

Жизненная игра

[03.11.2023 20:02]



Александр Копач

Александр Александрович Копач
Жизненная игра
[03.11.2023 20:02]

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69973444
SelfPub; 2023*

Аннотация

Человечество терзает себя вопросом в чём смысл жизни, уже очень давно. Человечеству было предложено масса ответов на этот вопрос. Выбери сам во что верить)) Вполне может быть, что ответ вы найдёте в данной книге. Попробуйте! Может это именно то, что вы искали?

Содержание

Вступление	4
Жизненная игра	5
Выбор...	14
Вибрации	22
P.S.	24

Александр Копач

Жизненная игра

[03.11.2023 20:02]

Вступление

Для простоты восприятия, данный материал подан в современном стиле, подан через аналогию игры. Я бы назвал это вводной информацией. В материале 20 пунктов в сжатом виде, по каждому из 20 пунктов в дальнейшем будет отдельная, подробная книга.

Жизненная игра

Краткое руководство пользователя для совершенной игры:

Представь себе некую игру. Совершенную игру. Игру, где всё возможно и у тебя есть совершенный костюм. Прекрасный великолепный костюм! Костюм с помощью которого, ты можешь чувствовать и ощущать всё? В этой игре ты можешь получить абсолютно всё, что пожелаешь. Всё, что ты можешь себе представить, ты можешь получить. Ты архитектор игры! Игра воплощает в реальность абсолютно всё. Всё, на чём сконцентрировано твоё внимание. Точнее, всё то чему ты больше всего уделяешь своего времени, концентрируя на этом своё внимание. Чем больше твоего внимания на чём-то по времени, тем больше этого проявляется в твоей игре. По моему это просто.

1 Какой именно будет игра и на сколько динамичной, всегда выбирает сам игрок. В игре, вокруг игрока, начинают складываться события фантастическим образом. Всё начинает само собой складываться и приводит тебя именно к тому, чему ты, больше всего уделял внимания. Хотел ты этого или нет, нравится тебе это или нет в этой игре не имеет особого значения. Единственное, что начинает менять события и обстоятельства вокруг тебя, это твоё усиленное, продолжительное внимание на чём-то. Если ты много времени

уделил вниманию на ненависти, ты получаешь вокруг себя ненависть. Если ты много времени уделил вниманию на любви, ты получаешь вокруг себя любовь.

2 По моему это гениально. Ну к примеру, зачем уделять много времени своего внимания страхам, если ты хочешь веселья и общения. Правда ведь абсурдно? Хочешь больше веселья и общения, просто уделяй больше времени своего внимания, веселью и общению и у тебя будет этого в избытке. Но основная масса игроков не знакома с этим правилом. Почти все игроки, сами придумывают себе правила или следуют чужим правилам, таким же придуманным кем-то. А потом удивляются, почему это всё не работает?

3 Игра подчиняется только одному правилу, правилу длительного внимания на желаемом. Так, игра понимает, что игроку действительно нужно именно это и это нужно воплотить. Просто игре невдомёк, что игроки могут днями напролёт и даже годами, направлять длительно своё внимание на то, что им не нравится или даже ненавистно. Ну кто в здравом рассудке, будет тратить годы своего внимания на то, что причиняет ему боль и страдания. Правда ведь странно. Однако, больше 85% игроков, делают именно так. Абсурд.

4 Их так завораживает созерцание, обсматывание, обсуждение, осуждение того что им не нравится и ненавистно, что они забывают сосредотачивать своё внимание длительное время на том, что им действительно нравится, приносит радость, удовольствие и наслаждение и в итоге, проводят всю

игру в наилучших для себя условиях. Потом они начинают твердить всем вокруг, что игра отстой, игра дерьмо и тот, кто её создал полный козёл, да и вообще мог бы придумать что-нибудь и получше.

5 У игры всего одно правило, уделяй всё своё внимание тому, что тебе нравится и этого будет больше. Однако это правило, работает точно так же и в отношении всего остального. Оно тоже множится, благодаря твоему продолжительному вниманию, чем больше и дольше внимание, тем больше получаешь того на чём сосредоточено внимание игрока. Правда ведь просто и гениально. Направляй и удерживай своё внимание на то, что тебе нравится и этого будет больше. Ну куда уж проще и эффективнее?

