

Анастасия Лерно

КАК УСТРОЕНА ИГРА, КОТОРУЮ МЫ ЖИВЁМ?

теория игровой симуляции вселенной



Анастасия Лерно

Как устроена игра, которую мы живём?

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69347536

SelfPub; 2023

Аннотация

Я – автор, Анастасия Лерно, по профессии геймдев художник. Проработав более семнадцать лет в индустрии разработки компьютерных игр, я не могла не замечать их сходство с реальным миром. Ну, тут всё понятно, они действительно являются симуляцией нашего мира, но тогда возникает вопрос – а что такое наш мир на самом деле? Является ли он тоже игровой симуляцией, созданной неизвестным разработчиком вселенной? А мы – кто? Персонажи, которые бегают по локациям, выполняют квесты и миссии ради очков опыта? Зачем мы это делаем? Как выглядит мир вне игры? Кто и для каких целей загрузил нас в эту матрицу? Задаваясь этими вопросами, я сформулировала своё авторское видение теории игровой симуляции вселенной, основанной на профессиональном и личном опыте наблюдений за похожими системами в жизни. В этой книге я даю вольное изложение своего представления о том, как устроен игровой мир, в котором мы живём.

Содержание

О чем эта книга. Про автора.	4
Глава первая – Стартер пак.	8
Глава вторая – Левел-ап игрока.	28
Глава третья – Откуда берутся души?	45
Глава четвёртая – Земля – поезд для бедных.	53
Конец ознакомительного фрагмента.	62

Анастасия Лерно

Как устроена игра, которую мы живём?

О чем эта книга. Про автора.

Итак, если вы добрались до этой книги, значит, вы относитесь к той категории людей, которых интересуют вопросы мироздания, происхождения и существования души, других вселенных. Вы читаете различные источники, и у вас, скорее всего, уже есть общее представление о том, что на этот счёт говорят различные религии, философские школы, эзотерика и отдельные мыслители. И я думаю, вы уже знакомы с идеей игровой симуляции вселенной. Если коротко, это представление о том, что пребывание человеческой души на планете устроено так же, как компьютерная игра.

Вселенная выполняет функцию виртуального пространства, а планета Земля – набор локаций с игровыми задачами, со своей игровой логикой и измерениями, доступными игроку. Души, воплощаясь на этой планете, вступают в игру. Соответственно, человеческие тела – это аватары, персонажи под управлением игрока.

В этой книге я решила изложить своё видение теории игровой симуляции вселенной. Я не буду затрагивать вопросы квантовой физики, пытаясь объяснить, как это всё устроено, у меня в этом нет компетенций. Меня интересует именно структура и смысл всего этого явления.

Существует популярная концепция “жизнь в матрице”. Это про то, что наш мир – виртуален, все мы спим и видим сон о самих себе, живущих жизнь на планете Земля, а наши настоящие тела где-то болтаются в барокамерах. Меня такое подход к представлению пребывания человека на земле не устраивает, потому что он не отвечает на базовые вопросы -

А кто и с какой целью нас в эту матрицу загрузил?

А зачем мы тогда проживаем виртуальные жизни?

А где тогда реальный мир, как мы в нём появились и почему мы в нём спим?

Моя теория будет отличаться от типичного “мы все живём в матрице”, тем, что я представляю жизнь человека на Земле именно как игру, где развитие и прокачка персонажа является главной целью его пребывания на планете, а не просто бесцельное проведение времени в виртуальном мире. Для меня теория игровой симуляции вселенной отвечает на все базовые вопросы смысла жизни человека на земле и после неё, я постараюсь в этой книге подробно расписать отве-

ты на них.

Пару слов о себе и как я до всех этих мыслей дошла.

Я родом из гейдева.

Отучилась на художника, и практически сразу же окунулась в мир разработки компьютерных игр, сменив холст и краски на фотошоп. Я рисовала милых зверушек для казуальных игр, окровавленных зомби для шутеров, текстурировала домики, бочки и низкополигональные деревья для РПГшек.

Итого, больше 17 лет отработав в гейдеве, я, как и многие люди, много часов своей жизни проведя в мире игровых симуляций, не могла не замечать схожесть компьютерных игр с реальным миром. Ну тут, как бы, всё логично – компьютерная игра действительно копирует реальный мир, это и есть её прототип. Но тогда возникает закономерный вопрос – а что такое наш мир, и на почему мы тут живём? Мы что, тоже бегающие по локациям человечки, выполняющие какую-то одному богу известную миссию, собирающие все побочные квесты ради прокачки своего персонажа и очков опыта?

А как игра закончится – тогда что? Куда мы попадём? Как выглядит тот мир, вне игры, и зачем мы вообще играем?

Кто разработчик игры?

Каковы правила игры?

Почему у игроков не одинаковый набор стартовых ресур-

сов в начале игры? Почему есть игроки, которые приятно и легко проживают свои жизни в игре, вообще не напрягаясь, а есть те, кто проходит тяжёлые испытания, которые часто заканчиваются гибелью игрока?

Разумеется, я не первая, кто обсуждает теорию игровой симуляции вселенной, но я хочу изложить свой вариант, разложить эту тему по полочкам в максимально удобной для бытового понимания форме. Возможно, местами это будет звучать эзотерично и не научно, но у меня нет цели писать научный труд. Это вольное изложение моего представления о том, как устроен игровой мир, в котором мы живём на основе моих наблюдений за похожими системами в реальной жизни.

Начнём с начала – стартер пак.

Глава первая – Стартер пак.

В мире компьютерных игр Starter Pack – это минимальный набор ресурсов для новичка, чтобы начать игру.

Он может быть бесплатный – самый дешевый, состоящий из всякого мусора и бесполезных вещей, очень тяжело начинать игру, имея под рукой “накидку крестьянина” в качестве брони и палку с самым низким уроном вместо нормального меча. Хочется что-нибудь посолиднее – надо будет раскошиться.

В платном стартовом пакете вы получаете качественные вещи и плюшек побольше – намного легче и приятнее начинать игру, имея хорошую броню, сундук золота и пару мечей. Выходит, чтобы получить хороший стартовый набор, за него надо заплатить реальные деньги.

А нечем платить – получи стартер пак нищеврода.

Как вы заметили, в реале стартовый набор тоже у всех разный. Очевидно, что все мы начинаем игру под названием “проживи жизнь” с очень разным стартовым набором ресурсов. Эпоха, страна, город, в котором родился человек. Его родительская семья, ресурсы этой семьи, положение в обществе. Здоровье человека, пол, темперамент, ум, способности

и таланты, данные от природы – это всё стартовые ресурсы, от них зависит, на каких условиях игрок начнёт игру.

Старт у всех очень разный.

И возникает закономерный вопрос – почему так? Почему есть люди, которым угораздило родиться в неблагополучной семье, или с плохим здоровьем, или угодить в тяжёлую эпоху в бедной стране и т.д. Почему им так не повезло? Почему они вынуждены выживать, когда другие с рождения наслаждаются благополучием и комфортом?

В поисках ответа на этот вопрос я слушала, что на этот счёт говорят различные теории, религиозные и философские и школы – мне объясняли, что это кармические уроки с прошлых жизней, что мы сами выбираем себе родителей, чтобы пройти какой-то опыт, что Бог нас испытывает и т.д. Ни один из этих вариантов меня не устроил, потому что оставалось куча вопросов, на которые, как правило у приверженцев этих теорий не было ответов.

Например, берём типичную ситуацию – человек рождается в семье с папой-алкашом, который всё детство лупит его и мать, они бегают, от него спасаются. На выходе из такого детства мы получаем взрослого человека с совершенно разбитой психикой, который годами ходит по психологам (я много

таких видела на расстановках и психотерапевтических группах), борется с депрессиями, низкой самооценкой, одиночеством и там ещё до кучи проблем. Спрашивается, зачем он такую семью выбрал, если следовать теории, что мы сами выбираем себе родителей? Сторонники идей в духе “причина во мне” и “за всё, что происходит в нашей жизни, мы несём ответственность” – отвечают – “это такой опыт”. Да нахрена человеку такой опыт? Кому вообще нужен подобный опыт? Ради чего? Что хорошего он даёт? На это я внятного ответа на услышала.

