

смотрите на вещи по-другому. Аппаратура превратилась для вас из «стоящей огромных денег» в просто «достойную», внешний вид офисов приелся, а об уровне зарплаты думаете как о «нормальном». Все стало привычным. Вы перешли из состояния удивления и возбуждения от увиденного в состояние спокойствия и в хорошем смысле — равнодушия. Давайте уясним еще раз. Все вокруг осталось прежним, а ваше внутреннее восприятие изменилось. Изменилась ваша призма. Секрет людей, добившихся успеха, заключается в том, что они в этом смысле равнодушны изначально. У них нет благоговения перед тем, что они хотят получить. Их призма допускает желаемое в их реальность. Просто большинство из нас относятся к цели как к кумиру — возносят ее на пьедестал. Неудивительно, что она обычно там и остается. А человек, к своему разочарованию, также остается на прежней позиции — позиции статиста. Какими конкретно действиями человек может менять собственную призму — вы узнаете из этой книги.



ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

Игра, конечно. Все мы так или иначе играем в игры. Кто-то в прямом смысле запускает с приставки развлекательные программы, другие играют по-серьезному — делают ставки на спорт, к примеру. Третьи действуют косвенно, скажем интригуя на работе. Все, что мы делаем, в той или иной степени игра. Возникает по меньшей мере два вопроса. Первый — кто устанавливает правила этих игр? И второй — есть ли способ повысить вероятность своего выигрыша? Отвечу по порядку. Правила «Большой игры» (то есть объединения всех событий нашей жизни — малых игр) установлены кем-то, над кем мы не властны. Бог ли это, Природа или инопланетяне — сути не меняет. Мы можем соглашаться, можем спорить, можем протестовать, но жизнь течет и бу-

дет течь по собственным законам. Это первое. Второе — способ есть. Он заключается в максимальной активации возможностей, заложенных в каждого из нас. Вы уже наверняка слышали про то, что человеческий мозг функционирует всего на несколько процентов от своих возможностей. Это касается не только непосредственно «вычислительной» работы, которую проводит наш разум. Утверждение верно и для подсознания — неявной части разума, которая тем не менее отвечает за вполне явные поступки. Человек, на которого в детстве напала собака, может потом всю жизнь собак бояться. Даже если мимо проходит безобидный пес, он все равно будет нервничать — это прошито в его призме.

Призма — система убеждений человека, его сознательные и неосознанные взгляды на мироустройство. В данном случае мы имеем строчку в «прошивке», что «собаки опасны». Но это крайности — их легко заметить. Гораздо труднее опознать ментальный голод — невозможность человека самостоятельно формировать свою призму. Это происходит из-за атрофирования этих возможностей. То, чем мы не пользуемся, увядает. Если индивид не занимается саморазвитием, он начинает деградировать. Тревогу никто не бьет, потому что процесс затухания неочевиден. Это как легкие курильщика, которые недоступны взору. С виду вроде как ничего не меняется, но легкие покрываются смолами, чернеют, утрачивают способность эффективно работать. Мы этого не видим, но это происходит. Да простят меня курильщики, я не ставил себе цель нагнать страху. Пример с табаком приведен лишь для понимания ситуации — мы утрачиваем способность влиять на самих себя. Это катастрофа, которая проходит в формате тихой революции. Мы заботимся, сколько лайков набирают наши фотографии. Нам интересно, когда выйдет новая модель смартфона. Телепередачи вводят в транс и либо отупляют нас, либо пугают — третьего не дано. Все делается для того, чтобы каждый из нас перестал заниматься саморазвитием — настройкой собственной

призмы. Лишь немногие еще пытаются плыть против течения. Получается с трудом. Но способы гнуть свою линию существуют. Надо просто перестать прятать голову в песок, полагая, что все происходящее не будет иметь последствий. Обратите внимание на следующее.

Мы активны, только когда голодны.

Мы смелы, только когда некуда отступать.

Мы быстры, только когда уже нет времени.

Представьте, что вам осталось жить всего один год. На минуту задумайтесь об этом. Подумайте о том, как бы вы этот год провели. Я многим задавал этот вопрос. Кто-то говорит, что стал бы писать книгу. Другие помирились бы со всеми, с кем не в ладах. Иные так и вообще стали бы бороться с судьбой — занялись бы спортом, начали бы соблюдать режим и попробовали бы прожить дольше года.

А что сделали бы вы?

И что мешает вам сделать это сейчас, пока еще нет прямой угрозы жизни? Читайте дальше — и получите инструменты, для того чтобы НАЧАТЬ ДЕЛАТЬ. А пока просто помните — мы быстры, только когда уже нет времени...

Немного отвлечемся. Есть такой жанр компьютерных и видеоигр — RPG (Role Playing Game). Чтобы не вдаваться в подробности, скажу только, что основная особенность — прокачка персонажа. Другими словами, вы начинаете игру зеленым юнцом — без опыта, без навыков, без оружия и амуниции (или с самыми простенькими моделями). В дальнейшем, по мере прохождения уровней, ваш персонаж становится сильнее, умнее, ловчее. Он развивается. Ему уже доступны знания, которые раньше были скрыты, он может выполнять более трудоемкую работу. В результате ваш герой превращается в матерого волка. Он становится хозяином поло-

жения. Сделать из ничего не умеющего новичка профессионала, так сказать бывалого, и есть цель игры.

RPG популярны в геймерском сообществе. Люди зависают сутками, если не неделями и месяцами. Они обсуждают, кто какого уровня сумел достичь, кто сколько смог заработать внутриигровой валюты, у кого какой список побед в боях с монстрами и другими игроками. Особая ветвь RPG — онлайн-овые. Как нетрудно догадаться, это те игры, для входа в которые требуется Интернет. Соответственно, люди играют не столько против искусственного интеллекта, сколько против друг друга. То есть ваш персонаж напрямую взаимодействует с такими же виртуальными альтер-эго других людей. Причем вы можете находиться в одной стране, а ваши «коллеги» в других — границ не существует. На то паутина и называется глобальной.

