




ОСВОБОЖДЕНИЕ

от Денежной Игры



"Эта книга покажет вам новый, исполненный радости,
путь к созданию и переживанию опыта абсолютного изобилия"

-- Из Предисловия Джека Кэнфилда,
автора *Chicken Soup for the Soul*

Ошеломляющие стратегии для изменения Правил
в Игре, в которой невозможно выиграть

Роберт Шейнфелд

Busting Loose From the Money Game:
Mind-Blowing Strategies for Changing the Rules of a Game You Can't
Win
by Robert Scheinfeld

Роберт Шейнфелд

Освобождение от Денежной Игры

Ошеломляющие стратегии для изменения Правил в Игре,
в которой невозможно выиграть

ПРЕДИСЛОВИЕ

На протяжении всей истории, у каждого века и поколения, существовали свои убеждения и верования, которые люди принимали как правильные и никогда не сомневались в их окончательной незыблемости и верности.

Впоследствии многие из этих убеждений и предположений признавались неправильными; как следствие, люди меняли свои взгляды на жизнь и принимали новые верования и убеждения.

К примеру, было время, когда люди думали, что мир плоский. А позднее мы обнаружили, что это неправильно.

Было время, когда люди считали, что Земля находится в центре Вселенной, и всё остальное вращается вокруг *нас*. А потом мы открыли, что и это не так.

Если вы изучаете историю медицины, то найдете всевозможные убеждения и предположения о том, что такое болезнь, как функционирует тело, как его вылечить... а впоследствии многое из этого признавалось неверным.

Если вы занимаетесь научной деятельностью, неважно, какую ее отрасль вы избрали — физика, химия, биология, астрономия и т. д. — вы видите тот же самый повторяющийся шаблон: наборы убеждений, предположений и научных моделей, которые однажды являлись абсолютно достоверными, были правдивыми и истинными, впоследствии оказываются ложными. В итоге — ученые постоянно пересматривают свои теории и модели.

И ведь если предположить, что раз история может принимать любое направление, тогда окажется, что большинство из того, что мы считаем само собой разумеющимся, может просто не быть истиной. Тем не менее, в любую эпоху, в каждом поколении мы настолько заперты в плену господствующих верований и убеждений, что часто не видим Истину.

Одним из самых грандиозных наборов убеждений и предположений, который мы приняли и никогда не подвергаем сомнению, является то, что Боб назвал *Денежной Игрой*. Убеждения и верования, лежащие в основе Денежной Игры, пребывают неизменными столько же, сколько существуют сами деньги. Фактически они могут оставаться — совершенно нетронутыми — дольше, чем любой другой набор убеждений и предположений. Можно сказать, что Денежная Игра это что-то вроде священной коровы.

В Главе 1 Боб рассматривает верования, предположения, правила и нормы, лежащие в основе Денежной Игры. В начале этого обсуждения будет совершенно нормальным и разумным верить, что все эти вещи являются правильными и однозначными. «Конечно, все это так и работает!», вероятно, скажете вы себе.

Однако вскоре вы увидите, что ни одно из этих правил и норм, которые есть у вас относительно Денежной Игры, а также ни одно из верований и убеждений, лежащих в основе этих правил и норм, не является истиной — невзирая на то, насколько естественными, логичными, и разумными они могут казаться на первый взгляд.

Я прожил большую часть своей жизни играя в Денежную Игру. Фактически, я начал играть в нее с 10 лет, подрабатывая разносчиком газет в своем районе. Полгода спустя я стал в тележке развозить для соседей бутылки с водой, заполненные родниковой водой из парка.

Позднее я стал искусным игроком Денежной Игры. Однако, как говорит Боб, «неважно, насколько хорошо вы играете в нее, неважно, сколько денег вы скопили, играя — всегда при этом существует огромная цена, которую вы платите в виде стресса, беспокойства, боли, разочарования и потери чего-то важного для вас — если вы играете в соответствии с правилами, нормами и моделями, которым вас научили в то время, когда вы росли».

В моей собственной жизни, несмотря на многочисленные достижения, которыми я горжусь, таких как книги серии *Chicken Soup for the Soul*, разошедшиеся более чем 100

миллионным тиражом на 41 языке по всему миру, запись в книге рекордов Гиннеса и большое количество почестей и наград, и несмотря на то, что я смог скопить много денег, — я при этом всегда платил большую цену: было много раз, когда, запуская новую книгу серии или иной проект, я проводил в изнурительной дороге от 6 и более месяцев, вдали от семьи и друзей.

В результате, как и Боб, и многие другие люди, чем лучше я играл в Денежную Игру, тем более явным становилось растущее желание найти другой способ игры и иной набор правил, которые по-прежнему позволяли бы мне создавать и переживать опыт изобилия, и при этом давали возможность «обернуть» его в совершенно иную упаковку — *с нулевой ценой!*

Когда для устаревшего набора убеждений и предположений приходит время дать путь новому, это всегда начинается с одной личности, говорящей: «Нет, так НЕ правильно. Вот это является истиной». И неизменно эта личность встречает противодействие, подвергается критике и злобным нападкам. Но некоторые люди все же продолжают слышать и видеть Истину, а затем их становится немного больше, потом еще немного больше... пока их количество не достигает критической массы. И тогда старый образ мышления разрушается, а новый буквально врывается в массовое сознание.

Я предсказываю, что трансформационные озарения и Процесс Освобождения, к которым вы сейчас начинаете путешествие, станут началом революции, полностью разрушающей прежние убеждения и положения об изобилии и Денежной Игре; революции, озаряющей мир новыми возможностями и перспективами.

Весьма интересно, что, хотя Боб в данное время является единственным голосом, вещающем о новой Истине, он не подвергается сопротивлению, критике или нападкам. Как раз наоборот. Множество людей со всего мира резонируют его откровениям об альтернативе традиционной Денежной Игре и с радостью находят новые пути создания и переживания опыта изобилия.

Говорили ли вы себе когда-нибудь: «Хотел бы я, чтобы кто-нибудь рассказал мне об этом раньше»? Если это так, знайте — у вас в руках то, что кардинально изменит вашу жизнь, не успеете и глазом моргнуть. Итак, если вы готовы начать чтение этой книги, то вдохните глубже, пристегните ремни и... будьте готовы «моргнуть»!

Джек Кэнфилд (Jack Canfield)
CEO Chicken Soup for the Soul Enterprises;
со-автор книг серии *Chicken Soup for the Soul*;
со-автор *The Success Principles: How to Get*
from Where You Are to Where You Want to Be

БЛАГОДАРНОСТИ

Эта книга могла бы никогда не появиться, если бы не помощь, влияние и вдохновение, пришедшие от многих людей. Невозможно выразить благодарность каждому, кто внес свой вклад в нее, но тем не менее я хочу особо упомянуть некоторых.

Во-первых, я хотел бы выразить свою признательность моему хорошему другу и наставнику В.В., искусному игроку Человеческой Игры — он взял меня под свое крыло и поддерживал меня блестяще, красиво и великолепно по мере того как я всё дальше и дальше уходил в Фазу 2. Он человек совсем неофициальный и по нашему соглашению я сохранию в тайне его личность. Однако я не смог бы написать эту книгу без признания его вклада в меня и в то, что вы найдете на следующих страницах.

Во-вторых, невозможно найти слов благодарности Арнольду Пэйтенту за то, что напоминал мне о множестве чрезвычайно ярких фрагментах мозаики и великолепно поддерживал меня в раскрытии того, Кто Я есть на самом деле. Арнольд, я навсегда остаюсь благодарным тебе!

Также я хотел бы поблагодарить моего друга, доктора Джона Демартини, который раскрыл мне глаза и пролил свет на понимание многих научных открытий, которым я поделюсь с вами на страницах этой книги.

Выражаю свою признательность также Амиту Госвами, Лин Мактаггарт и Майклу Талботу за кусочки головоломки, переданные ими в своих книгах — они многое прояснили для меня.

Особенную благодарность необходимо передать моему хорошему другу, Дэйлу Новаку, сделавшему прекрасные иллюстрации к этой книге, и Вогану Дэвидсону, талантливейшему дизайнеру, создавшему впечатляющую, внушительную и яркую картинку для обложки этой книги и моего веб-сайта, которая наглядно изображает Освобождение от Денежной Игры. Если вам понравился его стиль и необходима помощь в создании обложек любого рода или в веб дизайне сайта, то можете связаться с Воганом по адресу vaughan@killercovers.com.

Я также должен выразить огромную благодарность моему редактору, Ричарду Наррамору, из издательства Wiley, за его веру в меня, веру в этот проект, за помощь в его утверждении, и помощь в создании этого творения, которое вот-вот ворвется в вашу жизнь.

Наконец, я не могу говорить о *вдохновении* без упоминания «моей Красавицы» (так я называю свою жену, Сесилию) и двух моих детей, Эли и Эйдана, которые каждый день воодушевляют меня, чудесным образом открывая еще больше радости, изобилия и признательности в моей жизни.

ВВЕДЕНИЕ

Какой ребенок, у которого не получилось
уснуть жаркой летней ночью, не думал,
что он видел парусник Питера Пэна в
небе? Я научу вас как увидеть этот
парусник.

Роберто Коттронео. Ребенок летним утром.

У истины есть способ достичь души
искателя, даже если его наружное
одеяние порой отводит ее взгляд.

Джозеф Уайтфилд

То, чем я хочу поделиться с вами в этой книге, идет вразрез со всем тем, чему вас учили с детства, и, весьма вероятно, с тем, что вы считали истиной всю свою жизнь.