6 Один мой знакомый играл в игру "Настоящий мужчина" ну такой суровый мужик работяга. Для наполненности образа ему понадобилась жена, двое детей и постоянная пахота на нелюбимой работе. Всё о чём он говорил при встречах, что он целыми днями пашет на стройке, чтоб его семья была обеспечена, а дети получили образование. Что его слово в доме закон, ведь он кормилец и благодетель в общем настоящий мужик. Что у него уже нет сил ходить на эту стройку и нужно начать, что-то своё. Дома и на работе у него были примерно те же разговоры и темы.

Дальше разговоров дело не шло. Раза три он действительно решался бросить ненавистную работу, но каждый раз он возвращался в колею обратно. Первый раз, жена заберемене-

нела вторым ребёнком и уходить в неизвестность, при беременной жене он не рискнул. Второй раз, как только он собрался поменять работу их затопили соседи сверху, пока они были в гостях у родителей на 3 дня. Теперь нужно было делать ремонт, восстанавливать квартиру, покупать новую мебель. В третий раз старший сын сломал руку, а младшая заболела и стало не до того.

Каждый раз после подобных событий, добавлялась ещё одна тема в разговоры с ним о том, что настоящий мужчина ставит интересы семьи выше своих, жертвует собой и т.д. И в эти моменты, он действительно чувствовал себя настоящим мужчиной, как-то приосанивался, окрылялся. Он получал то, что хотел он, был "Настоящий мужчина". Игра давала ему то, что он хотел, всё больше и больше, ведь почти всё его внимание, было постоянно сконцентрировано на образе персонажа "Настоящий мужчина". Образ был составлен им в меру его способностей, таким каким он его представлял.

Если бы его представление об образе настоящего мужчины, были бы другими и обстоятельства игры, были бы иными. Например, настоящий мужчина очень сильный и его сопровождает слава и признание. Тогда при таких слагаемых образа он мог бы быть олимпийским чемпионом штангистом. Или настоящий мужчина это защитник и тогда его персонаж был бы военным или полицейским. Игра подстраивается под тот образ, в котором игрок видит своего персонажа. А так же, выстраивает всё игровое пространство и обстоя-

тельства игры в соответствии с тем, каким видит игрок своего персонажа. А качество игры, зависит от того, куда длительное время(больше всего) направлено внимание игрока.

7 Вся игра, идёт по одним и тем же правилам, для всех игроков, вне зависимости от их хотелок и неприятия. Имеет силу влияния на игру, только продолжительное внимание на чём либо и созданный игроком образ персонажа. Персонаж каждого игрока, является частью игры остальных игроков. Каждый игрок, отрабатывает свой сюжет в своём сценарии и сценариях других игроков. Все игроки, одновременно, играют в одну грандиозную игру, при этом каждый, играет по своим правилам в свою игру.

8 Каждый игрок в любую секунду, может изменить образ своего персонажа, тем самым начав изменение своего сюжета. Масштабы изменений и скорость воплощения изменений, зависит только от продолжительности, постоянства и времени уделённого внимания этому. Чем больше и дольше игрок уделяет своего сконцентрированного внимания, тем быстрее и масштабней будут изменения в сюжете. Сюжетная линия, будет в полной мере соответствовать новому образу персонажа, представлению игрока о том, каким является его персонаж.

9 Чтобы игрок, смог в полной мере прочувствовать и пережить, весь возможный опыт доступный его персонажу, игра добавит в его сюжет нужных персонажей и уберёт не нужных. Нужные персонажи, это все те, кто так или иначе, по-

могает персонажу игрока прочувствовать и пережить всё то, что возможно в его роли. Всё то, что поможет изменённому персонажу раскрыться в полной мере. Каждый персонаж в сюжете на своём месте, нет лишних или ненужных.

Когда вы, как игрок жаждете видеть, почувствовать, пережить мужественность своего персонажа, игра не может дать вам мужественность, ига создаст условия в игре, при которых ваш персонаж сможет проявить свою мужественность, прочувствовать её, совершить мужественные поступки. Так это работает, так устроена игра и каждый персонаж способствует этому. Каждый персонаж способствует тому, чтобы игрок получил в полном объёме то, что хотел. Когда вы хотите славы и признания своему персонажу, игра создаст оптимальные условия и обстоятельства, при которых ваш персонаж, может стать известным и получить своё признание и так во всём.

