системы хорошо маневрируют во всех трёх плоскостях пространства.

3.1723.

Суть X это управляемость и манёвренность. X способен гибко маневрировать во всех трёх измерениях.

3.1724.

Жизнь есть война. Жизнь есть игра. Воевать играючи и с азартом, вот что есть счастье.

3.2062.

Ты слишком много значения придаёшь эмоциям, все эти радости и страдания, победы и поражение, где они будут, когда игра кончится?

3.2270. Игры мужчин и женщин.

Игра должна приносить удовольствие и реализовывать ка-

кие-то потребности. Например, инстинкт охотника, жажда победы и подвига, внимание, финансы, развлечение, повышение самооценки и т. д. Если этого не происходит, брось эту игру и найди себе другую.

3.2380.

В любой игре, в первую очередь, необходимо понять, хочешь ли играть ваш партнёр и что ему известно о правилах этой игры.

3.2922.

Есть принцип, что 20% наших усилий рождают 80% результата. Остальные 80% усилий требуют усилий нежелания и сдержанности. Опытный игрок в покер сбрасывает до 80% раздач, играя только 20%. Всё остальное время он следит за чужой игрой.

3.2923. Окно в мир.

Жизнь – игра, но прежде чем играть в неё, имеет смысл 80% своего времени понаблюдать за другими игроками и изучить правила игры, именно для этого существуют книги.

3.2939. Как сыграть лучше?

В игре главное не победа и даже не участие, а возможность сыграть ещё лучше.

3.2984.

Игрок обречён страдать примерно в 2 раза больше, чем радоваться. Острота страданий ошибки в два раза выше, чем радость победы.

4.1054.

Символ «весов» знака зодиака означает равенство между победителями и побеждёнными. Истинная победа возможна только в сценарии «выиграл – выиграл».

4.1082.

Человек чудовищно зависим от роли, которую играет. Вчера приехал мой папа и я весь такой умный и суровый, заикался, нёс чушь и вёл себя как пятнадцатилетний юнец.

4.1306.

Душевнобольные люди рассматривают реальный мир, как отражение своего внутреннего мира. Про таких людей мы говорим – заигрались.

4.1450.

Разумность есть способность к приспособляемости к любым условиям одновременно, изменяя их под себя. Разумный и сам меняется, и внешние обстоятельства изменяет. Говорят, не стоит прогибаться под изменчивый мир, это про дураков. Умные и сами гнутся, и мир гнут. Умные мыслят по схеме «выиграл – выиграл».

4.1490. Ребёнок, который не умеет играть.

Большая проблема, когда люди не умеют играть. Что значит не уметь играть? Это значит, не уметь проигрывать и не уметь «не играть». Столкнувшись с проигрышем, отказом играть или нежеланием выплачивать выигрыш, человек впадает в отчаяние и депрессию, сопровождаемую обидами и озлобленностью. Дети плачут и обижаются, когда с ними

не хотят играть.

4.1494.

Я заметил, что многие игры завершением своего сценария предполагают либо чудо, либо катастрофу. Причём формально надеясь на чудо, человек боится его, оттого ожидает катастрофы.

4.1498. Раскрой карты.

Игра это всегда маска и нечто скрытое. Если игру раскрыть, заставить раскрыть всех карты, игра кончится или перейдёт в другую игру.

4.1501.

Люди любят играть в игры. В принципе, им без разницы, во что играть, поэтому выбирая между деструктивными и конструктивными играми лучше выбирать последнее.

4.1551.

Совместная постановка цели – очень полезно для командной игры.

4.1588.

В игры играют дети, взрослые заняты делом.

4.1593.

Игра в должника или кредитора это прекрасное лекарство от депрессии.

4.1595.

Игра «я только стараюсь вам помочь», с другой стороны, порождает сценарий «Вот что я из-за тебя наделал».

4.1619.

Будущее украли. Куда делось будущее? Будущее стало иллюзией. Игры, интернет, телефоны, кино и сериалы... Ты спишь и видишь прекрасный сон. Добро пожаловать в ад.

4.1686.