Читая первые семь глав, вы можете чувствовать себя так, будто оказались в сериале «Сумеречная Зона» или в каком-нибудь научно-фантастическом фильме. Возможно, появятся следующие мысли:

Какое это имеет отношение к деньгам?
Перейдешь ты, наконец, к делу?
Он что, сумасшедший?
Да он просто чокнутый!
Это не то, что я ожидал, когда покупал книгу!
Ну и хрень!

Или мое излюбленное:

Дерьмо собачье!

Можете посмеяться, но пожалуйста — примите то, о чем я говорю, всерьез, потому что через некоторое время (если вы продолжите читать эту книгу) подобные мысли могут прийти к вам, а мне не хотелось бы, чтобы они отвлекли вас или задержали ваше продвижение к освобождению от Денежной Игры.

Вероятно, иногда вы будете чувствовать себя ошеломленным, дезориентированным, скептически настроенным, раздраженным или «не в своей тарелке». Все это вполне ожидаемо. Нельзя покинуть Денежную Игру без радикальных перемен в восприятии себя самого, других людей, мира и стратегий, используемых вами в повседневной жизни. Процесс такого радикального сдвига задействует все аспекты вашей личности. Именно поэтому я дал этой книге подзаголовок: «Ошеломляющие стратегии для изменения правил Игры, в которой невозможно выиграть».

И всё же, если вы относитесь к большинству тех людей, с которыми я говорил о Процессе Освобождения, то неважно, насколько сильным может быть сопротивление услышанному — некая часть вас будет подсказывать вам: «это всё правда, и каким-то образом я всегда это знал». Не имеет значения и то, насколько фантастическими поначалу будут казаться мои слова — путешествие, в которое я беру вас с собой, и конечный пункт, которого вы можете достичь, вполне реальны. Мой друг и наставник, которого я назвал В. W., освободился от Денежной Игры. Сам я пришел к свободе и совершенно иному образу

жизни (о котором расскажу в Главе 13), обучая с тех пор людей со всего мира, как достичь того же. Освобождение очень реально, и вы тоже можете прийти к нему.

Когда вы последуете практическим советам, находящимся в конце книги (если к тому времени у вас еще останется желание или необходимость узнать о них), то вы своим собственным опытом подтвердите истинность и достоверность того, о чем я расскажу.

Эта книга содержит в себе шесть разделов:

1. Предыстория моего открытия.
2. Правила Игры.
3. Философская система, открывающая двери к освобождению от Денежной Игры.
4. Научные свидетельства, подтверждающие эту философию.
5. Особые, действенные, простые, и в то же время чрезвычайно мощные практики, следующие из пунктов 3 и 4, которые применяются для преобразования вашей жизни и денежных отношений в состояние, которое сейчас даже невозможно вообразить. Здесь же я поделюсь историями из реальной жизни, чтобы проиллюстрировать те ощущения и опыт, которые следуют из обсуждаемых философских и научных концепций.
6. Мое Приглашение для вас совершить подлинный прыжок веры — практически применить полученное знание, подтвердить себе его истинность и силу, и раскрыться навстречу особенной, совершенно новой жизни.

Предыстории открытия как раз и посвящено это Введение. Но прежде чем продолжить, вернитесь на несколько строк выше и перечитайте 5-й пункт еще раз. Я хочу, чтобы вы поняли одну вещь — объяснение философских и научных концепций, которые делают возможным практическое использование техник, займет некоторое время. И у вас периодически может появляться нетерпение, желание перейти сразу к сути дела. Я хочу, чтобы вы помнили — мы, в конечном счете, направляемся к весьма насыщенной, ежедневной практической деятельности. Обещаю вам, что к моменту, когда мы подойдем к практическим аспектам Процесса Освобождения, у вас перед глазами сложится ясная картина происходящего и вы даже будете очень благодарны за то, что я положил теоретическое основание, сделавшее возможным ваш успех.

Множество людей, открывающих для себя концепцию, к изучению которой вы приступаете, в конце концов задают мне следующей вопрос: «а откуда вы узнали об этой штуке?». Я отвечаю так:

Это похоже на процесс собирания пазла из отдельных фрагментов. Ты берешь кусочек здесь, кусочек там, другой кусочек здесь, еще один там. Сами по себе они не имеют никакого значения, но по мере того, как ты собираешь все больше и больше таких кусочков, начинает проявляться некая большая картина. Потом, когда собрано еще больше кусочков, окончательная картина ясно предстает перед твоим взором. Не один человек и не один источник предоставили мне все эти фрагменты, но я постоянно искал их, собирал и складывал. И однажды завершенная картина открылась моему взгляду и совершенно поразила меня. Как поразит и вас, если вы позволите ей.

Первый фрагмент пришел от моего удивительного дедушки, с которым я рос. Его звали Аарон Шейнфелд. Из одной простой идеи он создал компанию, попавшую в список Fortune 500, и о которой вы, возможно, слышали — Manpower, Inc. — самый большой в мире сервис временной помощи¹. По мере своего взросления я чувствовал, что за гигантским успехом созданной им компании и его накопленным состоянием стояло что-то очень необычное — некая тайна, о которой никто в семье не знал или они просто не говорили об этом.

¹ Сервис, предоставляющий заказчику какой-либо персонал во временное пользование, например, в связи с нехваткой у заказчика собственных квалифицированных работников в условиях аврала.

Когда мне исполнилось 12 лет, я буквально заваливал его вопросами, в надежде выяснить причину и разгадать его тайну. Однако он практически всегда уходил от моих вопросов. Но однажды, когда мы всей нашей большой семьей отдыхали в Кран-Монтане, Швейцария, празднуя 70-тилетие деда, он пригласил меня отведать вместе с ним горячего шоколада и, наконец, рассказал свою историю.

В тот день он положил начало моему осмыслению двух важных Истин, которые навсегда изменили мою жизнь:

1. Существуют скрытые силы, которые управляют происходящим в мире, и лишь совсем немного людей знают о них.
2. Через осознание и изучение этих скрытых сил можно освободить могущественную энергию и использовать ее, чтобы в буквальном смысле творить чудеса в своей жизни.

Возможно, вы подумаете, что различного рода книги, курсы и семинары переполнены подобными «новостями». Но мой дед под скрытыми силами подразумевал нечто совершенно иное, и он использовал свои особые приемы, чтобы раскрыть их; так что, даже если вышеупомянутые Истины кажутся вам сейчас банальными, оставайтесь со мной, ведь я собираюсь представить их в совершенно ином свете.

С момента той первой встречи в маленьком кафе в Кран-Монтане происходили и хорошие, и плохие события. Хорошим было то, что теперь он рассказывал мне об истинной природе этих скрытых сил и учил, как найти их. А плохое случилось семь месяцев спустя, когда он умер, не завершив моего обучения. Затем, в продолжении 35 лет я применял полученные от него знания, использовал секреты, которые он оставил, усиленно работая в поисках недостающих фрагментов, чтобы собрать всё в цельную систему, которую, я верил, он сам открыл бы мне.

В течение этих 35 лет я нашел множество таких недостающих кусочков, сложив их в систему, которую применял, чтобы стать опытным игроком в Денежной Игре. Сначала я использовал ее, чтобы стать топ-продавцом в компьютерной фирме, занимающейся оптовыми продажами; затем показал выдающиеся результаты в качестве менеджера по продажам, менеджера по корпоративным коммуникациям, регионального управляющего, директора по маркетингу, вице-президента по маркетингу, консультанта и предпринимателя.

Позже я применил эту систему, чтобы создать и реализовать маркетинговую модель, позволявшую получать прибыль от мультимедийных семинаров Тони Роббинса. Стимулировал рост франшизы компьютерного магазина компании Connecting Point of America с \$90 млн. до \$350 млн. в очень прибыльных продажах... за менее чем три года.

Продолжая применять систему, я скопил собственный капитал, но затем потерпел неудачу, обанкротился полностью и даже остался должен \$153.000. Позже я восстановил свое состояние, и даже в большем размере, чем прежде. Среди многих проектов, способствовавших моей второй удаче, был рост Blue Ocean Software с \$1.27 млн. до \$44.3 млн. за четыре года, в результате чего компания упоминалась три раза в списке Inc. 500 журнала *Inc. Magazine*. Этот потрясающий рост, сопровождаемый ошеломляющей прибылью, привел к тому, что Blue Ocean была куплена софтверным гигантом Intuit за \$177 млн., значительный кусок из которых пошел мне в карман в награду за мои усилия.

Я также написал две книги, ставшие бестселлерами, которые раскрывали кусочки мозаики, собранные мною к тому времени. Первой книгой была *The Invisible Path to Success*¹, а второй — *The 11th Element*².

Однако спустя год после продажи Blue Ocean Software, после того как в результате серии успешных сделок я скопил денег еще больше, чем прежде, я увидел, что огромные куски моего богатства снова исчезают. Я остановил себя и сказал: «В этом нет никакого

¹ Р. Шейнфилд. Тайный ключ к Вашей судьбе. Попурри, 2007.

² Р. Шейнфилд. 11-й элемент - ключ к достижению богатства и успеха. Попурри, 2005

смысла. Наверное, я что-то упускаю». Я понял, что должен спуститься глубже в кроличью нору (если использовать известную фразу из книги *Алиса в стране чудес* и кинофильма *Матрица*).

Я был сам по себе, без семьи, когда произошло мое первое банкротство. И хотя потеря всего была мучительно болезненной, я смог это пережить. Но теперь у меня была жена и двое детей. У нас была именно такая жизнь, которая делала нас бесконечно счастливыми. Я знал, что если потерплю поражение в финансовой сфере еще раз, то боль станет просто невыносимой, ведь под ударом окажется моя семья. Я был очень испуган и буквально одержим желанием найти то, чего всё еще не знал. Я снова погрузился в исследования, с совершенным намерением отыскать последние недостающие кусочки мозаики, о которых, я верил, ведал мой дед, но, очевидно, не я. Восемь месяцев спустя они открылись мне и на страницах этой книги я расскажу вам о них.