10 Периодически игроки забывают, что они в игре, забывают зачем начали эту игру и перестают управлять сконцентрированным вниманием своего персонажа. Когда персонаж, находится без контроля внимания со стороны игрока, внимание переключается просто по раздражителям. То есть какой-то внешний или внутренний раздражитель, перехватил на себя внимание, потом другой раздражитель перехватит на себя внимание, а персонаж автоматически выполняет всё то, что нужно по сюжету. Так продолжается до тех пор, пока игрок не вспомнит, что он в игре и завладеет внимани-

ем, направив сюжет в нужное для себя русло. Иногда, этого не происходит до самой смерти персонажа.

11 Вообще-то, основная масса персонажей в игре на автоматизме, играет без внимания игроков. Да сама игра настолько фантастическая, что игра продолжается и без участия игроков. Игрок может включиться в игру в любой момент и также отключиться и игра будет продолжаться, следовать сюжету автоматически. С одной стороны это великолепно, а с другой грустно. Грустно потому, что когда игрок вновь включается в игру, то у него уже мало времени на саму игру, чаще всего к тому моменту, качество игры его персонажа на автомате в разы ниже, чем хотелось игроку. Игрок просто сталкивается с последствиями в сюжете его персонажа, получает итог на данный момент игры на автомате, игры без его участия. Чаще всего итог печальный.

12 Обычно, персонаж без внимания игрока деградирует, его сюжетная линия скатывается до примитивизма. Когда игрок, после длительного отсутствия возвращается в игру, подключает своё внимание через своего персонажа он обнаруживает такую вот удручающую картину. Персонаж в уныние, без цели в игре, всё печально и игрок, начинает интенсивно восстанавливать, менять сюжетную линию и персонажа. Персонаж набрал лишних 70 килограмм, значит в спортзал его и пробежки по утрам. Работает на нелюбимой работе, меняем работу и т.д. Игрок интенсивно меняет персонажа и сюжетную линию, вкладывает уйму времени и энергии и

в какой-то момент, опять забывает, что он в игре. Ослабляет концентрацию своего внимания и опять, становится пассивным зрителем игры. Наблюдает, как его персонаж, играет дальше в игру без него на автомате. И всё повторяется!

13 Все игроки в этой грандиозной, великолепной игре, приходят в игру за неким опытом, переживанием, чувством. Мы приходим в игру пережить то, что мы хотели ощутить, прочувствовать и реализовать. Смотреть по телевизору на чью то любовную историю интересно, однако лучше это пережить и прочувствовать самому. Пережить свои собственные моменты, близости и наслаждения. Вот за этими переживаниями и этим опытом мы приходим в игру. Каждый, естественно за своим переживанием и опытом.

Всё это я пишу для вас участника игры в свой очередной момент пробуждения в игре. Кому-то из вас, это поможет вспомнить себя и вспомнить зачем он в игре. Просыпайтесь, пока ещё есть время в этой сессии вашей игры, испытайте всё то для чего вы пришли в игру. Возьмите от этой великолепной игры максимум возможного. Любимые мои игроки в игре важно постоянство, ежедневное внимательное построение сюжетной линии игры и развитие, совершенствование персонажа. Чем более развитой персонаж, тем более качественные чувства и переживания вам доступны. Более развитому персонажу доступны для восприятия, более высокочастотные вибрации.

14 Высокочастотные вибрации позволяют проходить иг-

ру с радостью, лёгкость и весельем. Наслаждаться более качественными переживаниями и эмоциями, получать больше удовольствия и радости от игры. Любимые мои игроки, будьте в игре, сделайте её интересней и приятней. Как же печально играть в игру, когда вокруг персонажи на автомате, без игроков. Проснитесь! Давайте сделаем игру интересней, веселей и приятней для всех. Давайте насладимся игрой в полной мере!

Это напутствие для тех кто, как и я вернулся в игру, после длительного сна. Рационально расходуйте свою энергию, концентрируйте своё внимание длительное время только на том, что вам действительно хочется. Интенсивный, беспорядочный выброс энергии, приведёт к быстрому засыпанию. В игре важно постоянство, ежедневное постоянство. Ваше ежедневно сконцентрированное внимание на лучшем для вас. Так вы получите долгую, качественную игру, без выгорания и преждевременного засыпания. Люблю вас!