Я больше десяти лет отходила на расстановки и психотерапевтические группы, посмотрелась на кучу клиентов с тяжёлыми судьбами и отвратительным детством. Мой опыт наблюдений таков, что тяжёлое детство всегда несёт последствия в виде психологических проблем, которые мешают жить и человеку приходится всю жизнь бороться с ними. Есть конечно яркие примеры известных личностей из трущоб, добившихся успеха. Вот, благодаря травмирующему опыту детства, они приобрели цель добиться успеха, и вылезли из грязи в князи, преодолев свои травмы! Разве у них была бы такая сильная мотивация, если бы не детство в трущобах! Это правда, неблагополучное детство действительно может стать бустом для дальнейшего роста и развития, человек получает сильнейшую мотивацию добиться успеха во что бы ни стало.

Но проблема в том, что таких преодолителей единицы из общего числа людей, выросших в бедности в неблагополучных семьях. Основная масса повторяет судьбу своих родителей.

Задача такого человека – подняться с очень низкого уровня хотя бы до среднего, и ему приходится вкладываться и трудиться значительно больше, чем тем, кто родился в более-менее благополучных семьях, имеет хорошее здоровье от природы, поддержку семьи и благоприятный регион рождения.

Достигаторы из неблагополучных семей часто добиваются большего и идут в своих достижениях дальше, но как много им это стоит! Часто бывает, что их успех является побочным эффектом их попыток наладить свою жизнь.

Получается, что люди, получившие при входе на планету бедный стартовый пакет, вынуждены очень сильно трудиться, преодолевая бедность, психологические проблемы, нанесённые травмирующим детством, множество трудностей (с которыми никогда не сталкиваются обладатели стартер пака побогаче), чтобы просто встать на уровень с ними.

Верующие в прошлые жизни говорят, что нищевродский

стартер пак – это наказание за грехи в прошлых жизнях. Прожил прошлую жизнь несправедливо – получи в следующей жизни папашу-алкаша, детство в трущобах, плохое здоровье и т.д. Но так как мы прошлые жизни не помним, то не понятно, в чем нагрешил и за что терпишь наказание. Суть любого наказания в том, чтобы нагрешивший запомнил, что так делать больше нельзя, а то будет ай-ай-ай. А если наказуемый не знает, за что его наказывают, теряется суть наказания. Он будет повторять одну и ту же ошибку раз за разом в каждой из своих жизней, понятия не имея, что это ошибка. Для того, чтобы понимать, как жить праведно, а как нет, нужно иметь единый свод правил на все времена, а такого не существует. За одно и то же действие человек в разные века мог получить прописку как в аду, так и в раю. Например, ещё пару веков назад отношения до свадьбы считались страшным грехом, а сейчас это норма для любого цивилизованного общества. По логике вещей, этот свод правил – как жить праведно – должны знать высшие силы, но всё, что мы знаем о их мнении на этот счёт излагаются людьми, исповедующими различные религии, и с течением времени в это изложение постоянно вносятся коррективы, не говоря уже о том, что представление о том, что праведно, а что нет, отличается в различных конфессиях.

И результате остаётся неотвеченным вопрос – а для чего людям даются разные стартовые ресурсы по праву рож-

дения? Почему у кого-то густо, а у кого-то пусто? Кто-то рождается в богатой семье, получает хорошее образование, возможность реализовывать свои желания и стремления, а кто-то вынужден выживать, не имея возможности полноценно закрывать даже базовые потребности. Кто-то рождается в семье любящих родителей, получает заботу, уважение и внимание, а кто-то рождается в семье родителей алкашей и получает побои, ненависть, оскорбления и всю оставшуюся жизнь борется с комплексами, чувством ненужности и низкой самооценкой.

Мы задаём себе вопросы на эту тему:

“Для чего мне это дано?”

“Чему вселенная хочет меня научить?”

“Какой кармической урок я должен усвоить?”

А дело в том, что никакой. Нет в этом никакого урока. У вселенной нет цели кого-то чему-то учить.

В компьютерных играх стартовый пакет либо даётся бесплатно, либо покупается за деньги. И мы получаем строго то, за что заплатили.

В нашей игре, которую мы живём, тоже самое.

Теория игровой симуляции вселенной даёт исчерпывающий ответ, почему кому-то повезло с родителями(страной, эпохой, природными данными и т.д.), а кому-то не повезло. Мы получаем такой набор стартовых ресурсов по праву рождения, за который заплатили кармические деньги. Точнее, на сколько нам их хватило.

Это как если бы перед тем, как отправиться в поход, вам надо зайти в туристический магазин и купить снарягу. Вот вы заходите, а там есть всё – на любой вкус и кошелёк. Супер дорогие брендовые трекинговые ботинки, ультра модные качественные рюкзаки и т.д. А у вас денег только на шлёпки и челночную сумку, а подзаработать денег побольше можно только в самом походе. Вот вы и берёте шлёпки да сумку, и в таком виде отправляетесь в поход, в надежде по дороге подзаработать на снарягу получше.

Поэтому, если у вас так получилось, что вы родились в не самой продвинутой семье, в не очень благополучном регионе, вы не можете похвастаться богатырским здоровьем или талантами, данными от природы, это не потому, что боженька вас за что-то наказывает, за какие-то грехи прошлой жизни, или вселенная хочет вам преподнести какой-то урок, или вы сами выбрали себе такую родительскую семью ради какого-то непонятого опыта. Нет, вы просто получаете то, на что вам хватило кармических денег, что вы смогли позволить се-

бе взять в магазине игры под названием “проживи жизнь на планете Земля”.

Итак, мы подходим к следующему понятию – кармические деньги и очки опыта.

Кармические деньги и очки опыта.

Давайте представим, что наш условный игрок начинает игру под названием “прожить жизнь на планете Земля”. Кто он такой, откуда взялся и в каком мире проходит его “реальная” жизнь, мы обсудим чуть позже, а сейчас рассмотрим ситуацию начала игры – выбор персонажа и стартовых ресурсов. Представим, что на входе на эту планету ничего бесплатного нет, разработчиками не предусмотрено. Но при этом стратер пак ничем не ограничен – каждый игрок может взять себе столько ресурсов в свой стартовый набор, сколько сможет позволить. Вся зависит от его кошелька – сколько он принёс с собой денег, чтобы купить эти ресурсы, чтобы начать новую игру.

Откуда он их взял?

Представим, что вселенная – это такая игровая экосистема, объединяющая миллиарды миров, пригодных для воплощения, и все игроки, воплощаясь в одном игровом мире, на-

капливают внутриигровую валюту в течении своей жизни – игры, а затем могут использовать её в другом воплощении внутри экосистемы.

Кармические деньги – это внутриигровая валюта в игровой экосистеме вселенной.

То есть, наш игрок в каждой игре-жизни зарабатывает внутриигровую валюту и очки опыта, использует их в течении игры, а избыток валюты может взять с собой в следующую игру, чтобы купить стартер пак.

Он обменивает свои заработанные деньги на любые ресурсы, доступные на входе в новую игру, собирая таким образом себе стартовый набор ресурсов. Если игрок в предыдущей жизни заработал себе хороший финансовый запас, то на входе в новую жизнь он может позволить себе приобрести здоровье получше, более благополучное место рождения, эпоху, образованных благополучных родителей, также способности и таланты.

Если у него в кармическом кармане не густо, приходится выбирать, во что вложиться – купить себе талант, сэкономив на достатке и благополучии родительской семьи (так появляются одарённые ребята из трущоб), или купить себе здоровье, сэкономив на красоте внешности и т.д.