Исходя из моего собственного опыта и в результате общения с сотнями чрезвычайно богатых людей (включая самых богатых в мире) я осознал, что Денежная Игра это такая игра, в которой невозможно выиграть. Не имеет никакого значения, насколько хорошо вы в нее играете, равно как не играет роли, сколько денег вы уже накопили, потому что Денежная Игра всегда ведет к неудаче — в виде стресса, беспокойства, боли, различного рода потерь и разочарований, если вы играете в соответствии с ее правилами, предписаниями и схемой, которым вас научили в процессе вашего взросления.

Большинство экспертов учат тому, как эффективней играть в Денежной Игре, и накапливать всё больше и больше денег, но такие рекомендации не работают так, как хотелось бы. Вам необходимо *совершенно* выйти из Денежной Игры и начать играть в новой игре с другим набором правил и предписаний, которые изберете *вы*. Именно тогда ваша реальность по-настоящему трансформируется, *останется трансформированной*, и жизнь начнет быть действительно захватывающей!

Прежде чем мы отправимся в путешествие, я хотел бы отметить несколько важных моментов. Разные люди читают книги по-разному. Кто-то приступает к чтению с самого начала, последовательно продвигаясь к завершающим страницам. Другие же торопятся вперед, перескакивая с места на место, и читают поверхностно, пропускают отдельные части. Мое желание — поддержать вас в процессе освобождения от Денежной Игры, но, чтобы сделать это, мне необходимо давать отдельные фрагменты мозаики в особом порядке и помогать вам собирать их определенным образом.

Если вы последуете моему руководству, то величественная «большая картина» вдруг предстанет перед глазами и придаст вам сил для того чтобы покинуть Денежную Игру. В противном случае вы останетесь «у разбитого корыта» с горсткой странных картонных кусочков в руках и закроете самому себе доступ к реальной силе, оставаясь запертым в ограничениях и предписаниях Денежной Игры. Короче говоря — пожалуйста, будьте терпеливы; читайте главы последовательно, в темпе, который подскажет ваше вдохновение; доверьтесь мне и держитесь моего руководства. Я знаю, как выйти из Денежной Игры и могу помочь вам сделать это, но вы должны следовать карте, представленной в этой книге.

И наконец, прямо сейчас, осознайте следующее: вы не освободитесь от Денежной Игры только лишь прочитав эту книгу. Я могу показать вам путь, могу открыть портал в другой мир, даже помогу перешагнуть в него и расскажу, что делать в этом новом мире, который ждет вас по ту сторону. Но чтобы действительно покинуть Денежную Игру, вам необходимо приложить собственные усилия. Я в точности объясню, что именно нужно делать, когда и как; моя поддержка останется с вами на всем протяжении пути... но это — путь, и достижение его конечного пункта займет какое-то время. От вас же потребуется целеустремленность, терпение, настойчивость и дисциплинированность.

Если вы останетесь преданным этому пути и сделаете всё необходимое, то награды, которые встретят вас, превзойдут самые смелые ожидания. Я утверждаю без малейшего

сомнения, что как только вы освободитесь от Денежной Игры, деньги вообще перестанут быть для вас проблемой. Вы навсегда перестанете беспокоиться о счетах, наличности или балансе чековой книжки.

Исчезнут вопросы: «Могу ли я это позволить себе?», «Должен ли я это покупать?». Прекратится беспокойство о входящих и исходящих потоках денег в вашей жизни, об активах и пассивах, собственных сбережениях, доходе, долгах, прибыли или налогах.

Не останется места для замешательства, стресса и растерянности, которые приходят одновременно с необходимостью управлять своими деньгами, защищать их и увеличивать накопленное состояние. Не будет необходимости сводить концы с концами или отказываться от удовольствий и роскоши.

Как только вы освободитесь от Денежной Игры, не останется места для любых ограничений и предписаний, имеющих отношение к деньгам. Неважно, насколько волнующе и привлекательно это звучит сейчас, но на самом деле это даже близко не отражает того, как изменится вся ваша жизнь. Освобождение от Денежной Игры это что-то такое, что необходимо пережить, чтобы это понять.

Я употребляю словосочетание «Денежная Игра» по вполне определенной причине. Чтобы узнать об этом больше, а также познакомиться с правилами этой Игры, переверните страницу к Главе 1.

Освобождение от Денежной Игры

ГЛАВА 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

Три страйка, пропущенные вами и
пойманные за пределами базы,
рассматриваются как ошибка. Таковы
бейсбольные правила, правила данной игры,
но они не применяются вне этой игры.

J. C.

Если вы относитесь к тому большинству людей, с которыми я когда-либо разговаривал, то, вероятно, вы никогда не думали о деньгах и погоне за богатством как об игре. Когда я общаюсь с людьми на эту тему, они обычно реагируют примерно так: «Деньги определенно *не* игра. Это серьезное дело!»

Первый шаг в *Процессе Освобождения* — по-настоящему осознать, что всё, находящееся в вашем финансовом мире: приход, активы, инвестиции, сбережения, налоги, расходы, фактуры, счета к получению и оплате, прибыль и т. д. — всё это является частью изумительной, продуманной, большой, уникальной и сложной игры. В этой главе я только слегка очерчу главные правила *Денежной Игры*, а подробно о них мы поговорим в последующих главах.

При внимательном рассмотрении игр вы найдете, что у большинства из них есть правила, предписания и четкая структура. Есть определенные условия начала игры и ее завершения, и ясная формулировка того, что значит «выиграть». Каждый, кто намерен сыграть в игру, соглашается следовать ее правилам и предписаниям, и придерживаться схемы игры. Всё это необходимо, чтобы игра «работала». Конечно, если говорить об игре на профессиональном уровне, то при этом всегда присутствует заинтересованность в карьерном росте и получении прибыли, но всё же большинство людей играют в игры с целью развлечься и получить от игры удовольствие. Даже те, кто наслаждаются просто наблюдением за игрой (болельщики), делают это по той же причине.

Например, в американский футбол играют с кожаным мячом, имеющим определенную форму и размеры, сделанным в соответствии со строгими спецификациями. Длина игрового поля 100 ярдов. Продолжительность игры — 4 периода по 15 минут каждый. Тачдаун дает 6 очков, гол после тачдауна — 1 очко, гол в ворота (field goal) — 3 очка, сейфти (safety) — 2 очка. Первое продвижение мяча нужно сделать на 10 ярдов. В каждый момент игры на поле может находиться только определенное количество игроков, и все они должны находиться в заданной позиции. Существуют правила о том, что могут и чего не могут делать игроки на поле, и, если эти правила не соблюдаются, нарушившая их команда получает пенальти. Команда с наибольшим количеством очков в конце четвертого периода (или дополнительного времени, если игра в отведенное время закончилась вничью) побеждает в игре.

Другой пример — бейсбол. В него играют на поле определенного размера и формы в виде алмаза. Только девяти игрокам каждой команды разрешается находиться на поле во время игры и, как и в футболе, каждый игрок находится в определенной позиции. В игре используются биты, мячи и перчатки, соответствующие конкретным спецификациям. Игра состоит из девяти иннингов, в течение которых каждой команде разрешено три аута. У бьющего игрока есть четыре бола и три страйка. Питчер стоит на слегка возвышающейся насыпи на определенном расстоянии от «дома», где находится бьющий. Базы расположены на строгом расстоянии друг от друга. Когда игрок касается дома после того, как коснулся других баз, он зарабатывает пробежку или очко. Команда с наибольшим количеством пробежек в конце девяти иннингов (или дополнительных иннингов, если в основное время команды сыграли вничью) побеждает в игре.

Последний пример — гольф. Игрок играет на специально оборудованной для гольфа площадке. На площадке расположены определенное количество лунок, лужайки, основные зоны, неровное поле, песочные бункеры, водные препятствия. Игрок использует клюшку с металлическим набалдашником L-образной формы, чтобы точно направлять мячи в лунки. Есть определенные указания, касающиеся того, что игрок может и чего он не может делать во время игры, и, если правила не соблюдаются, игроку назначается штраф. Игрок с наименьшим количеством ударов в конце игровой площадки выигрывает в игре.

Если вы внимательно и объективно посмотрите на футбол, бейсбол и гольф, то увидите, что их правила, предписания и структуры выглядят совершенно надуманными и не имеют глубокого смысла. Посмотрите хотя бы на это:

Футбол: Беги, удерживая надутый воздухом кусок кожи, или кидай надутый воздухом кусок кожи от одного человека другому, в то же время стараясь пересечь белую линию и заработать очки. Или попытайся попасть этим самым куском кожи между двух металлических столбов, чтобы заработать очки.

Бейсбол: Попытайся попасть деревянной палкой в круглый предмет, состоящий из резины и кожи, мчащийся к тебе на высокой скорости. И если попал, и при этом никакой другой игрок не схватил его большим куском кожи, обернутым вокруг руки, то беги вокруг, стараясь коснуться трех квадратных кусков ткани, лежащих на земле, прежде чем коснуться последнего куска ткани, чтобы выиграть пробежку.

Гольф: Попытайся так ударять маленькие круглые предметы L-образным куском металла, чтобы они попадали в очень маленькие круглые отверстия в земле в сотнях ярдов от тебя с наименее возможным количеством ударов.

Обратите внимание, что та же самая надуманность замечается в правилах, предписаниях и схемах других популярных игр, таких как бридж, Монополия, бильярд, шахматы, «двадцать одно» и т. д. Можно было бы спросить себя: «Как кто-то мог придумать такие странные игры, правила, предписания и схемы?» Хотя на первый взгляд правила, предписания и схемы кажутся сфантазированными, от глаз скрыто, что в их создании участвовали интеллект, смысл и намерение.