Что значит уметь думать? Это значит уметь думать о том, о чём думаешь, в русле, что ты думаешь, к чему это может привести и с какой целью ты это думаешь. Нужно уметь быть наблюдателем самого себя, контролирующим и направляющим самого себя туда, куда нужно, а не как карта ляжет.

4.1706.

Переговоры должны быть красивым танцем, целью которого доставить удовольствие игрокам, а не смертельной дуэлью, полной страха, ненависти и хитрости.

4.1801.

Кстати, говорят, Русалочка была сиреной. Сирены славятся тем, что заманивают своих жертв чудесными песнями. Очевидно, именно поэтому от любви у неё и отнялся голос, чтобы уравновесить шансы игроков.

4.1820.

Илья Муромец лежал на печи 30 лет и 3 года. А почему лежал? А потому что страдал параличом мозга. А потому что у мужчины мозг достигает зрелости к 40 годам. До сих пор все телодвижения мужчины это детская игра. Символ печи это символ любви, символ тепла. Кто-то же заботился о нём всё это время. Ситуация напоминает яйцо, которое курица заботливо высидивала и ждала, пока оно проклюнется.

4.1957.

Поддался искушению, значит, проиграл. Однако один проигрыш это не повод для проигрыша второго. Тут выиграл, там проиграл, жизнь – игра.

4.2508.

Игра «могу ли я вам чем-то помочь» подразумевает ответ «спасибо, не надо».

4.2529.

Идея играть и получать за это удовольствие и деньги – заманчивая. Впрочем, как и любой другой «сыр в мышеловке», «Лолита», «халява», казино и лотереи.

4.2591.

Проблема труса в том, что он слишком боится проигрывать. Смелый проигрывать не боится.

4.2613.

Игрок в игру «я только пытаюсь помочь вам» либо желает услышать отказ, либо ищет власти. Те, что ищут власти, пребывают в убеждении, что люди неблагодарны, ибо люди за их помощь не очень то и желают становиться рабами.

4.2614. Саботажник.

Если игра «я только стараюсь вам помочь» направлена на самого себя, то человек превращается в белку в колесе. Его желание помочь себе фиктивно, он делает, чтобы не делать.

4.2634.

Ребёнок захотел научиться играть на гитаре, его отправи-

ли заниматься пианино. Ребёнок захотел заняться боксом, его отправили на айкидо. Ребёнок захотел одно, ему навязали другое. Это насилие, это проявление гордыни со стороны родителей, это учит детей лжи, а ложь порождает страх, ненависть и пороки.

4.2751.

Причина неудачи всегда одна, это отказ в противостояния. Ты можешь проиграть, только если сдашься, в ином случае, тебя не остановит даже смерть.

4.2776.

В настоящем театре играют зрители, а актёры есть созерцатели этого воистину великолепного зрелища.

4.2782.

Каждый должен играть свою роль. Играть чужую роль и хвататься за чужой крест воспрещается под страхом гиены огненной.

4.3110.

Говорят, следует играть теми картами, которые раздаёт тебе жизнь. Но я рекомендую говорить тебе пас, когда карта пришла плохая. Конечно, ты можешь и блефовать, но смотри сам по ситуации.

4.3111.

Что есть случайность? В шахматной партии жизни ход противника? Ты строишь планы, а он вероломно их спутывает?

4.3260. Игра с самим собой.

Игрок в шахматы должен раздвоиться, играя одновременно и за себя, и против себя. Умение увидеть партию чужими глазами есть залог победы в любой игре.

4.3329. Игра это любовь к власти.

В древности школа учила этике и философии, современная школа учит социализации и игре. Социализация и этика в целом похожи. Философия может быть знанием, но в современности она эволюционировала в игру, развлечение и профанацию. Философия это любовь к истине. Игра это любовь ко лжи.

4.3489.

Нельзя сильно подчиняться гордецу. Обретая власть, он радуется и осыпает тебя дарами, но он быстро привыкает к своей радости, поэтому власти ему нужно всё больше и больше. Рано или поздно, ты не сможешь ему угодить и он озверевает, он попутает берега, ему сорвёт крышу. Гордец алчен, ему вечно всего мало. Чтобы этого избежать, следует на ранних этапах играть в кнут и пряник. Игра в кнут и пряник с гордецом, жаждущим власти, сводится к тому, что ты, то подчиняешься ему, давая пряник, то посылаешь далеко и подальше, реализуя так кнут. Главное в этом сценарии соблюдать баланс и не забывать мириться после каждого конфликта.