Таким образом мы, рождаясь на планете, в течение всей жизни зарабатываем кармические деньги и очки опыта, чтобы максимально качественно и приятно для себя прожить жизнь и на оставшееся бабло купить себе стартовые ресурсы в следующей игре – воплощении.

Это и есть ответ на вопрос, почему нам достались такие родители, какие достались. Почему нам досталось такое здоровье, способности, страна, эпоха.

Это не какой-то непонятный кармический урок, который якобы надо усвоить. Это не выбор ради непонятно для чего нужного опыта.

Это то, что мы смогли себе позволить.

Мы в качестве стартовых ресурсов получили то, что обменяли на кармические деньги при входе на эту планету.

Мы получили таких родителей, страну, эпоху, внешность, здоровье, способности, которые смогли себе позволить за свой счёт. И если ваш сосед имеет богатырское здоровье, но облысел в двадцать лет – значит, он предпочёл вложиться в здоровье в ущерб красоте волос – выбрал более нужный

ресурс для проживания на планете. Или ваш друг по жизни пробивной, с предпринимательской жилкой, с детства крутился, зарабатывал деньги, открывал бизнесы, но родился в бедной семье без отца – он предпочел вложиться в таланты и темперамент, сэкономив на семье.

Мы наблюдаем людей, которые от природы имеют всё – привлекательную внешность, крепкое здоровье, ум, таланты (иногда несколько) богатую родительскую семью, благополучную страну рождения – мы думаем – да за что боженька его так любит и столько всего дал?

И противоположная ситуация – мы видим людей, родившихся в бедных, неблагополучных семьях, со слабым от рождения здоровьем и мы думаем, вроде люди не плохие, почему им так не повезло? Они не живут, а выживают, ни в чем не виноваты, а их словно бог с рождения за что -то наказывает.

А бог тут вообще не причём.

Он никого не поощряет и не наказывает.

Каждый игрок получает то, что сам заработал в предыдущих играх, такой стартовый набор ресурсов, которые он смог позволить себе приобрести за свой счёт.

При этом, выбор ресурсов огромен, вы можете обменять

на свои кармические деньги всё, что предоставляет эта планета – 100% здоровье, самую благополучную страну, самую богатую семью, самых любящих и психически здоровых родителей, привлекательную внешность, кучу талантов – если сможете себе это позволить.

Исходя из этого вы можете оценить, сколько у вас было кармического бабла при входе на планету и на что вы его потратили.

Как происходит этот обмен – как мы платим планете за стратер пак, и как она нам его выдаёт?

Дело в том, что материя вселенной – то, из чего состоят материальные и нематериальные слои – представляет собой программу. И любой объект в ней в своей основе несёт код, который описывает его характеристики. И кармические деньги можно считать кодом доступа игрока к этим игровым кодам.

Это как в компьютерных играх, чтобы открыть некоторые сундуки или получить лучшую броню, нужно прокачаться на уровень повыше.

Так же и в нашей игре, которую мы живём – мы получаем доступ к лучшим характеристикам стартового пакета, если у

нас есть достаточно кармических денег, т.е, кодов доступа, которые могут быть только у прокачанного игрока.

И эти коды доступа при переходе из нематериального слоя в материальный преобразуются в цепочки кодов различных объектов в материальном мире – пол, внешность, здоровье, род, эпоха и т.д.

И дальше мы приходим к вопросу – а как зарабатываются кармические деньги и очки опыта? Что надо для этого делать? Во что мы их вкладываем?

Как зарабатывать кармические деньги и очки опыта. Прокачка персонажа.

Помните, как это происходит в компьютерных играх? Чтобы прокачаться и заработать монеты, нужно побегать по локациям, выполнять побочные квесты, или просто побить каких-нибудь мелких монстров по окраинам, чтобы набрать монет и очков опыта. А потом, после выполнения сюжетного квеста, мы получаем сразу кучу плюшек и левел-ап. Всё это происходит с музыкой и анимацией, чтобы игрок точно не пропустил момент повышения своего уровня.

Как это происходит в игре, которую мы живем. Чтобы заработать очки опыта и кармические деньги, нужно делать

примерно тоже самое, что и в комп. играх – прокачивать своего персонажа.

Мы получаем такую родительскую семью, которую мы смогли себе позволить за свой счёт. За каждый ген, доставшийся нам от папы с мамой, мы заплатили звонкой монетой.

В этот стартёр пак входят также все возможности, которые предоставляет вам родительская семья – возможность обучаться, получать различные навыки и знания, получать материальное обеспечение и медицинскую помощь, а также возможности, предоставляемые эпохой и местом рождения.

Наше здоровье, данное нам от природы, способности, таланты, возможности, полученные по праву рождения – это наш основной ресурс, опираясь на который мы начинаем нашу жизнь-игру.

Наша задача в этой игре – не растерять ресурсы, полученные в стартовом наборе, и, используя их, максимально развивать себя. Развивать свои способности и таланты, свои желания, интересы, пользоваться возможностями, предоставляемыми жизнью – т.о, мы получаем качественное проживание жизни, которое конвертируется в кармические деньги.

В соответствии с теорией игровой симуляции вселенной,

вы получаете стартовый капитал не для того, чтобы его просто бездарно потратить на проживание жизни и помереть в конце. Хотя многие так и поступают. В этом нет смысла, если вы не животное, и всё-таки относите себя к расе разумных. Ваша задача – вложить стартовый капитал в своё развитие, в этом его суть в этой игре.

Постоянное развитие себя в течении всей жизни – это и есть главный квест игры.

Именно так и зарабатываются кармические деньги – через развитие себя как главного персонажа своей игры-жизни и получения качественного опыта проживания жизни. Не каждый опыт одинаково полезен. Если вы проживаете опыт, который не даёт вам никакого развития – например, унылая, неинтересная работа, на которой вы зарабатываете три копейки для поддержания штанов и у вас больше нет времени ни на что, или проживание жизни загруженной домохозяйки – у которой вся жизнь – бытовуха, этот опыт не принесёт кармических денег, потому что он не даёт развития. Такой опыт подходит только начинающим игрокам, у которых задача – просто освоить управление. Они могут проживать подобные инертные жизни, потому что у них нет задачи развиваться и прокачивать себя.

А как понять, сколько этих самых кармических денег я

заработаю, занимаясь развитием себя? И что именно входит в это понятие развития?

Дать вам какие-то математически точные критерии я не могу, как я сказала, я не изучаю техническую сторону вопроса, лишь излагаю свой взгляд на теорию игровой симуляции вселенной, основанный на жизненных наблюдениях. Но могу предложить такую схему анализа – давайте для начала рассмотрим, как вы использовали стартовые ресурсы.

Вы знаете все эти сожаления по поводу бессмысленно прожитых лет, им подвержены плюс-минус все люди на планете. Особенно ближе к 30-40 годам люди начинают вспоминать бездарно прожитую молодость и переживать по этому поводу. Люди на этой планете живут примерно до 80 лет, так что 40 лет – это половина отведенного для игры времени, большая часть стартовых ресурсов потрачена. К 40-ка годам каждому человеку есть о чём вздохнуть – об упущенных возможностях, потраченном здоровье, некачественном времяпровождении с некачественными людьми. По моим наблюдениям, люди только к 30-40 годам начинают браться за голову, потому что чувствуют, конец игры ближе, чем когда либо раньше.

А на что вы потратили стартовые ресурсы? Вам удалось их преумножить? Удалось их успешно вложить? Если пред-

ставить, что вы получили 100% здоровья при рождении, вам удалось его укрепить? Вложить в профессиональные или спортивные достижения? А сколько у вас осталось его сейчас?