Игроки нечасто задаются вопросами об истоках тех игр, в которые они играют, или об очевидной произвольной природе их правил, инструкций и схем. Они играют в игры, придуманные кем-то очень давно, и просто следуют чьим-то авторитетным указаниям.

То же самое справедливо и в отношении Денежной Игры. После тщательного и объективного исследования правил, предписаний и структуры Денежной Игры вы увидите, что они также оказываются надуманными и не имеющими глубокого смысла. Но за всем «фасадом» Денежной Игры, как покажут последующие главы, обнаруживаются поразительный интеллект, смысл и намерение. Когда вы узнаете, что всё это значит, это знание перевернет ваш мир! И откроет дверь к освобождению от Денежной Игры.

Когда мы вступаем в определенный возраст, то становимся игроками Денежной Игры, в самом ее разгаре. Также как спортсмены и участники других игр, мы никогда не подвергаем сомнению чье-то знание о том, как нужно играть в Денежной Игре. Мы просто принимаем то, чему нас научили, и играем, следуя неизменным правилам, предписаниям и схемам, как если бы они были высечены на заветном камне.

Сейчас я перечислю три пункта, относящихся к основным правилам, инструкциям и схемам, о которых нам говорили, что они «реально присутствуют» в Денежной Игре. На самом деле существуют десятки других (включая те, которые относятся к налогам, ценным бумагам, инвестированию и т. д.), но перечисленные знакомы нам ближе всего и, как вскоре увидите, приносят самый большой вред:

1. *Ограниченное количество.* Количество денег для вас (и/или каждого человека в мире) ограничено, и всякий раз, когда деньги «расходятся», это ограниченное количество уменьшается. Поэтому вы должны искать способы постоянного пополнения этого количества, иначе сами исчезните. Кроме того, раз основная доля денег ограничена, то необходимо иметь долгосрочный план по сохранению денег, мудрому инвестированию и постоянному накоплению капитала, чтобы обеспечить себя на пенсии.

2. *Деньги движутся.* Существуют входящий и исходящий потоки денег. Сами деньги где-то там, некоторым образом отделены от вас, и вам необходимо выйти во внешний мир, чтобы каким-то образом получить их, привлечь в свою жизнь. По мере того, как вы тратите деньги, они уходят от вас к другим людям, а у вас их становится меньше. У вас есть доходы и расходы, и необходимо так управлять ими, чтобы доходы превышали расходы — это называется «получать прибыль». Вы должны увеличивать вашу прибыль, если хотите повысить качество своей жизни.

3. *Вы должны работать упорней или умнее, если хотите увеличить количество своих денег.* В жизни вы не можете просто иметь что-то, чего вы хотите. Всё имеет свою «цену». Вы должны «платить» за всё, чего вы хотите. Вы должны «зарабатывать» деньги. Бесплатный сыр только в мышеловке. Вы ничего не можете получить за просто так. Поэтому, если хочешь больше денег, нужно найти способ повысить свою стоимость, или просто работать усердней (или умнее), чтобы заработать их. И вы должны развивать навыки «делания денег», быть всецело и по-настоящему преданным этому делу, иначе вы никогда не сможете иметь много.

В подтверждение традиционным правилам, предписаниям и схеме Денежной Игры истиной считаются, например, такие общепринятые убеждения:

- Деньги — источник всякого зла.
- В деньгах есть нечто «грязное» или плохое, а значит и в людях, у которых они есть.
- Богатые богатеют, а бедные беднеют.
- Много не бывает.
- Ты должен управлять деньгами, иначе они будут управлять тобой.
- Чем больше денег, тем лучше.
- Деньги не растут на деревьях.
- Некоторые люди умеют делать деньги, а другие не умеют.
- Ты не можешь быть духовной личностью, если хорошо играешь в Денежной Игре.
- Лишь накопленное состояние является истинным мерилем процветания и успеха.
- Откладывай деньги на черный день.

Вероятно, то, что я сейчас скажу, несколько шокирует вас, но тем не менее — ни одно из этих правил, предписаний и убеждений, в том числе те, которые могут следовать из них, не являются истинными. Ни одно. Все они придуманы, как придуманы правила любой из игр. Мы просто принимали их за истину.

Вот два ключевых момента, посеянные сейчас как семена, которые затем «прорастут» в Главе 3:

1. *Вы не можете выиграть* в Денежной Игре.
2. Денежная Игра специально была предназначена для того, чтобы вести к полной и абсолютной неудаче.

Выиграть в Денежной Игре невозможно по следующим причинам:

- *Нет четкого определения выигрыша.* Вы когда-нибудь спрашивали себя о том, как узнаете, что выиграли в Денежной Игре? Тогда, когда почувствуете, что можете, наконец, расслабиться? Когда станете миллионером, мультимиллионером, миллиардером? Когда достигните намеченной вами величины дохода или стоимости собственного капитала? Мой опыт говорит, что хотя множество людей ставят перед собой какие-то финансовые цели, лишь у очень немногих из них есть четкое понимание того, что же в действительности означает «выиграть в Денежной Игре». Но как можно правильно идти к цели или узнать, что вы ее уже достигли, если неизвестно, что это за цель?
- *Ваши деньги всегда в опасности.* Независимо от того, сколько денег вы накопили, они всегда находятся в опасности. Вы можете потерять их все или большую часть из них в результате неграмотного управления ими, излишних трат, обвала рынка, неудачных вложений, растраты, воровства, развода, судебных процессов, неудач в бизнесе, банкротства банка, несчастных случаев и т. д. Причем ноль в данном случае еще не конец. Вы можете оказаться значительно ниже нуля, в долгах. Чем больше денег у вас есть и чем разумнее вы ими управляете, тем сильнее иллюзия безопасности. Но действительность такова, что деньги никогда не бывают в безопасности, неважно, сколько их у вас есть и что вы с ними делаете. История переполнена свидетельствами того, как люди накапливали огромные состояния и затем чуть ли не в одночасье теряли всё.
- *Нет официально признанного момента окончания.* Когда Денежная Игра заканчивается? Тогда, когда вы достигаете какого-то рубежа, который поставили себе? Но так не бывает, потому что даже по достижении этого рубежа деньги по-прежнему находятся в опасности — остается риск откатиться назад и потерять накопленное. Когда вы уходите на пенсию? Но это тоже не работает, потому что деньгам всегда угрожает опасность, и вы всё также остаетесь на милости уже других правил, предписаний и схем Денежной Игры, даже отойдя от активной деятельности. Когда вы умрете? Ну, может быть для вас Денежная Игра и заканчивается в этот момент, но она вполне продолжается для вашей семьи и наследников. Итак, раз нет официально подтвержденного момента окончания этой игры, то, опять же, как узнать, что вы победили? Можете ли вы, играя в футбол, заявить в конце третьего периода, что выиграли? Можете ли вы, в бейсболе, в конце седьмого иннинга утверждать, что одержали победу? Возможно ли после 12-й лунки объявить о своем выигрыше, когда нужно пройти все 18? Нет!
- *Всегда есть цена, которую вы платите.* Вы не можете выиграть в Денежной Игре потому, что даже если вы заработаете огромную кучу денег, сэкономите их или потратите, будете управлять ими со всем великолепием, инвестировать мудро, возвращать состояние, жить как король или королева, обеспечите себе роскошную пенсию — игра в соответствии с традиционными правилами и инструкциями всегда ведет к высокой степени стресса, напряжения, неудовлетворенности, боли или различного рода потерь — особенно что касается свободного времени, здоровья и взаимоотношений. Уверен, вы уже испытали что-то из этого на самом себе, или слышали о ком-то, или знали того, кто добился успеха в накоплении уймы денег, но закончил:
 - усталостью
 - одиночеством
 - ранней смертью

- мигренью или другими мучительными болезнями
 - психическим заболеванием
 - эмоциональным опустошением
 - живя в роскоши, но с мыслями «это стоило того?»
- *Всегда есть другой уровень успеха, который выше вашего.* В Денежную Игру встроена ловушка, в которую попадают множество людей (за редким исключением тех, кто находится на самом высоком уровне финансового успеха). Ловушка срабатывает, когда кто-то сравнивает свое нынешнее денежное положение с положением человека, находящегося на гораздо более высокой ступени и начинает возбуждать в себе желания, которые кажутся достижимыми, но далекими на тот момент. Например, некто «делает» \$250.000 в год и чувствует себя великолепно в связи с этим. Но вдруг узнает, что кто-то за этот же год сделал \$1 млн, и теперь чувствует себя посредственностью в сравнении с ним. Другой, летающий первым классом коммерческих авиалиний, замечает того, кто путешествует в собственном бизнес-джете. Еще один, обладающий красивым домом, изводит себя от переживаний, когда видит владельца двух красивых домов. Каждый из них активирует паттерн неудовлетворенности, который никогда не «выключится» на всем протяжении «пищевой цепи» финансового успеха.

И теперь вообразите человека, играющего или наблюдающего за игрой, в которой правила, инструкции и ее структура схожи с теми, которые я только что описал. Игрой, в которой нет средства узнать, кто одержал победу; в которой просто нет момента ее окончания; в которой всегда есть игрок или команда, лучшие, чем вы; и в которой вы всегда проигрываете (потому что должны заплатить соответствующую цену), даже когда думаете, что выигрываете.

Найдется ли хоть кто-то, кто захочет играть в такую игру или наблюдать за ней? Да ни за что! Для игроков это был бы совершенный кошмар. Даже добровольно никто не стал бы играть в игре, подобную этой. И не нашлось бы никого, кто стал бы наблюдать за ней. Какой же вывод?

