61.2 Мастера после игры занимаются самобичеванием, игроки дают фидбек. Как боротся с комплексом неполноценности?

Многиe мастера после встреч слышат внутренние голос, который подробно объясняет нам, что мы сделали не так. Даже если игроки говорят о том, что всё было здорово. Все мы хотя бы раз ощущали подобное. Как бороться с таким "комплексом неполноценности"?

Подобное чувство "эм, что-то я сегодня делал какую-то фигню. Это была, мягко скажем, не лучшая встреча" ощущал каждый мастер в той или иной степени. И не только мастера - игрокам тоже такое присуще.

Особенно странно себя чувствуешь, когда просишь игроков дать обратную связь, а они тебе в ответ: "господи, это было офигенно десятьиздесятинакончикахпальцев". Так и хочется сказать: "Да вы угараете, это же было писос как отвратно! Вы, должно быть, обманываете меня". Однако, несмотря на то, что мастер может чувствовать себя ужасно, с точки зрения игроков всё может быть круто и весело. Ох уж эти чувства - у каждого свои. Ты можешь думать, что всё было ужасно, а твои игроки - что прекрасно. Конечно, игрокам может быть весело как раз от того, что тебе как мастеру плохо, но это уже совсем другая история и похоже на проблему. Всё, что говорят тебе игроки после игры, как правило искренне и правда.

Как можно почувствовать себя лучше в такие моменты? Есть две вещи, которые помогут: самоуверенность и здоровый пофигизм. Начнём со второго. Пойми - по большому счёту игра, которую ты ведёшь, и встреча, которую ты запорол, не так уж и важны. Неправильно применённое правило, случайно убитый персонаж - всё это иррелевантно. Вселенной от этого ничего не будет (как и от всех других действий). Даже если ты объективно худший мастер на всём белом свете - это ок. Твои друзья не отвернутся от тебя за "плохую" на твой взгляд игру. Ты не потеряешь работу. Даже самая ужасная встреча во вселенной максимум оставит после себя немного неприятных воспоминаний и уязвлённую гордость. Однако то, что ты после некоторых встреч чувствуешь себя дерьмом - тоже хорошо. Это говорит о том, что тебе не плевать. Мы в такие моменты чувствуем себя плохо не потому что боимся, что подумают наши игроки - мы понимаем, что можем лучше, и в такие моменты мы особенно хотим стать лучше. В такие моменты ты смотришь на себя в зеркало и думаешь: "Да как так-то? Я же не настолько плох". И здесь мы подходим к первой вещи: - самоуверенность. Единственный человек, которого ты пытаешься впечатлить своими растущими навыками вождения - ты сам. И впечатлить самого себя это одновременно и просто, и сложно. Уверенность берётся из знания того, что ты в глубине понимаешь, что тебе не плевать, что ты умеешь водить и что что ты стараешься делать это хорошо. А если тебе не плевать на что-то, то в твоей голове неизбежно будут витать голоса, говорящие: "мда, я ожидал от тебя большего" "а я думал ты классный...". С самоуверенностью такое дело - нельзя просто взять и стать самоуверенным в чём-то по щелчку пальцев.

Сфокусируйся на своих чувствах после игры. Что ты чувствуешь и почему ты это чувствуешь? Игнорируй то, что говорят тебе игроки - разберись в своих чувствах. Когда ты нашёл причину, по которой ты так собой не доволен - запиши её. Не старайся исправить это сразу же, просто зафиксируй. Через какое-то время пройдись по своим записям и постепенно начинай исполнять задуманное. Это подарит тебе уверенности в том, что в следующий раз в подобной ситуации ты уже не облажаешься. Вообще, этот совет применим не только к мастерам нри, он поможет в абсолютно любой ситуации. Отбери у этого противного внутреннего голоса силу, которой он не заслуживает. Не опускай руки.

Даже самый классный мастер порой лажает.