А время, проведенное в школе, училище и институте? Ну бог с ней, со школой, сомнительное место для развития, но проф училище и институт – это время, которое отводится на осознание своих проф интересов и получение профессии, это тоже ресурс, данный по праву рождения, потому что в большинстве случаев оплачивается родительскими деньгами. Чем вы занимались в своём студенчестве? Вы можете сказать, что потратили 100% этого ресурса на пользу своему развитию? Занимались ли вы вообще развитием себя в это время?

И так, вы можете проанализировать весь свой стартер пак. Если взять каждый пункт из этого набора стартовых ресурсов за 100% – сколько сейчас осталось? Удалось вложить? Преумножить? Сколько потрачено?

Но успех прохождения игры не держится на одном стартер паке. Стартовые ресурсы конечно, важны, но что делать тем, у кого от рождения не густо? Не достаточно только использовать то, что дано от рождения, нужно и самому искать и создавать возможности своего развития.

Как выглядит развитие персонажа в комп игре – мы постоянно гоняем его по локациям, проходим кучу побочных квестов, приобретаем лучшую броню, оружие, кучу нужных баночек, артефактов, и распределяем очки опыта, чтобы приобретать полезные навыки. Если сравнить с тем, каким ваш персонаж был в начале, и какой он стал после пары десятков часов игры – теперь этим же персонажем вы можете сделать намного больше – и заклинания кастовать, и драконов валить, и замки строить, а вначале игры едва справлялись с самыми простыми квестами.

Мы используем ресурсы из стартер пака, какими бедными они не были, чтобы искать и создавать возможности прокачки своего персонажа в игре.

Мы используем всё, что нам дано, чтобы делать себя все более функциональным – больше уметь, понимать, знать. Стать более компетентным, профессиональным, реализовать свои желания и интересы, приобрести знания, опыт и навыки в разных областях, дать себе возможность пережить гамму различных чувств и опыта.

Развитие – это усложнение.

И для этого надо постоянно двигаться, что-то изучать,

пробовать, тренироваться, браться за новые задачи. Развивать себя – это постоянно усложнять себя. Если взять за 100% все возможности, которые предоставляла вам игра – насколько вы воспользовались ими? Например, поехать на летнюю практику за границу от института? Бесплатные языковые курсы по выходным от работы?

Делали вы что нибудь, чтобы создать себе такие возможности? На что вы тратите свободное время? Как это время-провожение вас развивает?

Я сейчас не имею ввиду лепить из себя супер-достигатора, который следит за каждой потраченной минутой своего времени, развитие без удовольствия приводит к усталости и выгоранию. Развиваться можно не только в материальных достижениях или постоянном обучении и тренировках, но и в умении получать удовольствие и кайфовать – это тоже даёт левел-ап в этой жизненно важной сфере жизни.

Когда я еду в путешествие, я могу отправить себя гулять по музеям, приобщаясь к культуре, или исследовать пешком развалины античного города, читая попутно его историю в интернете, а могу отправиться в гастрономический тур по барам и ресторанам, потому что это для меня такой же важный опыт, который я вкладываю в своё развитие, это часть качественного прохождения игры, под названием ”прожить

жизнь на планете Земля”.

Глава вторая – Лevel-ап игрока.

Помните, в компьютерных играх левел-ап персонажа происходит с музыкой и анимацией, игра оповещает вас о том, что вы теперь переместились на ступеньку выше в своём развитии, и теперь у вас появляются новые способности или открываются новые возможности.

В игре, которую мы живём, повышение уровня происходит без фанфар и салютов.

При этом, не совсем понятно, а в чём этот левел ап заключается, например, если человек заработал много денег или занял высокую должность, обладает властью – это считается высоким уровнем развития в жизни? Но ведь он может потерять и богатство, и власть – и что тогда, он теряет свой левел-ап и очки опыта у него отбираются? А если он супер профессионал в своей работе и тупой по жизни – мы знаем истории спортсменов и музыкантов, которые с треском потратили все свои гонорары и остались ни с чем – тогда как их оценивать? Как высокоуровневых игроков или низкоуровневых? А таланты от природы, которые с раннего детства демонстрировали невероятные способности в какой-либо области, но при этом ни отличались тягой к развитию ни в чем, в том числе к сфере своего таланта – это как расценивать?

Давайте разберёмся.

В игре, которую мы живём, уровень развития не связан с профессиональными навыками, талантами, деньгами или властью. Талант даётся от природы – это ресурс, входящий в стартер пак, он приобретается игроком за кармические деньги. Как и любым стартовым ресурсом, игрок может воспользоваться своим талантом для развития себя и зарабатывания внутриигровой валюты, а может проигнорировать его использование.

Профессиональные компетенции, деньги и власть – это побочный эффект процесса развития игрока. Это всё можно потерять в процессе игры, и они не переносятся в следующую игру, как кармические деньги, которые игрок приобретает в процессе своей прокачки.

Повышение уровня игрока происходит в процессе развития его личности.

Игрок может заниматься развитием своих профессиональных навыков и талантов, зарабатывая при этом деньги, связи и популярность, но это может не принести ему буста в развитии его личности – мы знаем примеры известных спортсменов, музыкантов, артистов, которые, несмотря на свой невероятный уровень развития в профессии, оста-

вались совершенно инфантильными, зависимыми, поверхностными как личности. И поэтому часто теряли все свои достижения, оставаясь ни с чем.

Человек развивается как личность, проходя через опыт психологического взросления – меняются ценности, вырабатывается воля и мотивация, развивается системное мышление, формируется навык стороннего наблюдателя. Человек учится видеть свою жизнь и себя в ней как систему, наблюдать себя со стороны. Очень часто люди получают такой опыт психологического взросления, когда теряют всё ценное – свои достижения, здоровье, отношения – всё то, что далось им легко и они воспринимали это как должное.

Психологические взросление, системное мышление, критический ум, наблюдательность, навык стороннего наблюдателя, гибкое мышление, воля и мотивация – это всё критерии развитой личности человека.

Вспоминая какие-либо косяки своей юности, каждый из нас может сказать: “...да если бы у меня хватило ума понять, как надо поступить”; “...да я вообще не о том думал”; “дурак был”. Многие сожалеют, что связались не с теми людьми, приняли не те решения, занимались не тем, чем надо. И спустя время, оглядывая с высоты своего опыта прошедшие годы, люди понимают, как надо было выстраивать жизнь, какие

решения принимать. У многих взросление проходит именно через опыт ошибок.

Нужно было побестолковиться в юности, чтобы понять, как не надо было делать. Так проходит левел ап у большинства игроков – мы растрачиваем свой стартовый капитал на всякие пустяки, что бы понять, на что его надо было тратить. Только самые умные из нас путём проб и ошибок приходят к умению использовать свои ресурсы бережно и с умом. Оглядываясь назад и вспоминая себя на старте своей взрослой жизни, вы можете оценить, насколько вырос ваш уровень игрока в игре под названием “проживи жизнь”.

Если представить, что вы были игроком с нулевым уровнем, на сколько уровней вы выросли сейчас? Во сколько вы оценили бы свой уровень по десятибалльной шкале Во сколько вам обошёлся каждый левел-ап? Сколько стартовых ресурсов вы потратили напрасно, чтобы разобраться, как вы хотите проходить игру?

Большинство игроков на этой планете тратят кучу времени и ресурсов впустую, чтобы понять, что здесь вообще делать.

Но, если вы заметили, не у всех так.

Есть ребята, которые довольно быстро усваивают правила игры, и знают, чего они от неё хотят. Ещё в школе они решают, на кого будут учиться. Участвуют во всех олимпиадах и конкурсах, сами организовывают какие-то движухи. В институте не тратят время на алкогольные компании и вечеринки, ещё во время учёбы начинают подрабатывать по профессии, чтобы приобретать практические навыки. Сверстникам они кажутся какими-то заучками и просто странными ребятами, которые, вместо того, чтобы наслаждаться молодостью и студенческой жизнью, впахивают как пчёлки непонятно зачем. Причем эти ребята далеко не всегда отличники-краснодипломники – они запросто могут бросить престижный институт, если сочтут преподавание некачественным. Потом они открывают бизнесы, становятся крупными руководителями, или делают карьеру в какой-либо области – мы знаем их как известных творцов и выдающихся деятелей.