Несмотря на всю эту очевидность, миллиарды людей ежедневно играют в Денежную Игру и наблюдают за ней, не обращая ни малейшего внимания на то, что происходит на самом деле. Множество из них убеждены, что они выигрывают; другие — что уже выиграли; третьи — что выиграл кто-то из тех людей, кого они видят вокруг себя или в средствах массовой информации. Но всё это иллюзия.

В Главе 7 я покажу даже еще большую причину того, почему вы не можете выиграть в Денежной Игре. Но прежде мне будет необходимо открыть вам несколько основополагающих фрагментов этой мозаики.

Вам никогда не говорили, что Денежная Игра чем-то сильно отличается от других игр, в которые мы играем. Но на самом деле ничего в ней не высечено на камне и абсолютно *всё* в ней можно переделать. Вам не нужно принимать общепринятые правила, инструкции и схемы Денежной Игры. У вас на самом деле есть выбор!

Так как нет способа выиграть, остаются только два варианта:

1. Продолжать играть в соответствии с традиционными правилами, предписаниями и структурой, приняв тот факт, что проиграете и заплатите большую цену, не взирая на то, что именно будете делать.
2. Покинуть Денежную Игру полностью, создать новую игру для себя самого, выбрать собственные правила и трансформировать свои взаимоотношения с деньгами *навсегда*.

Мои слова могут выглядеть бредом или обещанием журавля в небе, но я ручаюсь — к концу этой книги вы будете в состоянии выбрать второй вариант и покинуть Денежную Игру совсем.

Теперь пришло время встретиться с тремя вопросами, преследующими вас всю вашу жизнь, и услышать ответ, который воодушевит вас на пути к Освобождению. Итак, переходим к Главе 2.

ГЛАВА 2. ТРИ НАВЯЗЧИВЫХ ВОПРОСА

Жизнь — это моя работа и мое искусство.

*Мишель Экем де Монтень, эссеист
(1533—1592)*

Если бы только я мог помнить, что эти дни
никогда не были кирпичами, чтобы укладывать их
ряд за рядом, воздвигая из них добротный дом,
где можно было бы жить в безопасности и мире,
но только пищей для вдохновений моего сердца.

*Эдмунд Уилсон, критик и писатель
(1895—1972)*

На протяжении всей истории три вопроса неотступно преследовали человечество:

1. Кто я?
2. Почему я здесь?
3. Для чего я здесь?

Сейчас это может быть не вполне понятным, но скоро вы увидите, что без практических ответов на эти три вопроса освобождение от Денежной Игры невозможно. Также может показаться интересным тот факт, что многие из фрагментов мозаики, которые представлены в этой главе (и двух следующих главах), были открыты мне моим дедом за той знаменательной кружкой горячего шоколада в Кран-Монтане. Из-за уважения, даже благоговения, которое я испытывал к своему дедушке и его достижениям, я безоговорочно принял эти концепции, и о них вы скоро узнаете без всяких расспросов. Они не сразу стали по-настоящему реальными для меня — я полностью осознал их значение и мощь, и смог оформить их в практические шаги, только десятилетия спустя, будучи уже умудренным опытом человеком и собрав другие недостающие фрагменты, о которых расскажу на последующих страницах.

Я убежден в том, что невозможно узнать Истинные ответы на эти вопросы. Потому что некоторые тайны настолько огромны и сложны, что находятся за пределами всякого понимания на нынешнем уровне нашего сознания и развития. Не имея возможности быть абсолютно уверенными в ответах на эти три навязчивых вопроса, мы все же можем создать такую модель, которая сделает приближение Истины достаточно точным для того, чтобы вывести из нее практическую для нашей повседневной жизни пользу.

В ближайших главах я представлю некую рабочую модель, которая сможет вдохновить вас к освобождению из Денежной Игры. Совершенна ли эта модель? Нет. Можно ли найти в ней изъяны? Да. Но, несмотря на возможные недостатки, могу уверить вас — эта модель работает *очень даже* хорошо. В этой и следующей главе я собираюсь представить философский компонент этой модели и на случай, если она покажется вам «мечтательной» или «белой и пушистой», запомните два момента:

1. Это важные фрагменты мозаики, несмотря на то, какими они могут казаться на первый взгляд. К Главе 6 вы поймете, насколько они действительно важны. А к концу книги осознание их значимости станет еще глубже.

2. В Главах 4 и 5 я расскажу о концепциях, существующих в современной науке, которые подтверждают и обосновывают философские компоненты моей модели. Это

поможет вам, если возникнут сложности с тем, чтобы поверить и принять то, о чем я буду говорить.

Давайте теперь посмотрим на первый вопрос.

Кто я?

Если вы знакомы с книгами, курсами или семинарами движений, известных под названиями Нью Эйдж, Метафизическая школа, Духовная мысль, то, без сомнения, слышали такое утверждение: «Мы, люди, являемся духовными существами, переживающими физический опыт». Я согласен с этим заявлением и, кроме того, оно прекрасно встраивается в предлагаемую модель.

Тот, Кем вы *являетесь на самом деле*, есть бесконечно могущественное и великолепное существо. Щелкните пальцами и, бум, всё, что вы хотите, мгновенно появляется. Ни одна концепция силы даже близко не стоит с бесконечной Силой и всемогуществом того, Кто вы есть в действительности. Все силы природы и человека, сложенные вместе и умноженные в миллиарды раз, всего лишь точка в сравнении с той Мощью, которая имеется в вашем распоряжении. Благодаря вашей прошлой жизни и убеждениям, которые вы сформировали на ее протяжении, это утверждение может казаться или ощущаться чуждым. И тем не менее, это одна из тех вещей, которые вы сможете *доказать самому себе и по-настоящему испытать*, если последуете моему руководству.

Поскольку у вас есть Власть создавать абсолютно всё, что вы хотите, вашим естественным состоянием является в том числе Безграничное Изобилие. В своем естественном состоянии вы ни в чем не испытываете «недостатка». Ничто не отсутствует. Ни одно желание не остается неисполненным. Как Бесконечное Бытие, вы также пребываете в непрекращающемся состоянии радости и гармонии.

Как бесконечно могущественная, мудрая и изобильная сущность, вы обладаете безграничным желанием творчески выражать себя и всецело переживать свое раскрытие и радость, как следствие такого самовыражения. И на самом деле, как вскоре вы увидите, всякая человеческая жизнь, по сути, является таким творческим самовыражением, невзирая на то, как она выглядит.

Переходим ко второму вопросу.

Почему я здесь?

Вы пришли сюда, чтобы играть! Ваша повседневная жизнь состоит из таких же повседневных обязанностей. Но время от времени вы покидаете привычный распорядок, чтобы поиграть в игры самого различного рода. Под играми я имею в виду спортивные, настольные игры, карты, альпинизм, прогулки на велосипеде, банджи-джампинг¹, гонки, телевизор, кинофильмы, театр, чтение хорошей книги, рисование, пение, слушание музыки, да и вообще всё, чем вы по-настоящему любите заниматься. В играх вы находите веселье, наслаждение и развлечение. Вы играете, чтобы испытать самого себя, узнать свои возможности, развиваться и раскрываться.

То же самое применимо и к ответу на вопрос, почему вы здесь. Вы пришли из места, где вы — Бесконечное Бытие, на другом уровне Сознания. Вы тоже решили отложить на время свои повседневные дела, чтобы поиграть в игру. Эта игра называется — *Человеческая Игра*, а *Денежная Игра* — ее большое подмножество.

Это удивляет вас? Играть в игру кажется вам слишком банальной причиной для того, чтобы быть здесь или объяснить такие явления как страдания, трудности и сложности

¹ Прыжки вниз с привязанным к ногам эластичным канатом.

человеческой жизни? Просто оставайтесь со мной, ведь все больше фрагментов головоломки будет открываться.

Наконец, последний вопрос.

Зачем я здесь?

У вас есть общая цель и индивидуальная цель. Общая цель — играть в Человеческой Игре и иметь от этого все те плюсы, которые получают люди во *всех* играх: веселье, наслаждение, развлечение, вызов, развитие, расширение, исследование, выход за пределы возможностей и так далее.

Ваша индивидуальная цель — играть в Человеческой Игре в избранной вами — единственной в своем роде Бесконечной Сущностью — уникальной и определенной манере. Мы все играем в Человеческой Игре, но делаем это совершенно разными способами. Даже если кажется, что мы делаем одни и те же вещи, или что делаем вещи одним и тем же способом, или по одним и тем же причинам, на самом деле это не так. Всё соответствует нашему, индивидуальному, как уникальных Бесконечных Сущностей, плану, как станет ясно по завершении Главы 5.

В своей книге *Творящий Космос*¹ Барбара Дьюи пишет (под «Творящим Космосом» имеется в виду то, что я назвал «Человеческой Игрой»):

Теперь я не думаю, что у Творящего Космоса есть цель более величественная, чем радостное выражение творческих возможностей. Замысел этой величественной конструкции целиком находится в служении этой цели. Он потрясающ в своей простоте и своих возможностях. Он предоставляет абсолютную свободу внутри контекста сотрудничества и взаимодействия. В концепции Творящего Космоса не существует победителей и проигравших. Потому что каждый играет в игру по своим правилам, в которой существуют только победители.

В Главе 1 мы говорили о том, что началом любой игры является некая идея. Затем создается игровое поле, необходимые инструменты и вспомогательные ресурсы (такие как гольф-клубы, мячи, теннисные ракетки). Разрабатываются правила, предписания и схема игры, которых все игроки обязаны придерживаться, если хотят принять участие в ней. То же самое происходит и в Человеческой Игре.