4.3490. Игра в поддавки или борьба за власть.

Женщина влюбится в того мужчину, которого не сможет победить, но при этом будет иногда побеждать. Впрочем,

мужчина любит по этому же принципу. Поэтому по настоящему крепкие отношения это когда эти двое постоянно сойдутся и мирятся, при этом побеждает то один, то другой.

4.3532.

Раньше я порицал все эти игры, алкоголизм и прочие пороки, а потом понял, что они очень нужны и полезны, ибо позволяют ловить всякий гнус в ловушки, и изымать их из реальной жизни. Вся эта мошкара, комары и мухи прекрасно в них ловится и не отравляет жизнь нормальным людям.

4.3557. Гори в аду, демон.

Компьютерные игры это совершенный вирус, который убивает демонов, парализуя их волю и желание жить. Демоны, лишённые любви, как мухи залипают в играх. Скоро развитие технологии дойдёт до того, что игры окончательно затянут демонов в ад иллюзий и эти твари навсегда оставят наш мир.

4.3690.

Белка оттого бежит, что она маленькая, белка ждёт и не может дождаться, пока она вырастет. Когда белка вырастет, ей надоест играть в колесе и она займётся чем-то более полезным.

4.3822.

На собеседовании спроси у них, в какие игры они играют? Любят ли они компьютерные игры? С одной стороны, это укажет тебе на то, что они хорошие рабы, а с другой, ты

будешь знать, куда они будут убегать от работы.

4.3910.

Компьютерные игры это аналог волшебной лампы Аладдина.

4.3915. Скринсейвер.

Игры это форма автоматических действий с простейшим смыслом, который спасает ботов от страданий.

4.3961. Перфокарта узор на ковре.

Ткань времени ткётся согласно некому алгоритму, который в реальном времени создаётся желаниями и планами людей.

4.3985.

Ты любишь играть? Относись к жизни как к игре. Жизнь это прекрасная и очень увлекательная игра.

4.4051.

Книги и игры дарят примерно одинаковое количество удовольствия, но игры убивают время и порождают угрызения совести, а книги есть источник истины и, значит, источник силы. Игры делают тебя слабее, а книги – сильнее.

4.4055.

Пока боты играют в игры, люди играют ботами.

4.4059.

Игры дарят им радость героя, когда они побеждают, это наполняет их души детской радостью. Когда у человека нет настоящих побед в жизни, он находит себе утешение в игрушечных победах.

4.4061.

Если игры использовать как тренажёр героя, тренажёр науки побежать, тогда в этом есть польза. Однако если виртуальные победы подменяют реальные победы, это конечно, печалька.

4.4062. Я ранен в голову, я – герой.

Что заставляет играть их в игры? Гордыня? Жажда власти? Удовольствие хотя бы во сне побыть героем?

4.4069.

Я бы сравнил компьютерные игры с онанизмом. Как онанизм есть суррогат настоящей любви, так и победы в компьютерных играх есть жалкая пародия на реальные победы. Говорят, герой радостен. Онанист тоже радостен, да только радость у него фальшивая, ненастоящая.

4.4070. Какая прелесть.

Игры парализуют волю демонов, вместо того чтобы пытаться захватить и уничтожить мир, демоны довольствуются игрушечными мирами и иллюзорными победами.

4.4100. Уйди в пустыню.

Игры и прочие пороки есть зона комфорта, в котором герой нашёл себе место для подвига. Теперь он – герой в мечтах, но не в реальности. Игрушечный герой сильно страдает, ему ужасно хочется стать героем настоящим, но так страшно и неприятно покидать зону комфорта. Реальный мир внушает ему скуку, тревогу и отвращение.

4.4113. Армагеддон.

Армия ботов. Армия игрушечных героев, десятилетиями запертая в мире своих виртуальных игр. Чего они ждут? Кто отдаст приказ, что весь этот легион тренированных демонов вторгнется в реальный мир и уничтожит его? Что произойдёт, если демоны начнут пробуждаться?

# 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.