Выбор...

Качество игры, напрямую зависит от каждого конкретного выбора.

15 Игрок и его персонаж постоянно делают выбор в большинстве своём, выбор происходит без сознательно, автоматически. У любого выбора есть последствия, всё в жизни, это выбор и его последствия.

Каждый участник игры, всё время делает выбор и не важно, был выбор осознанным или механическим, последствия выбора есть всегда, нравится это вам или нет. Если вас не устраивают последствия выбора, просто перевыберите и на этот раз выберите осознанно именно, то что хотите. А самое смешное в том, что большинство персонажей игры не знают чего они хотят на самом деле. Большинство знает чего они не хотят и по этой причине, их продолжительное внимание, сосредоточенно на том чего они не хотят. А как мы с вами уже знаем, на чём сосредоточено внимание длительное время, то игра и даёт с избытком, снова и снова.

14 Умение делать осознанный выбор нужно развивать в себе, научиться понимать чего вы на самом деле хотите. Заметьте, что всё это в вас, как в игроке уже есть, этого нет в персонаже. Для начала вам нужно наладить связь с костюмом. В игре у вас есть совершенный инструмент, помощник, ваш костюм. Костюм это ваш проводник, переводчик, адап-

тер для связи с игрой. Вы взаимодействуете с игрой, а игра с вами через костюм. Прямого доступа в игру у вас нет, вы играете в игру только через костюм, как в виртуальной реальности. Костюм даёт вам всю информацию, все ответы и весь опыт вы получаете через костюм.

15 Для игрока, по-настоящему важные три основных инструмента взаимодействия с игрой через костюм, это чувства, эмоции и ощущения. Именно эти три инструмента, дают наиболее достоверную и полную информацию в игре. Когда игрок, при выборе опирается на эти три инструмента у него в разы больше шансов сделать верный выбор, чем если бы игрок опирался на слух, зрение и обоняние. Однако продвинутые игроки, опираются на все инструменты, плюс интуиция.

Давайте разберём этот момент, рассмотрим его шире. Слух, зрение, обоняние и вкус являются вторичными инструментами, вспомогательными, внешние анализаторы. Это замечательные инструменты костюма, они сенсоры предоставляющие информационному центру костюма, различные варианты интерпретации одного и того же явления. Но это далеко не вся картина и информация об этом явлении, это лишь треть. И делать выбор или выводы, опираясь всего на треть информации опрометчиво. Отсюда и неверные выборы! Большинство персонажей игры, делают выбор в игре опираясь на треть информации, а чаще всего и того меньше.

Игра постоянно эволюционирует, само совершенствуется, чтоб игрокам было интереснее играть. Нынешняя версия игры, переполнена внешними раздражителями, их задача оттягивать внимание на себя, не давать игроку внимательно сосредоточиться продолжительное время на том, что действительно хорошо для него. Удерживать длительное время своё внимание на том, что верно для игрока, теперь стало возможным только осознанным игрокам. Все остальные просто не в состоянии преодолеть, этот постоянный поток внешних раздражителей, оттягивающих на себя внимание игрока.

Телевидение, интернет, реклама, смартфоны, различные гаджеты, виртуальная реальность, игры, быстрые удовольствия, пустая болтовня не о чём, бары, рестораны, тусовки, вкусняшки, масса доступных развлечений, постоянный шопинг и т.д. и т.п. Всё это и многое другое в игре, чтоб оттягивать на себя внимание и время игрока, как можно больше и дольше, чтоб игрок в этом потоке не вспоминал о том зачем он пришёл в игру. В этом водовороте внешних раздражителей, игрок не вспоминает себя и свои цели, он тупо гоняется за всеми этими удовольствиями и хочет их всё больше и больше. Он уже настолько к ним привык, втянулся, что попросту не мыслит себя без всего этого и начинает наивно полагать, что это и есть смысл и главная задача его игры. А значит игрок заснул...