Поэтому давайте теперь поговорим о замысле, лежащем в основе Человеческой Игры. Я являюсь большим поклонником сериала *Звездный путь* (Star Trek). В этом сериале упоминается о концепции, названной «Основная Директива». Основная Директива — главное правило, которым руководствуется экипаж Звездного флота в исследовании космического пространства. У Человеческой Игры тоже есть Основная Директива — всесторонне выяснить, что происходит, когда вы ограничиваете безграничную Мощь; когда ограничиваете бесконечную возможность творческого самовыражения; когда ограничиваете бесконечную мудрость, изобилие, радость и мир, всё из которого является вашим естественным состоянием. В этой главе я сделаю введение в эту концепцию с философской точки зрения, а ее практическую, повседневную сторону в конкретных деталях мы обсудим в Главе 7, когда у вас в руках будет еще несколько важных фрагментов этой головоломки.

Все игры, в которые мы играем, изначально были изобретены кем-то, у кого была для этого конкретная причина и побуждение. Человеческая игра не исключение. С расширенной и бесконечной перспективы вообразите, что Бесконечное Бытие задалось вопросом: «Интересно, что бы произошло, если бы Я ограничило себя, стеснило себя, скрыло всю мою Силу, мудрость, изобилие и радость? Могло бы Я на самом деле убедить себя в том, что это всё исчезло? Могло бы Я убедить себя, что являюсь полной

¹ The Creating Cosmos, by Barbara Dewey — 1985.

противоположностью Того, Кто Я есть в действительности? Что случилось бы тогда? На что были бы похожи такие приключения и опыт, если бы Я осуществил его?»

Так как вы Бесконечное Бытие, то чтобы играть в игру ограничений и запретов, вы должны создать альтернативное Я, или Личность (Persona), которая станет основным игроком в этой игре. Затем вы должны скрыть от этой Личности любое знание о том, Кто вы есть на самом деле, и всю свою Силу, мудрость, изобилие, радость и гармонию. Также вам необходимо создать других игроков Человеческой Игры, которые будут играть с вами, игровое поле для игры, и помощника, который незримо будет вести вас, находящегося в абсолютном неведении о том, Кто вы есть в действительности и что на самом деле происходит.

Личность, которая играет в Человеческой Игре, это часть вас, здесь и сейчас читающая эту книгу — часть, о которой вы всегда думали, как о «себе». Другие игроки, о чем подробнее мы поговорим в Главе 6, — люди, которых вы видите вокруг себя и с которыми взаимодействуете. Игровое поле — это то, что мы называем Вселенной, физической реальностью или трехмерным пространством. Помощник, который сокровенно направляет вас — Настоящий Вы, ваше Бесконечное Я, которого я буду называть на страницах этой книги Безграничным Я.

Слова здесь становятся несколько неуклюжи, но важно понять следующее — хотя такие аспекты вас как Личность и Безграничное Я ощущаются и воспринимаются отдельными, на самом деле они одна и та же Бесконечная Сущность, единая на очень глубоком и фундаментальном уровне. Кажущееся разделение — необходимая часть иллюзии, созданной ловкими трюками Сознания, о чем мы поговорим в следующих трех главах.

С того самого момента, когда вы, как Личность, рождаетесь, вы начинаете постоянно скрывать от самого себя свою огромную Силу, мудрость и изобилие, и создавать альтернативную реальность (игровое поле) для участия в Человеческой Игре. Прежде чем продолжить обсуждение ограничений, запретов и Человеческой Игры, позвольте мне посеять еще одно семя, от всё той же Барбары Дьюи, в ваше расширяющееся осознание:

Таким образом, мы совершенно ошибочно убеждены, что являемся жертвами жизни, а не ее творцами. Такие убеждения заставили нас почувствовать свое бессилие, и мы поспешили заполнить эти воспринимаемые нами слабости научно-технической помощью. Нам не нужно развивать свои естественные телепатические способности, ведь у нас есть телефоны. Можно обойтись без фотографической памяти, так как есть компьютеры. Нет необходимости прислушиваться к инстинкту, возвращаясь домой из дальнего путешествия, ведь его вполне заменяет карта. И можно забыть о самооздоровлении, когда о нас заботятся доктора.

Помимо сокрытия своей Силы и создания альтернативной реальности для игры в Человеческую Игры, мы также убедили себя в том, что все места, скрывающие Истину, настолько неприятны, опасны, ужасны и смертельны, что поэтому их должно избегать любой ценой. Об этом мы тоже поговорим в следующих главах.

Точно также как в бейсболе есть девять иннингов, в футболе четыре периода и в игре в гольф 18 лунок, так и у Человеческой Игры есть две Фазы.

Фаза 1

В течение Фазы 1 Человеческой Игры ваше Безграничное Я использует всю вашу силу, находчивость и изобретательность, не только чтобы скрыть всякое знание о том, Кем вы являетесь на самом деле, и какова ваша настоящая природа, но и удержать вас от обнаружения этого любой ценой. Делается всё возможное для того, чтобы не только убедить вас в том, что Личность и трехмерное игровое поле реальны, но и чтобы ограничить и стеснить вас настолько сильно, пока вы окончательно не убедитесь, что являетесь полной Своей противоположностью. В популярной литературе, посвященной

достижению успеха и саморазвитию, этот процесс именуется по-разному, но обычно его называют «программирование» или «обусловливание».

Когда будете обдумывать сказанное, спросите себя: случайно ли Человеческая Игра начинается с нашего рождения беспомощным младенцем, без способностей, знаний и всякого рода изобилия!

Фаза 2

После того как вы забыли о том, Кем являетесь в действительности, и глубоко погрузили себя в чрезвычайно ограниченные и ограничивающие условия в Фазе 1 Человеческой Игры, ваше Безграничное Я начинает подталкивать вас в Фазу 2. С этого момента вы особенно чувствуете свою недостаточность, как будто упустили что-то, как будто больше ничего не имеет значения, как будто должно существовать что-то еще, о чем вы не знаете. Вы начинаете искать ответы и высшую цель своей жизни.

Пока вы еще не помните о том, Кто вы есть и какой Силой, мудростью и изобилием обладаете на самом деле, но всё равно приступаете к поискам Истины. Ваше Безграничное Я меняет свою роль, берет вас на Охоту Века за Сокровищами и помогает возвращать Силу, мудрость и изобилие, скрытые вами в Фазе 1. Как только вы вернете свою Силу, мудрость и изобилие, у вас появляется возможность играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов любого рода. Я называю этот момент пересечением *Точки Освобождения* (о ней мы поговорим позже) — когда всё становится очень «классным».

Между прочим, не случайно, что эта книга встретила вас на пути. Вы не читали бы этих слов сейчас, если бы на некоем уровне не попросили помощи для осуществления прыжка в Фазу 2, или если бы уже не были готовы перешагнуть в Фазу 2 и использовать эту книгу в качестве обучающего пособия или разминки.

К этому моменту вы, возможно, уже задавали себе такой вопрос: «Почему кто-то должен захотеть играть в такую игру? Обладать такой огромной Силой, изобилием и мудростью, спрятать их от себя, а потом искать. Звучит бредово».

Но позвольте мне задать два встречных вопроса:

1. Почему вообще кто-либо играет в *какую-нибудь* игру?
2. Если посмотреть честно и беспристрастно на правила, предписания и структуру Человеческой Игры, то действительно ли они более случайны и бредовей, чем те, которые используются в бейсболе, футболе, игре в гольф, шахматах, шашках или Монополии?

Мы уже говорили о том, что люди играют в игры, чтобы испытать радость, бросить вызов и почувствовать удовольствие, несмотря на то, насколько сумасшедшей игра будет выглядеть или до какой степени может быть временами сложной. Люди тратят огромное количество времени, энергии и денег на тренировки, всевозможные игры и наблюдение за ними, и воспринимают все это как совершенно нормальный вид деятельности. Почему для Человеческой Игры должно быть по-другому, с ее поистине безграничными силой, мудростью и изобилием?

Подумайте еще о следующем: почему кто-то охотно покидает свой теплый и уютный дом, чтобы испытать лишения, трудности и смертельную опасность; с риском для жизни поднимается на Эверест или управляет гоночным автомобилем на немыслимой скорости?

Вот ответ на эти и другие подобные вопросы, которые уже появлялись или могут появиться у вас: вы — поразительно отважный дух, вечно жаждущий раскрытия Себя и расширения Своего опыта. Человеческая Игра не большая проблема для Настоящего Вы. Прежде всего, подлинный вызов в Человеческой Игре — это забыть то, Кто вы есть на самом деле, и скрыть всю свою Мощь, так что теперь можно и поиграть!

И еще... Представьте, что вы — архитектор, получивший заказ создать великолепное здание. Вы визуализируете его в своем воображении, а затем изображаете на плане. Этот

процесс уже сам по себе доставляет удовольствие, т. е. стоит того, чтобы им заняться, но еще более волнующе наблюдать, как это здание воздвигается в трех измерениях и становится «реальным». Ощущение вызова, удовольствие и награда, которые следуют за принятием идеи Человеческой Игры, затем от созерцания того, как она воздвигается в трех измерениях, и, наконец, от самой игры — огромны. Сейчас просто позвольте этой идее созреть, пока открываются остальные кусочки мозаики.

Может прийти и такая мысль: «Ну хорошо, возможно, я смогу принять идею о том, что жизнь — это игра. Но почему кто-то охотно *выбирает* испытать такие ужасы, как жестокое обращение, болезнь, нищета, непосильный труд, голод, изнасилование, убийство и смерть, в качестве компонента игры? Эти вещи не кажутся мне такими уж веселыми или развлекающими меня».