Такое впечатление, что игроки – какие-то другие, более смысленные и мотивированные, быстрее других соображают, чего они хотят от жизни и как этого достичь, пока другие прожигают свои стартовые ресурсы. А дело в том, что в эту игру заходят разноуровневые игроки.

Не все игроки начинают с нуля, есть те, кто уже успел прокачаться в предыдущих воплощениях. Пока остальные пытаются разобраться с управлением игры и что тут вооб-

ще можно делать, прокаченные игроки быстрее других схватывают правила и начинают качаться. Это видно ещё в детстве – это умненькие ребята, которые быстро развиваются, раньше других начинают разговаривать, читать, считать, решать интеллектуальные задачи, либо наоборот, кажутся задержанными в развитии, туповатыми, в детстве их могут считать отстающими, но потом они отличаются от других целеустремлённостью, мотивированностью, заинтересованностью, обгоняют в развитии других.

Их отличительная черта от всех – они обожают развиваться. Это является их главным интересом в жизни и главной ценностью.

Прокаченный игрок отличается от начинающего тем, что более эффективно тратит свои стартовые ресурсы, заинтересован в своём разностороннем развитии и качественном проживании жизни.

Как разобраться в своих характеристиках.

Типичная проблема начинающего игрока – разобраться в своих характеристиках. Когда мы заходим на эту планету, мы получаем стартовые ресурсы – это наш начальный капитал, с которого мы начинаем проходить жизнь-игру.

Стартовые ресурсы делятся на внешние и внутренние.

Внешние – это то, что вы получаете по праву рождения во внешнем мире – эпоха, страна, город, родительская семья, достаток семьи и положение в обществе. К внешним относятся также ваш пол, здоровье, внешность.

Внутренние – это характеристики вашей личности. Ваш характер, темперамент, таланты, способности, интересы, данные от рождения.

И со внутренними частенько бывает засада – мы не знаем себя, мы не знаем, из чего мы состоим, и тратим кучу времени и сил, чтобы разобраться. В результате растрачивается драгоценный стартовый капитал, и мы сожалеем об этой потере:

“зря поступал в этот институт”, “надо было выбрать другую специальность”, “выбрал не ту профессию”, “зря потратил время на ненужные мне занятия” и т.д.

На самом деле, ничего не зря.

Разобраться в себе, проявить свои способности и интересы – это часть процесса игры, которую мы живём. Помните, как прокачка персонажа происходит в компьютерных играх – мы гоняем его по разным локациям, берём задания, прокачиваем его в различных специализациях – иногда надо

попробовать разные сферы, чтобы понять, какая вам по душе – вы хотите быть магом, лучником или хилером. Конечно, в комп. игре все проще – вы заходите в игру, уже зная, в какой специализации будете качать своего перса, это потому что это не первая компьютерная игра в вашей жизни. Например, вы всегда выбирали мага, вам нравится именно эта специализация, она вам подходит. И в новой игре вы опять выбираете мага, вкладываете свои монеты и очки опыта на прокачку именно этой специализации, не тратя на лишнее.

В игре, которую мы живём, вы можете не знать, что вам подходит, если вы начинающий игрок, и пока не разобрались, какие у вас характеристики и в чем себя прокачивать. И даже если у вас есть очевидный талант, будет ли вам интересно прокачиваться именно в этой области.

Я знаю одного художника, достаточно сильного, известного своими необычными работами в проф. тусовке. Он говорил, что мечтал о карьере музыканта, а рисование в его жизни – это так, денег заработать. Имея очевидные выдающиеся способности в одной сфере, он хотел заниматься другой – его интересы лежали в другой области, чем талант. Как видите, игра, которую мы живём, устроена чуть сложнее, чем компьютерные игры.

Это нормально, если вы потратите стартовые ресурсы и

время, чтобы разобраться, чем вы хотите заниматься в жизни, это часть процесса игры. Чтобы понять, какие занятия вам по душе, нужно будет погонять себя по локациям, выполнять квесты, попробовать себя в различных специализациях.

Я в своей жизни занималась танцами (пробовала различные направления), лепила шарнирных кукол, училась играть на гитаре (вообще не зашло), рисовала комиксы (тоже мимо), вела блог, изучала психологию (очень пригодилась), сейчас рисую колоду таро и пишу книгу. Все эти поиски себя не прошли даром – я довольно сильно левел-апнулась, сравнивая себя в начале пути и сейчас, я вижу, насколько сильно вырос мой уровень развития личности. Я стала намного лучше понимать себя – из чего я состою, что могу, что не могу, в чём мои интересы.

Интересы и способности человека могут открываться далеко не сразу. Помните, как это происходит в комп играх – некоторые способности открываются только по достижению определённого левела.

В игре, которую мы живём, тоже так бывает. Моя мама после школы поехала учиться в институт на учителя начальных классов. В её времена это была престижная профессия, был большой конкурс на место, ей удалось успешно сдать все

экзамены, она отучилась и в дальнейшем всю жизнь проработала учителем в школе. Профессия ей хорошо подошла, она справлялась с работой, ученикам она нравилась, и даже после выхода на пенсию к ней обращались за репетиторством. Очевидно, что способности к преподаванию у неё были от природы, которые она развила практикой. В 90-х моя семья из города переехала жить в деревню, и родители совмещали официальные работы и сельское хозяйство, чтобы обеспечивать семью продуктами. Мои родители после работы до поздней ночи занимались огородом и домашней скотиной – это нельзя было назвать увлечением сельских хозяйством, скорее необходимость обеспечивать себя едой. Только после того, как мы, дети, выросли и уехали из родительского дома, и у родителей исчезла потребность пахать сутками на огороде, мама начала увлекаться садоводством – научилась прививать деревья, занялась выращиванием различных сортов клубники, винограда и других культурных растений. Самостоятельно изучала тему садоводства в интернете. Она сама этому удивлялась: “...никогда не думала, что у меня проснётся интерес к растениеводству. В юности меня вообще не интересовала профессия агронома. Если бы мне кто сказал что у меня есть к этому способности, всё равно не пошла – тогда мне это не было интересно.”

Если представить себе школьницу после 10-го класса в Советском Союзе, понятное дело, иди учиться на агронома

никак не лежало в области её интересов – эта профессия считалась не интеллигентной, и была не престижна, ну какая школьница мечтала идти работать в колхоз.

Человеку потребовалось серьёзно вырасти в своём психологическом взрослении, чтобы произошла переоценка ценностей и сформировалось понимание своих интересов, другой взгляд на свою жизнь, чтобы понять, что выращивание и селекция растений – это её природный талант и интерес. Ачивка “садоводство” открылась у неё только по достижению определённого левел-апа ближе к 60-ти годам. А у многих эти ачивки своих скрытых способностей и талантов вообще никогда не открываются, если человек не занимается развитием своей личности в течении жизни. Лет двадцать назад у меня тоже не было мысли, что я буду книгу писать – сейчас накопился большой опыт наблюдений, который я захотела изложить в книге.

Успешное прохождение жизни заключается не в том, чтобы идти от достижения к достижению, а в качественном проживании жизни. Качественно проживание жизни – это опыт, который развивает нашу личность – делает нас более взрослыми, мудрыми, глубоко мыслящими. Мы учимся лучше понимать себя, людей и игру, которую живём.

Качественное проживание жизни приносит нам чув-

ство удовлетворённости.

Что такое предназначение и миссия.

Давайте рассмотрим популярную тему предназначения. Есть такая идея, что каждому человеку заранее предопределено, чем он будет заниматься на Земле. Готовя эту главу, я поискала определения в интернете – и обнаружила, что у понятия “предназначение” нет чёткого определения, что это такое – кто-то называет предназначение жизненным путём, кто-то – природной предрасположенностью к каким либо занятиям, так же есть варианты служения людям, развития своего разума, рождения потомства (если речь идёт о женщине), и т.д.