Игра продолжается без него, теперь персонаж играет сам на автомате без игрока. Персонаж не умеет делать осознан-

ный выбор, он всегда играет по сценарию, наименьшего сопротивления для себя. Персонаж играет в рамках заложенной в него программы(паттернов поведения). Персонаж вполне способен, отыграть всю игру, всё отведённое время в игре, без игрока. И таких персонажей в игре подавляющее количество. Просто их игроки, так и не включились в игру осознанно, они просто наблюдают за игрой своего персонажа – спят и видят сон. Выглядит это примерно так, игрок лёжа на диване, смотрит по телевизору, как его персонаж лежит на диване и смотрит телевизор от том, как кто-то лежит на диване и смотрит телевизор)))

16 Игра включает в себя, бесчисленное количество вариаций и возможных сценариев, для каждого конкретного игрока. Нет никаких предпосылок предполагать, опасаться, бояться того, что нет выхода, решения в сложившейся ситуации для игрока. Решение есть всегда! У игры бесчисленное количество вариаций выходов из любой ситуации. Игра всегда предлагает игроку наилучший сценарий решения, продолжения игры, исходя из запроса, готовности и возможности восприятия игрока. Суть в том, что каждый персонаж, ограничен своими собственными рамками возможного и допустимого, он сам их себе создал и за этими рамками(ограничениями) персонаж не видит(не воспринимает) возможные варианты развития сценария игры. А игра тем временем, предлагает ему всю безграничность вариантов развития сценария игры.

Когда игрок, включён в игру своим сконцентрированным вниманием, участвует в игре, он игрок, видит все эти возможные варианты для своего персонажа, а сам персонаж без игрока, видит варианты только в рамках возможного для себя восприятия игры. Персонаж сам по себе, без игрока, не может видеть бесчисленные, безграничные возможности игры. И именно поэтому в игре, так много скучных, ограниченных, несчастных, безрадостных, озлобленных персонажей. Они не радуются игре, не получают от неё постоянного удовольствия, не наслаждаются ею, хотя для этого в игре, всё всегда есть. Без игрока, персонаж не способен к постоянной, захватывающей игре без ограничений. Персонаж без игрока, отыгрывает скучный, однообразный, безрадостный, рутинно ежедневный сценарий. Он попросту не способен наслаждаться игрой в полной мере без игрока.

Игрок, вовлечённо играющий в игру, видит(знает) бесчисленное множество вариаций развития сценария, для своего персонажа в каждый момент времени. И именно поэтому игрок, а не персонаж, делает всегда осознанно верный выбор, лучший из возможных для себя и своего персонажа в игре. Персонаж без игрока тоже делает выбор и способ выбора всегда автоматический, механический. Выбор из вариаций прописанных в поведенческих паттернах. Этот набор весьма скудный и потому предсказуемый. Другими словами, персонаж всегда реагирует(поступает), одним и тем же способом в той или иной ситуации с минимальными вариация-

ми возможного, но суть от этого не меняется.

17 Иногда, персонажу настолько надоедает, становится невыносимым его безрадостное пребывание в игре, что он персонаж, обращается за помощью во вне, вне себя. Обращается к чему-то большему, чем он сам. Он знает, что это большее есть и оно может помочь, оно способно помочь и решить все его сложности. Персонаж это знает и именно поэтому обращается во вне. Он обращается к игроку. Проснись, помоги мне!!! Разве ты не видишь, как мне тяжело? Игрок всё видит, всё знает, а вмешается спящий игрок тогда, когда ему станет интересен сюжет. Когда события в игре с его персонажем начнут развиваться в интересном ключе, когда сам персонаж станет интересен игроку.

Персонаж может призвать(заинтересовать) игрока, начав действовать нестандартными методами для своего сценария. Нестандартные поступки, необычные реакции, новые увлечения и т.д. А ещё, постоянно при каждом выборе, попробовать почувствовать, ощутить, какой из 2 выбор верный. Какой из них отзывается в теле радостью, лёгкостью и расширением, а какой тяжестью, грустью и сжатием. Как это не странно звучит для персонажа, именно тело, а не ум, знает верный ответ, верный выбор. Тело(костюм игрока) знает все ответы на все вопросы, тело постоянно синхронизировано с игроком и потому всё знает. Начав прислушиваться к телу к его сигналам, персонаж опосредованно получает доступ к знаниям игрока. Персонаж прислушиваясь к телу, может начать

совершать верный выбор, пусть и бессознательно. Такой интуитивный выбор, это лучшее, что возможно для персонажа без игрока.

У такого персонажа, появляется возможность разбудить(призвать), заинтересовать своего игрока. Когда игроку интересно, когда игра захватывает, игрок бодрствует, он внимательно сосредоточен на игре, он не спит. Наверняка к этому моменту у вас созрел вопрос. А почему же игрок засыпает? Ведь он приходит в игру с определённой целью. Как можно в игре заснуть?