Самые известные представители этого жанра — Ultima Online, World of Warcraft, Lineage 2. Возможно, вы когда-либо слышали эти названия. К чему все это было сказано? А к тому, что нам стоит внимательно присмотреться к причине огульной популярности таких игр. За клавиатурой и с джойстиком в руках время проводят десятки миллионов человек. Почитайте про игры, названия которых приведены выше, и вы поразитесь, насколько они востребованы. Что на самом деле происходит, если вдуматься? А то, что толпы физически здоровых и умственно развитых людей тратят свою жизнь, чтобы развивать некий персонаж, существующий только в цифровом мире. Казалось бы, парадокс, ведь человек должен стремиться развивать самого себя — реального. Это так, но только отчасти. Секрет заключается в том, что мы отождествляем себя со своими внешними проявлениями. Это касается не только игр, сюда же можно включить и социальные сети. Вы не разделяете себя и свой профиль на этих сайтах. Если кто-то говорит, что ему не нравится фотография на вашей странице, вы воспринимаете это как личное оскорбление. То же самое в играх — там также есть

цели, средства их достижения, деньги, любовь и, разумеется, смерть. Играя в онлайн-овые RPG, люди реально переживают настоящие эмоции — волнение, страх, потрясение, радость и... счастье. А раз суррогатные переживания мозг способен воспринять как подлинные, так чего же еще искать?

Теперь вы понимаете, почему для определенной части населения виртуальный мир заменил реальный. Там не нужно думать, что делать, — есть простая схема достижения успеха. Убивай монстров и получай за это деньги и славу. Все элементарно. Поскольку мы привыкли искать пути наименьшего сопротивления, то логично предположить, что такой механизм «поиска счастья» является наиболее доступным.

Судите сами. Сейчас молодежи живется крайне непросто. Если в советские годы молодоженам давали бесплатно квартиры, а студентов по окончании обучения обеспечивали работой, то сейчас этого нет. Теперь каждый сам за себя — поэтому все ищут знакомства и пытаются получить тот самый «опыт работы», без которого на эту самую работу никого и не берут. Это было бы забавно, если бы не было так грустно. Не подумайте, что я из тех ворчунов, которые постоянно говорят о том, как в былые времена было хорошо и как, мол, сейчас плохо. Нет, при советской власти тоже были проблемы, просто они лежали в другой плоскости. Но это тема для отдельной книги. В рамках нашего с вами общения здесь и сейчас скажу лишь, что борьба за первичные атрибуты бытия (жизненно необходимые вещи), такие как крыша над головой и финансовый прожиточный минимум, обострилась. Жить — непросто. Молодые люди и девушки испытывают стресс от того, что мало кому нужны. Их идеи, их взгляды, их устремления — все это никого не интересует, кроме таких же представителей нового поколения.

Но что-то ведь надо делать? Подсознание подсказывает вариант — углубиться в игры. Это на самом деле трагедия, потому что

на просиживание перед монитором уходит огромное количество времени. Времени самого высшего порядка — когда еще у организма много сил. Но об этом никто не думает. Если посмотреть на какого-нибудь парня-студента, то картина получится не очень радостной. В институте постоянно чувствуешь себя подчиненным, каждый преподаватель — твой начальник. Объем информации, который нужно выучить и понять, довольно большой. Денег при этом почти нет, так как работу никто не предлагает. Параллельно зачастую и взаимоотношения с противоположным полом также оставляют желать лучшего. Не очень весело, верно?

Однако давайте посмотрим с другой стороны. Этот же парень приходит вечером домой, включает компьютер и погружается в мир RPG. И у него начинается новая жизнь. Качественно другая. Тут он уважаемый член общества. У него хорошая репутация, к его словам прислушиваются. Он сильный и может дать отпор врагу. Он богатый — у него свой большой дом, который уставлен сундуками с добром. У парня даже может быть свой бизнес, например по производству и продаже оружия. Естественно, сюда молодого человека будет тянуть каждую свободную минуту, потому что заменитель дает иллюзию востребованности и успеха в жизни. Это розовые очки, через которые мир воспринимается в гораздо более светлых тонах. Но вечно так продолжаться не может. И жизнь проходит. Проходит зря. И когда в старости придет время оглянуться на прожитые годы, признать, что все они были потрачены на виртуальные развлечения, — не самое приятно дело. Так как же быть? Где тот ключ, который поможет открыть запертые двери и выйти из онлайн в реальность?

Хорошие новости заключаются в том, что ключ этот уже у вас есть. И все, что нужно, — им воспользоваться. Перенесите ваш виртуальный мир в реальный. Начните воспринимать себя как персонажа игры. Вам нужно будет оценить, каков ваш рейтинг,

каковы познания, каковы навыки. Это даст возможность понять, над чем работать в первую очередь. Минуту назад мы говорили, что в играх человеку сразу все объясняют — он получает инструкцию, как стать счастливым, как добиваться желаемых целей. Эта книга — такая же инструкция. Только она создана для жизни реальной. Вы можете ее прочитать и просто принять к сведению, а можете взять на вооружение и изменить свою жизнь. Я бы рекомендовал второе. Тем более что вы ничего не теряете. Если эксперимент не удастся — останетесь там, где есть. Но это вряд ли произойдет, так как, даже если вы не побеждаете в гонке, а просто принимаете в ней участие, вы все равно продвигаетесь вперед. Одна только попытка изменить то, что не устраивает, дорогого стоит. В любом случае решение принимать вам.

Добро пожаловать в игру ;)