Как видите, разброс в понимании, что такое предназначение, довольно большой. Все определения сходятся только в одном – это самое предназначение даётся человеку свыше ещё до его рождения. Идея, сама по себе удобная – нам не надо долго и трудно разбираться, чем заниматься в жизни, тратя на эти поиски кучу времени и ресурсов – надо только найти своё предназначение, которое нам кем-то свыше назначено – и занимайся, чем велено.

Сразу возникает вопрос – а как узнать своё предназначение? И как понять, что то предназначение. которое ты на-

шёл, именно твоё?

Вообще если говорить на тему предназначения, мне всегда казалось странным, что у каждого человека есть какое-то предназначение, которое якобы потеряно. И его почему-то надо всегда искать. Если это естественная вещь, которая даётся человеку свыше, как разум, руки и ноги, так почему люди его часто не знают и приходится его искать или обращаться ко всяким специалистам по предназначению, которые каким-то образом должны его узнать и вам сообщить?

Например, вы узнали, что ваше предназначение – помогать людям. Сами как-то поняли или прошли тест по нумерологии, или сходили на приём к специалисту по поиску предназначения и он вам так сказал: “ваше предназначение – помогать людям”.

Помогать людям – это социально одобряемая вещь.

Каждый первый человек на планете скажет, что это очень хорошо, у вас замечательное предназначение. Но обратитесь к себе и ответьте честно – вам хочется помогать людям? У вас есть отклик души на это? Главное, не перепутать отклик души с социально одобряемыми желаниями.

И если вы чувствуете, что вам совершенно не хочется по-

могать людям (я вот, например, не люблю) – то что тогда? Нумерология сломалась и дала вам неверный ответ? Или вы просто плохой человек, раз не хотите заниматься хорошими вещами? Или вам нужно, преодолевая скуку, заниматься совершенно неинтересным делом, потому что специалист по предназначению сказал вам, что таково ваше предназначение?

В предыдущих темах мы говорили о том, что мы приходим на эту планету, чтобы пройти игру под названием ”проживи жизнь”. Мы посещаем различные локации, берём квесты, прокачиваем навыки, постоянно контактируем с другими игроками, чтобы максимально полно и интересно пройти эту игру, заработать кармических денег и повысить свой уровень.

Единственное предназначение, с которым мы приходим на эту планету – это качественное проживание жизни. Реализовать свои желания, возможности, таланты, интересы, приобрести навыки и компетенции, обучиться различным вещам, максимально развить себя. Через этот опыт испытать множество эмоций, которые предоставляет игра.

Ради этого мы здесь и воплощаемся.

А род занятий – это форма. Часто предназначением назы-

вається то, що по факту, являється формою. Будете ли вы помогать людям, рожать детей, развивать свой разум, ездить в гастрономические туры или совмещать все сразу – это вся процесс проживания жизни, через который мы получаем качественный опыт, зарабатываем кармическую валюту, очки опыта и повышаем свой уровень. Форму можно выбирать какую угодно, если не понятно, что подойдёт – попробуйте разные варианты. Не обязательно заниматься всю жизнь одним делом, чтобы воплощать так называемое “предназначение”.

Высшая цель жизни – качественно проживать жизнь.

Получать такой опыт, который даёт развитие личности. Развивает системное мышление, ум, понимание себя, мира, приводит к психологическому взрослению и чувству удовлетворённости. Единственное предназначение – человека это максимально развить себя, свои навыки, способности, возможности. Заработать межгалактического бабла для следующего воплощения. Как и каким способом вы это сделаете – это вопрос формы.

Если говорить о предназначении как о некой миссии, с которой душа приходит в этот мир, то есть прокаченные, опытные игроки, которые точно знают, как они планируют проходить игру – у них уже составлен план своего разви-

тия, который они последовательно выполняют в каждом своём прохождении – например, в одном своём рождении они становятся основателями семейного бизнеса, во втором приходят в семейный клан, которую сами же основали и продолжают развивать свой собственный бизнес, начатый в прошлом воплощении, в третьем доводят этот бизнес до империи и так далее, то есть, у них план на несколько рождений вперёд. Кто-то приходит с целью заниматься наукой и сделать научные открытия, кто-то хочет всю жизнь посвятить путешествиям и прокачаться именно в этом и тому подобное. Помните, как это устроено в компьютерных играх – есть главные квесты, а есть побочные. Побочные тоже развивают игрока и могут даже его левел-апнуть, но он пришёл в игру не за этим – а чтобы проходить главную сюжетную линию, прохождение которой даёт ему основное развитие и смысл его пребывания.

Миссия – это главная задача души, её главный квест, ради выполнения которого она воплотилась на Земле.

Но начинающие игроки не имеют никаких миссий – их главная цель – просто прокачаться немного и накопить межгалактической валюты и очков опыта, чтобы хоть немного поднять свой уровень. Миссия есть не у всех, только у опытных и прокаченных игроков. Миссия не обязательно заключается только в одной задаче. Таких задач может быть

несколько, они могут появляться по ходу прохождения игры, особенно когда начинающий игрок прокачался, освоил управление и перешёл на уровень игроков с миссиями.

Глава третья – Откуда берутся души?

Если исходить из такого представления, что мы – игроки, которые воплотились здесь, на Земле, в человеческих телах – аватарах и проживаем жизнь-игру, накапливаем очки и зарабатываем игровую валюту, чтобы использовать её в следующих жизнях, то возникает вопрос – а откуда мы берёмся? Где наш тот, не виртуальный мир, как он выглядит, и зачем мы играем в игры? Начнём с первого вопроса – откуда берутся души и что такое другие измерения.

Души проходят такую же эволюцию развития, как и любое живое существо во вселенной (планеты и звезды в том числе).

Рождение – развитие – угасание – смерть. С той лишь разницей, что процесс жизни души больше напоминает эволюцию звезд, которые не умирают, а трансформируются в другой вид космических тел – белые карлики или черные дыры. У души эволюция жизни проходит похожим образом. У меня нет единого ответа на вопрос, как проходит процесс рождения души, я имею ввиду, её физиологическую часть. Я изложу свои предположения на этот счёт.

Есть популярное мнение, что души создаются искусственным путём неким высшим разумом.

Но тогда возникает закономерный вопрос, а кто создал высший разум, и где грань между искусственным и естественным происхождением. Потому что если предположить, что высшие силы – они же силы природы, тогда все их творения можно считать естественными, а не искусственными. О том, кто создал создателей, и как они руководят миром, мы поговорим позже, а сейчас вернёмся к теме рождения души. Я предполагаю, что души появляются на свет очень похожим образом на формирование звёзд и планет, только это происходит в другом, не трёхмерном слое мира с другими измерениями.

Давайте разберемся в термине “измерение”, чтобы в дальнейшем не путаться в понятиях. Термин “измерение” часто используется, когда речь идёт о других мирах, чаще всего не материальных. Но это ошибка, потому что измерение – это то, что можно измерить. Например – трёхмерный мир, в котором мы живём – это длина, ширина и высота. Все эти векторы имеют единицы измерения – миллиметры, сантиметры, метры, километры и т.д. То есть, используя единицы измерения, их можно измерить.

Тело вселенной многослойное, каждый слой имеет свой набор измерений.

Мы живем в несколько слоях одновременно, но человеческим умом осязаем только один из них – трёхмерный, в котором существуют наши человеческие тела. Его можно считать четырехмерным, если считать время как четвертое не пространственное измерение – время тоже имеет единицу измерения – секунды, минуты, часы и т.д, его можно измерить.