Подробный ответ на этот вопрос я представлю в следующей главе, а сейчас позвольте мне поделиться некоторыми соображениями: Тот, Кем вы являетесь на самом деле, не видит никакого ужаса во всех этих событиях и действительно хочет принять участие в Человеческой Игре. Настоящий Вы знает, что ни одно из этих событий не реально, и что это всё игра — точно также как вы знаете, что происходящее на экране кинотеатра не реально. Кинофильм может пугать или веселить вас, но вы понимаете — происходящее искусственно, и *в действительности* никто не заболевает, никого не ранят, никто не живет, не умирает..., и никто не делает миллиона баксов.

Настоящий Вы знает, что всякий опыт в Человеческой Игре представлен лишь для того, чтобы создать игру и игровое поле. Настоящий Вы знает, что всякое переживание только *кажется реальным* и страшным Личностям, погруженным в него и убежденным в его реальности — и в этом-то и есть весь фокус Человеческой Игры — сделать всё настоящим, когда оно не настоящее.

Заставить иллюзию казаться реальной было самой большой задачей в создании Человеческой Игры. Но помимо своей кажущейся реальности Человеческая Игра должна быть захватывающей и удерживать наш интерес. Обратите внимание на слова Сола Стайна, главного редактора некоторых успешных писателей нашего столетия, об искусстве создания по-настоящему интересного произведения:

В самый пик бейсбольного, футбольного или баскетбольного сезона значительная часть американского мужского населения, и не менее значительная часть женского, тратят часы свободного от работы времени, наблюдая по телевизору за своими любимыми играми. Бейсбольный болельщик, например, надеется, сознательно или нет, дожидаться моментов напряженности и неизвестности, когда мяч запущен, но не схвачен, когда раннер устремлен к базе, но еще не достиг ее. То же самое применимо и к другим видам спорта. Зритель, поддерживающий своего героя, испытывает напряженность, неизвестность, беспокойство и удовольствие — все те вещи, которые читатель надеется пережить, открывая любой роман. Читатель наслаждается ожиданием и волнением, которые в жизни часто приносят беспокойство, но если они происходят на бейсбольном поле или в книге — доставляют удовольствие.

Это же справедливо и для нас, как Бесконечных Сущностей, полностью погруженных в переживания нашей Человеческой Игры. Мы тоже хотим в своих ощущениях испытывать напряжение, неопределенность, беспокойство и удовольствие. Стайн продолжает:

Но давайте-ка вспомним, что если какая-то команда — даже команда, за которую мы болеем — выигрывает слишком просто, наше удовольствие от игры уменьшается. Спортивный болельщик и читатель оба наслаждаются противостоянием двух сильных команд, игрой, результат которой остается непредсказуемым максимально долго.

Мудрые наблюдения Стайна проливают свет и на то, почему жизнь Фазы 1 не совершенна и почему мы создаем взлеты и падения, проблемы и иллюзию конфликта в событиях нашего фильма полного погружения.

Мне хотелось бы, чтобы вы запомнили метафору солнца и облаков. Тот, кем вы являетесь на самом деле, это бесконечно могущественное, мудрое и изобильное бытие. В метафоре это солнце. Когда вы думаете о солнце, вы ведь представляете гигантское количество энергии и силы, верно? Да, хорошее сравнение.

Но когда вы играете в Человеческой Игре, вы должны создать иллюзию, которая убедит вас, что вы полная противоположность того, Кто вы есть в действительности — т. е. убедит, что вы жестко ограниченные, стесненные, уязвимые, бедные, слабые и хрупкие создания, беспокойно суесящиеся среди людей, мест и вещей, над которыми у вас нет власти. Это эквивалент создания облачного покрова, размещения его между вами и солнцем, и убеждения себя самого в том, что солнца не существует, а облака это всё, что есть.

А теперь ответьте: за облаками солнце по-прежнему светит? Да. Когда свирепствует ураган, солнце все еще светит? Да. Когда ливень стеной, солнце всё также светит? Да. Невзирая на то, что происходит на нашей планете, солнце сияет всегда.

То же самое относится и к вам. Несмотря на то, что происходит в вашей жизни, вопреки тому, на что похожи ее обстоятельства, тот, Кто вы есть в действительности, не меняется. Вы по-прежнему остаетесь Бесконечной Сущностью, чьим естественным состоянием являются безграничная Мощь, изобилие, мудрость, радость и мир. Вы просто убедили себя в противоположном, и я подробно объясню, как вы это сделали, в Главах 4 и 5.

Будучи Бесконечной Сущностью, вы не можете не реализовать совершеннейшим образом назначение Фазы 1 Человеческой Игры — ограничить и убедить себя в том, что вы полная противоположность того, Кто вы есть на самом деле. И у вас действительно «появляются проблемы» — иногда происходящее кажется бессмысленным; большую часть времени вы чувствуете свою ограниченность; не можете испытывать настоящее финансовое изобилие — по крайней мере, не заплатив за него *огромную* цену; и у вас не получается оставаться надолго в состоянии гармонии, удовлетворенности, полноты и счастья — это просто оказывается невозможным.

Препятствия и сопротивление достижению своих целей и исполнению желаний должны быть обычным явлением в Фазе 1. Ощущения, что чего-то не хватает или что что-то идет не так, будут заявлять о себе сильно или слабо. Почему? Потому что в этом и есть весь смысл Фазы 1 — убедить себя в том, что вы полная противоположность того, Кто вы есть на самом деле. Если цель — подрезать крылья — вы не сможете взлететь; если цель — ограничить — у вас не получится раскрыться. Вот так это работает.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Чтобы Фаза 1 Человеческой Игры работала, всякая Истина должна быть искажена или извращена, чтобы держать вас подальше от нее и вашей Силы.

Мы неоднократно повторяли, что вся задача Фазы 1 Человеческой Игры — убедить вас в том, что вы являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть в действительности. Поэтому любые учения, пытающиеся объяснить суть Человеческой Игры или научить играть в Фазе 1, также будут искажены, или извращены, или в них утратится что-то важное.

Кроме того, чтобы удерживать вас от вашей Силы и Истины, техники, прилагаемые к такой извращенной и искаженной Истине, должны быть саботированы, т. е. не будут работать совсем, или не так, как хотелось бы. Если вы примете мой вызов, ожидающий вас в Главе 15, и вступите в Фазу 2, то увидите это повсюду — в книгах, посвященных

саморазвитию, в философии, метафизике, мистике, науке и религии. Вы будете обращать внимание на то, что преподается и чему учат, и скажете: «Ой, да, это правда...». Вы увидите точно, где именно Истина искажена, извращена или утрачена. Наблюдать это поистине захватывающе.

Например, при изучении такой популярной техники самопомощи, как визуализация, вам рассказали, что вы обладаете безграничной Силой и можете создать любой результат, какой захотите, просто мысленно созерцая в своем воображении яркую картинку желаемого. То, что в своем естественном состоянии вы обладаете безграничной Силой, безусловно, является истиной. Но в Фазе 1 вы скрыли свою Силу, так что на самом деле она недоступна вам, главному герою вашего фильма. Истиной также является то, что «Вы» (тот, Кто вы есть в действительности, ваше Безграничное Я) можете создать всё, чего пожелаете. Но процесс этот не происходит в «воображении», которым вы, как Личность и главный персонаж вашего фильма, обладаете. Он происходит в другом месте, о котором вы узнаете в Главах 4 и 5.

Все эти идеи о визуализации, аффирмациях, методах проявления, Законе Притяжения и других техниках самопомощи — замечательные создания Фазы 1. Почему? Потому что их создаем мы, мы убеждаем себя в том, что они работают, мы применяем их... но они не работают так, как хотелось бы, и это становится причиной замешательства, разочарования и новых ограничений, совершеннейшим образом содействующих целям Фазы 1.

Во Введении я упоминал о своих книгах, *Invisible Path to Success* и *11th Element*, где отразилась та же самая динамика. У меня было довольно ясное представление об Истине, но, чтобы играть в Фазе 1 Человеческой Игры, я должен был несколько исказить ее, и поэтому, в конечном счете, моя система вела меня к неудаче и держала в тисках ограничений и запретов — до тех пор, пока я не стал готов вступить в Фазу 2.

Фаза 1 Человеческой Игры разработана для того, чтобы вести к точке, в которой вы чувствуете огромное количество боли и разочарования, где вы начинаете ощущать недостаточность, как что-то неправильное, что где-то должно быть больше жизни, что существует что-то еще, о чем вы не знаете. Достижение этой точки на высочайшем уровне интенсивности испытываемых чувств — знак того, что вы готовы перейти в Фазу 2 (или, по крайней мере, расширить восприятие своих возможностей).

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Часть стратегии Фазы 1 состоит в том, чтобы поддразнивать самого себя, заставляя поверить, что вы можете исправить ситуацию, улучшить что-то, заставить события происходить спокойнее, получить все, что хотите, стать богатым и счастливым. Но изначально задумано так, что ничего из этого не может случиться, пока вы играете в Фазе 1 Человеческой Игры — что бы там ни говорили духовные гуру, учителя личностного роста, консультанты по достижению успеха и книги по саморазвитию. Эту тонкую, но очень важную особенность необходимо всегда иметь в виду.

Помните, что всякий раз, когда вы решаете сыграть в какую-либо игру — будь то шахматы, шашки, футбол, бейсбол, баскетбол, гонки, альпинизм или что-то еще — вы

должны играть по правилам, следовать инструкциям и не нарушать структуру игры, иначе вы не сможете играть.

В Человеческой Игре подлинные Сила, счастье, изобилие, радость и гармония не вернутся, пока вы какое-то время не поиграете в Фазе 2, а я намерен показать вам, как это делать. Именно в Фазе 2 открывается выход, который разрешает вам покинуть Денежную Игру. Я называю этот выход *Точкой Освобождения*, и позже мы поговорим о ней подробней, когда заложен будет весь фундамент.