18 Игрок засыпает, когда персонаж игрока не управляем. То есть у персонажа есть своя программа взаимодействия с игрой, код по которому персонаж функционирует или если хотите паттерны поведения. Основная масса персонажей переполнена багами страха, не уверенности, фобиями, заниженной самооценкой, нерешительностью и т.д. и т.п. И когда игрок, направляет сюжетную линию персонажа по наилучшему варианту развития событий в игре, персонаж чаще всего саботирует этот путь из-за своих багов. Баги персонажа служат различным целям, вообще-то это даже не баги, это подпрограммы и они выполняют очень важную роль. Персонаж и игрок трансформируя эти подпрограммы, видоизменяя их, избавляясь от них, преодолевая их, прокачивают персонажа, делают его более совершенным, чтобы иметь возможность подняться на уровень более высоких вибраций. Только уровень более высоких вибраций позволяет иг-

року, через персонажа прочувствовать, ощутить, пережить весь тот опыт, ради которого игрок и приходит в игру. Однако, чтобы прийти к этому, игрок должен постоянно, сосредоточенно вместе со своим персонажем, совершенствовать персонажа, трансформировать баги, а это чаще всего хлопотно и встречает сопротивление со стороны персонажа. И в какой-то момент игроку это становится не интересным, больше не захватывает, можно сказать надоедает бороться с фобиями персонажа. И здесь игрок засыпает.

Вибрации

В игре, всё состоит из вибраций.

19 Сам персонаж и всё, что его окружает с чем он взаимодействует и само взаимодействие, всё это состоит из вибраций различной частоты. Что-то в игре на ощупь твёрдое, что-то мягкое, что-то жидкое, что-то газообразное и т.д. и всё это вибрации различной частоты. Это легко понять посмотрев на обычный стол или стул в сканирующий атомно – силовой микроскоп. В микроскопе мы увидим движение, движение вибраций. Различные вибрации, создают различные формы(состояния). К примеру ненависть, злоба, страх, раздражение, зависть, алчность, трусость и т.д. суть низких вибраций. Любовь, радость, сострадание, восторг, благоговение и т.д. это высокие вибрации. Каждый игрок, приходит в игру пережить опыт высоких вибраций, прочувствовать именно их.

И именно поэтому, пока персонаж игрока не будет прокачан должным образом, пока его баги не будут трансформированы, персонаж и игрок не смогут вырасти(развиться) до уровня высоких вибраций. А это значит, что игрок не может получить то зачем пришёл в игру. Его персонажу, попросту не доступны высокие вибрации. Пока персонаж игрока живёт исключительно страхами, злобой, ненавистью, обидами и т.д. игрок не может получить от игры то зачем при-

шёл в игру. У персонажа должно появиться стремление, потребность, должны сложиться новые паттерны высоких вибраций. Проще говоря персонаж, должен хотеть быть лучше, добрей.

20 Персонаж, как и игрок должен концентрировать своё внимание, продолжительное время на высоких вибрациях. Только в этом случае персонажу удастся перейти на более высокий уровень, более высоких вибраций и получить совершенно иное, восхитительное качество игры. Они смогут получить ощущения, переживания и опыт более высокого порядка, то зачем и пришёл игрок в игру, насладиться игрой. Как то я услышал такую фразу: когда ты любишь, ты не видишь недостатков. Если ты видишь недостатки, значит ты не любишь. Это пожалуй лучший пример высоких вибраций.

P.S.

А теперь шок контент, слабонервным просьба не читать. Если ты дочитал досюда и так и не понял, кто такой игрок, значит читает персонаж и раз ты уже здесь, значит ты на верном пути. Продолжай, разбуди своего игрока!

Игрок, это безграничная, без смертная, вечная всезнающая сущность, внутри которой находится тело, костюм(персонаж). Игрок приходит в игру за недостающим опытом. Только так, без смертная сущность может ощутить, пережить в полной мере, прочувствовать различные проявления высоких вибраций таких, как радость, любовь, счастье, самопожертвование, сострадание и т.д. Люблю вас, всем добра!

Книга «Жизненная игра» распространяется и всегда будет распространяться бесплатно.