Кроме того, есть популярное мнение, что чем больше измерений, тем развитей мир. Типа, мы живём в трехмерном (хотя на самом деле, четырёхмерном, если считать и время тоже), очень не развитом мире, потому что у нас мало измерений, а вот на Юпитере их пять (потому что пятая планета от Солнца, чем дальше от Солнца, тем больше измерений почему-то). И понятное дело, юпитерцы более развитая раса, чем земляне, у них вот измерений больше.

Но очевидно, что каждое измерение накладывает свои ограничения на жизнедеятельность того, кто живёт в мире с этими измерениями.

Например, чтобы взять телефон, лежащий в соседней комнате, мне надо подняться, пройти в соседнюю комнату,

минуя все дверные проёмы (через стены я ходить не умею), взять телефон, вернуться назад, потратить на это пару минут своего жизненного времени, которое не восполнимо. То есть четыре измерения – время и трёхмерное пространство – накладывают ограничения на выполнение такого простого действия, как просто взять телефон. Если сравнить это с тем, как подобное действие происходит во сне или фантастическом фильме – стоит только представить предмет, и вот он уже появляется в руке. Не нужно тратить время или совершать какие-либо действия, чтобы его получить.

Примерно так это будет выглядеть в нематериальном слое мира, в котором минимум измерений или они вообще отсутствуют. Получается, чем больше измерений, тем примитивнее жизнь в нём, потому что каждое измерение накладывает ограничения на возможности этой жизни.

Но давайте вернёмся к теме рождения душ – где они формируются. Наши души существуют в другом, не материальном слое, там же они рождаются. Можно предположить, что это процесс постепенный, душа создаётся не сразу, по щелчку пальца, а формируется поэтапно, проходит путь своего рождения от протодуши по полноценной души, завершившей своё формирование.

У меня нет единого ответа на этот вопрос, где именно

формируются души, но я предполагаю, что у них нет одного конкретного места, времени рождения всех душ – они рождаются в разных местах вселенной и, не только в нашей, но и других вселенных.

Сразу возникает вопрос насчёт месторасположения этих центров формирования душ – души существуют в нематериальном слое мира – если там нет материи, то нет и расстояния. То есть, если это не трёхмерный мир, значит, в нём нет привычных для трёхмерного мира измерений – длины, ширины и высоты. Следовательно, как же они могут рождаться в разных местах, если в нематериальном мире пространства нет? Я предполагаю, что в нематериальных слоях вселенной существуют измерения, похожие на наше трёхмерное – которое измеряют расстояние, только там единица измерения в разы больше трёхмерной единицы. Я делаю такое предположение на основе своих наблюдений за нематериальными слоями вселенной – например, информационно-энергетическим полем, о котором поговорим подробно позже, что это такое – к нему можно обращаться и извлекать из него информацию в любой точке планеты, например, используя такой метод, как системные расстановки.

Проще говоря, если вы проводите себе семейную расстановку и ставите в расстановочном поле персонажа – свою умершую прабабушку, вам не обязательно ехать на её моги-

ду и проводить там расстановку – вы можете делать это в любой точке планеты. Что говорит о том, что для этого нематериального слоя вселенной, в котором находится информационно-энергетическое поле, в рамках планеты расстояния не существует.

Но я всё же склонна предполагать, что масштабах вселенной для нематериальных слоёв расстояние всё же существует, и у них есть измерения, в чем-то похожие на наше трёхмерное. И души действительно могут формироваться в разных галактиках, на разных планетах, космических войдах или даже других вселенных.

Кармические цели и эволюция души.

Путешествие души по вселенной начинается задолго до того, как завершится её формирование в полноценную душу.

Протодуша обладает очень ограниченными ресурсами и возможностями. Она существует в нематериальных слоях вселенной и возможно даже воплощается там в нематериальных телах, прокачиваясь и развиваясь до уровня полноценной души, обладающей способностью воплощаться в материальном слое вселенной. Затем, будучи начинающим игроком, не имеющим никаких накопленных ресурсов, её задачей становится их накопить для дальнейшего развития и пе-

ремещения по вселенной. Для этого она воплощается в материальном слое вселенной в тех мирах, которые пригодны для такого воплощения и доступны для начинающих игроков. Например, планеты, на которых обитают примитивные расы разумных, находящиеся на начальном этапе своего развития – доступный вариант воплощения для начинающего игрока. Душа может задержаться на такой планете, воплощаясь на ней множество раз, пока не перейдёт на более развитый уровень для своего дальнейшего путешествия по вселенной в более развитые миры в материальных или нематериальных слоях вселенной.

Главная цель её существования такая же, как у всех живых существ – развитие и эволюция. Когда душа проходит все стадии своего развития, она постепенно эволюционирует в другое, более развитое или специализированное существо, например, в расу создателей. Которые в свою очередь, занимаются тем, что создают вселенные, о чем мы поговорим чуть позже. Таким образом, душа с момента своего рождения путешествует по вселенной, передвигаясь от одного мира, пригодного для воплощения в материальном или нематериальном слое вселенной, к другому – это могут быть планеты или какие-то объекты или пространства во вселенной. Пути этого перемещения отличаются у низкоразвитых душ от более высокоразвитых. Прокаченные игроки обладают обширными ресурсами и могут позволить себе более развитые

миры для воплощения. В то время как начинающие игроки толпятся на первых уровнях этой большой игры и воплощаются в мирах для низкоуровневых, проводя там сотни жизней, пока не прокачаются до более высокого уровня, чтобы перейти в высшую лигу. Душа живёт достаточно долго, но её срок жизни напрямую зависит от скорости её развития – есть игроки, которые быстро прокачиваются и проходят все этапы эволюции души и трансформируются в другой вид или состояние (я приводила в пример расу создателей вселенных как вариант такой трансформации), а есть те, кто проживают тысячи бессмысленных жизней в самых примитивных мирах для начинающих игроков, их процесс развития продвигается очень медленно.

Глава четвёртая – Земля – поезд для бедных.

Моё первое путешествие за границу было сразу в Индию. Я путешествовала в составе туристической группы, и мы двигались с севера на юг, от Дели до Гокарны на побережье Аравийского моря. Кроме посещения храмов и туристических мест в нашу развлекательную программу также входило такое экзотическое мероприятие, как полуторо суточная поездка на индийском поезде. Я думаю, вы видели эти трешовые картинки индийских поездов, с пассажирами, набитыми в вагоны, как селёдки в бочке, свисающими из вагонных проёмов и сидящими на крыше. Так вот, боги нас миловали и мы обошлись более лайтовой версией этой местной экзотики – мы ехали в слиппер-вагоне с местами для каждого пассажира.

Но впечатление осталось всё равно сильное.

Во первых, в индийских поездах не два спальных места на одной стороне, как у нас, а три. Т.е, народу всё равно много, в течение дня не прилечь – на нижней полке возле стола сидят по три человека на каждой стороне, верхние полки в течение дня опускать нельзя. Весь день сидишь в толпе. Ника-

ких удобств. Ни горячего чайку (воды тоже нет), ни постельного белья, туалет – дырка в полу, решётки на окнах. Кто-то из нашей группы взял билеты в вагон подороже, там был кондиционер. А всё остальное в вагоне – то же самое.

Но самое главное – колоритная атмосфера жизни в этом поезде.

Как я говорила, там было большое количество пассажиров, которые представляли собой очень разношерстную толпу – были деревенские бабушки в ярких сари, с большим количеством украшений на шее, руках и ногах. Молодые городские девчонки в джинсах и футболках, мусульманки в черных хиджабах, какие-то студенты, хорошо знающие английский, которые пытались с нами познакомиться, и среди всего этого разнообразия мелькали иностранные туристы, с белой кожей, светлыми волосами и в цветных широких штанах и юбках (знаменитые индийские юбки, которые продаются у нас в индийских магазинах, шьют только для иностранок – местные женщины их не носят). На остановках в вагоны заходили продавцы с чаем масала и снеками, а также нищие, которые просили милостыню. Однажды мы наблюдали эпизод, когда нищий не хотел покидать вагон, и проводник просто надавал ему оплеух и выпроводил из вагона.

Сами вокзалы и жд станции кипели жизнью – огромное

количество очень контрастного народа куда-то перемещалось или сидело на своих вещах в ожидании – европейские туристы, местные паломники, продавцы, нищие, трансвеститы, путешественники; люди в традиционной одежде, люди в современной одежде, в сари, хиджабах, ярких чалмах ситхов; все тащили с собой свои сумки, баулы, рюкзаки. Мне врезалась в память эта колоритная плотная человеческая масса, пребывающая постоянно в движении и деловитой суете.

Мне объяснили, что те картинки индийских поездов, забитыми людьми – это у них раньше так общие вагоны выглядели. Они не то были вообще бесплатные, или билет туда стоил очень дешево – это были вагоны для самых бедных, туда набивалось столько народу, сколько могло поместиться.

К чему я рассказываю эту историю. В этой главе речь пойдёт про Землю – место нашего воплощения. Почему мы пришли именно на эту планету?

Если вы воплотились на планете Земля, то у меня для вас не самые радостные новости – поздравляю вас, вы начинающий игрок. Возможно, у вас уже есть несколько итераций, это уже не первый ваш заход в игру и вы уже успели чуток прокачаться в предыдущих воплощениях, и среди других игроков в этой локации вы обладаете более высоким уровнем,

но в мире миров – вы начинающий.

Потому что Земля – это первый уровень в нашей игровой вселенной.

Выше я рассказала историю своего путешествия в Индии на индийском поезде – но путешествовать можно по-разному, на транспорте разной комфортабельности. Можно перемещаться автостопом, осуществить кругосветный мотопробег на мотоцикле, любители комфорта предпочитают арендовать машину повышенной комфортности, а народ побогаче путешествует на частной яхте или летает на личных самолётах.

Так вот, мир душ устроен точно так же.

Земля в мире миров – это индийский поезд для бедных. Сюда прибывают самые неразвитые души со всей вселенной, это первый уровень для начинающих игроков. Здесь низкая плата за вход, нет удобств, тесно, везде очередь, постоянный шум гам. Основная масса народа, которая заходит в игру под названием ”проживи жизнь на планете Земля” – это души, находящиеся на низком уровне развития, начинающие игроки, у которых нет накопленных ресурсов, и часто нет даже стратегии или понимания, как им проходить игру и что здесь вообще делать. У них уходит пара-тройка жизней, что-

бы просто разобраться с управлением.

Задача всех игроков, которые приходят на эту планету – прокачаться, накопить ресурсы, чтобы иметь возможность двигаться дальше, в более развитые миры, на более продвинутые уровни. Сойти на ближайшей станции с этого поезда, чтобы пересесть на более комфортабельный транспорт. На Земле толпится огромная куча разношерстных начинающих со всех уголков вселенной, большинство из них проживают здесь десятки и даже сотни жизней, прежде чем им удаётся хоть немного прокачаться и подкопить очки опыта и внутриигровую валюту. Наша планета – это песочница для начинающих игроков, первый уровень, поэтому тут так много начинающих, которые вообще не разобрались, куда попали и что тут делать. Они здесь толкуются, ссорятся друг с другом, прижимаются к лидерам, потому что не знают, куда идти и думают, что какой-то гуру их приведёт к лучшей жизни (подскажет, как проходить игру), без конца совершают тупые ошибки, проживают бессмысленные жизни.

Представьте себе человека, который первый раз в жизни играет в компьютерную игру. Моя мама никогда в жизни не играла в компьютерные игры – если я посажу её за самую простую игру с самым понятным интерфейсом и интуитивным управлением, она будет долго разбираться, как тут вообще играть. Что у персонажа есть какие-то характеристики,

что можно прокачивать навыки, что это вообще надо делать. Более опытные игроки будут уже принцесс спасать и драконов валить, а начинающий игрок умрет несколько раз, пока разберётся, как тут зарабатывать монеты и сражаться с врагами. Начинающие долго тупят и часто тратят время жизни и ресурсы на всякую ерунду. Кто-то, не рассчитав сил, идёт валить крутого босса, который ему не по зубам, и погибает. Кто-то попадает в чью-то заварушку и не разобравшись, что происходит, не успев вовремя отойти в сторону, тоже погибает. Кто-то случайно падает с какого-то обрыва, не разобравшись с управлением, и погибает. Кто-то, не имея стратегии своего прохождения, вкачивает ненужные ему навыки, тратит на это ресурсы и время жизни, и в результате не достигает хорошего уровня развития, проживая бессмысленную жизнь.

Сейчас на этой планете 8 миллиардов игроков только в физическом воплощении (в нематериальных слоях их в разы больше), и большинство из них, как вы видите, не располагают значимыми ресурсами, ни по праву рождения, ни по ходу игры. Не смотря на то, что за последние 200 лет качество жизни людей, питание и здравоохранение значительно улучшились, что дало взрывной рост численности, но человечество никогда не жило сыто, благополучно и безопасно, этого нет и сейчас. Основная масса народа живет на нижних ступеньках пирамиды Маслоу, их задача – просто выживать.

Для большинства ни о какой самореализации речи не идёт. Элита на этой планете малочисленна, и подчиняется всё тем же законам выживания, несмотря на обладание большим количеством ресурсов, чем все остальные. Под ресурсами я понимаю не только наличие денег или власти, но и здоровье, таланты – всё то, что можно использовать для прокачки и развития себя как игрока.

Как мы видим, эта планета предоставляет в основном дешёвые места для бедных, это индийский поезд, в котором проезд стоит три копейки, любой самый бедный пассажир может себе позволить, но при этом почти все вагоны – общие, куда набивается столько народа, сколько может поместиться, и только один вагон – купейный с кондиционерами для тех, кто побогаче. Благодаря технологическому прогрессу человеческой расы за последние два века уровень жизни людей на планете улучшился, и количество вагонов в поезде под названием "Земля" добавили, в целом люди стали жить чуть сытнее и здоровее (в основном, в развитых странах, которые можно сравнить с вагонами с кондиционером), но это по-прежнему поезд для бедных, первый уровень для начинающих игроков.

И вы можете наблюдать, как игроки тратят стартовые ресурсы, данные им по праву рождения, и как проходят игру. Давайте по честному, большинство игроков проходят игру

бесцельно и тратят ресурсы в пустую. Наблюдая этот факт, я и сделала вывод о том, что основная масса игроков на планете – начинающие. Они могут позволить себе только дешёвый стартер пак в игре под названием “проживи жизнь на планете Земля”, которая предоставляет в основном именно дешёвые стартер паки, и дальше мы наблюдаем типичное поведение начинающего – бесцельная трата ресурсов и тупое прохождение без какой-либо стратегии.

Есть отдельные ребята – опытные игроки, они заходят сюда часто с хорошим стартер паком и готовой стратегией – целеустремленные, способные, талантливые, трудолюбивые, они с детства знают, чего хотят добиться в жизни, кем станут, когда вырастут. Бережно и качественно расходуют ресурсы, полученные по праву рождения, в студенчестве прилежно учатся и подрабатывают по профессии, получая опыт, пока их однокурсники бухают и прогуливают занятия, а в тридцать у них уже машины, квартиры, бизнесы и опыт качественного проживания жизни. Есть ребята, которые взяли кредит на покупку дорогого стартер пака – этих сразу видно – они радостно его прогуливают. Детки богатых родителей, у которых от рождения есть всё – деньги, образование в лучших вузах планеты, или же это очень талантливые, способные от природы люди. Они полностью растрачивают все свои богатства, пропивают и деньги, и таланты. Остаются к концу жизни ни с чем, никак себя не реализовав. В следующем сво-

ём воплощении они, полностью проигравшиеся, смогут позволить себе очень бедный стартер пак, и ещё долги за прошлый выплачивать придётся.

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.