Если вы готовы узнать еще больше Правды о Человеческой Игре и настоящей природе созданного нами игрового поля, переходите к Главе 3.

ГЛАВА 3. «ГОЛЛИВУД ОТДЫХАЕТ!»

Весь мир – театр.
В нем женщины, мужчины – все актеры.
У них свои есть выходы, уходы,
И каждый не одну играет роль.¹

Уильям Шекспир, «Как вам это понравится»²

Сейчас мне хотелось бы ввести еще две метафоры, которые помогут понять истинную природу Человеческой Игры, Денежной Игры и поля, на котором мы в них играем, а также подготовят вас к восприятию научных свидетельств, которые я представлю в следующей главе. Эти две метафоры относятся к паркам аттракционов и кинофильмам.

Парк аттракционов, это место, которое было специально создано для прогулок и аттракционов, с целью вашего развлечения. Вы идете в такой парк по собственной воле. Никто не тянет или заставляет вас идти туда. Часто вы отправляетесь туда со своими знакомыми. Какие-то аттракционы притягивают вас к себе, в то время как другие оставляют равнодушным. Вы приходите и уходите тогда, когда захотите. Вы приходите один раз, или возвращаетесь многократно. И сейчас я предлагаю посмотреть на окружающий мир, или то, что мы называем *трехмерной реальностью*, как на огромный парк аттракционов.

Если вы, будучи Бесконечной Сущностью, захотели бы поиграть, вы не стали бы выбирать просто *какую-нибудь* игру. Вам будет скучно. Это все равно, как если бы профессиональная баскетбольная команда стала играть с восьмиклассниками. В этом нет ни подлинного вызова, ни смысла, ни настоящей игры. Если вы, как Бесконечное Бытие, захотели бы играть, то это должна быть абсолютная, тотальная игра. Она должна быть крайне запутанной и сложной, и созданной настолько искусно, чтобы не отпускать ваше внимание, вызывать постоянный интерес, и всё время держать вас в гуще событий. Это не такая простая задача!

Таким образом, продолжая нашу метафору, для того, чтобы играть в Человеческой Игре, необходимо создать гигантский парк развлечений, который предложит широкий выбор чрезвычайно сложных машин и аттракционов (игр). Одним из главных аттракционов в этом парке является Денежная Игра. Но в отличие от таких знаменитых увеселительных центров как Дисней Уорлд, парк развлечений, в котором проходят Человеческая Игра и Денежная Игра, был предназначен для того, чтобы предложить совершенно особый вид машин и аттракционов, который я называю *Фильмы Полного Погружения* (Total immersion movies).

Давайте на мгновение обратим внимание на голливудские кинокартины. В фильмах из Голливуда ничего не является таким, каким кажется. Каждая сцена подробно описана в сценарии и тщательно спроектирована, прежде чем она будет снята. Съемки картины не могут быть завершены, пока ее сюжет не будет пересказан точно так, как его представляли создатели фильма. Нет ничего случайного или второстепенного в окончательном варианте фильма, который вы смотрите на экране. Каждый аспект тщательно проработан, чтобы оказать некое воздействие на вас — заставить смеяться, плакать, гневаться, открывать душу и так далее.

Всё в голливудских фильмах выглядит реальным и вещественным, но это не так. Всё это придумано. Всё это — иллюзия и специальные эффекты, усиливающие эту иллюзию в

¹ Перевод Щепкиной-Куперник, Т.Л.

² Фраза из произведения Уильяма Шекспира восходит к словам «Mundus universus exercet histrioniam» («Весь мир занимается лицедейством») из романа «Сатирикон» древнеримского автора Петрония Арбитра (I в.).

невероятной степени. Вы знаете, что это иллюзия, когда сидите в кинотеатре, но на время отключаете свое неверие, чтобы получить удовольствие. Если вы заглянете за кулисы фильма, чтобы подсмотреть, как в действительности создается кинокартина, как выглядят декорации, как создаются и используются спецэффекты, что происходит в монтажной комнате, и затем сравните увиденное с окончательным вариантом картины, то будете поражены сложностью выполненной работы и объемами времени, энергии и усилий, которые были вовлечены в этот процесс. Вы видели, что голливудские иллюзии абсолютно убедительны, да они и должны быть такими, иначе вы демонстративно покинете кинотеатр или никогда перед просмотром кино не отдадите свои с трудом заработанные деньги.

Всё сказанное верно и в отношении вашей жизни и Человеческой Игры. Каждая сцена подробно описана в сценарии и тщательно спроектирована, прежде чем вы ее переживаете. Ваш фильм не будет завершен, пока он совершеннейшим образом не поможет вам в получении именно того опыта Человеческой Игры, который вы хотите иметь. Также в вашем фильме нет ничего случайного или второстепенного. Всё создано *именно для того*, чтобы помогать вам играть в Человеческой Игре как раз в той манере, в какой вы хотите, независимо от того, как вы могли бы назвать это сейчас или какую оценку дать происходящему. Всё тщательно подготовлено для оказания определенного воздействия на вас (в особенности, Денежная Игра) — ограничить вас и убедить в том, что вы полная противоположность того, Кто вы есть на самом деле.

Как и в голливудских картинах, всё в вашем мире выглядит реальным и вещественным, но это не так. Всё это придумано. Всё, что вы воспринимаете пятью органами чувств, является иллюзией (все реквизиты и спецэффекты предназначены для создания альтернативной реальности, позволяющей вам играть в Человеческой Игре), а ваши собственные «спецэффекты» усиливают эту иллюзию в невероятной степени. Когда я возьму вас за кулисы театральной сцены, чтобы показать, как сделан этот Фильм Полного Погружения для Человеческой Игры в парке аттракционов, вы будете поражены его сложностью, количеством времени, энергии и усилий, которые были в этом задействованы. И это всё должно быть именно так. Иллюзии, созданные для поддержки Человеческой Игры должны быть абсолютно убеждающими, в противном случае Человеческая Игра прервется — как вы демонстративно покидаете кинозал во время скучного и плохо сделанного фильма.

Через несколько страниц вы увидите, что спецэффекты, необходимые для того, чтобы Денежная Игра казалась реальной, заткнут за пояс все спецэффекты и анимационные студии в Голливуде.

При создании голливудских кинокартин затрачены миллионы долларов, вовлечены тысячи людей, задействованы сложные и дорогие компьютеры и другое оборудование. Порой проходят месяцы или даже годы от старта проекта до момента, когда он появляется на экране. Почему в этот процесс инвестируется такое огромное количество времени, энергии, усилий и денег? «Чтобы делать деньги», можете вы ответить. Да, это так, но что должно произойти, прежде чем Голливуд сможет делать деньги? Вы должны быть заинтересованы, правильно? А для вас, чтобы оказаться заинтересованным, что должно случиться? Вы должны *ощущать* что-то.

Почти все, кого я знаю, любят кинофильмы. (Если по какой-то причине вы не любите фильмы, читайте дальше и вы поймете, что я хочу сказать.) Почему так много людей любят смотреть фильмы? Чаще всего на этот вопрос отвечают так:

- Они источник веселья и удовольствия.
- Они отвлекают внимание от повседневных забот.
- Они могут учить и развивать.
- Они показывают разные точки зрения и дарят уникальные переживания.

В этом есть смысл, не так ли — особенно в свете того, что мы обсуждаем в этой главе? Однако за видимостью этих объяснений существует некая первопричина, понимаемая и вполне осознаваемая некоторыми людьми. Эта первопричина — *чувства*. Мы любим фильмы, потому что они возбуждают в нас некоторые чувства. Истина в том, что в действительности нас не заботит происходящее на экране. Мы проявляем интерес к тому, как происходящее на экране влияет на наши чувства.

Между прочим, по этой же причине люди наслаждаются чтением книг, участием в спортивных играх или наблюдением за ними, слушанием музыки, походами в театр, видеоиграми, американскими горками, прыжками с парашютом, восхождением на горы, банджи-джампингом и так далее. Везде и во всем дело касается чувств. Внешние впечатления имеют значение только в той мере, в какой они становятся причиной чувств внутри.

Подумайте о чем-нибудь, что вы действительно любите делать, — игра, в которую вы любите играть или наблюдать за ней, задача, выполнение которой доставляет удовольствие — что-то, что по-настоящему вам нравится. Потом спросите себя: «Почему я так сильно люблю это? В чем тут настоящая притягательность?» Вы увидите — то, что вы по-настоящему любите, это то, что живет внутри вас, а то, что происходит вне вас — лишь спусковой механизм.

То же самое справедливо и в отношении Человеческой Игры. В своей сути вся Человеческая Игра касается чувств, и все, что происходит на экране вашего Фильма Полного Погружения всего лишь переключатель, запускающий в движение определенные чувства, которые помогают вам играть в Человеческой Игре тем способом, который вы выбрали.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

По своей сути, кинофильмы, Человеческая Игра, Денежная Игра, касаются *чувств (ощущений)*, но не мыслей, логики или разума.

Позвольте мне добавить еще одну иллюстрацию, чтобы углубить ваше понимание этого ключевого момента.

Я никогда не был поклонником бейсбола, но однажды я разговаривал с другом, который просто фанател от бейсбола. Я спросил его: «Мне больше нравится футбол, в нём больше действий и он динамичней. Бейсбол кажется мне слишком медленным и скучным. Почему ты его так любишь?» Он ответил: «Бейсбол, главным образом, умственная игра. Испытываешь огромное удовольствие, наблюдая, как появляются возможности. Что бы ни случилось — страйк, бол, аут, бант, сингл, дабл, трипл, пробежка, неважно что — всё это создает целый ряд новых возможностей. Мне очень нравится наблюдать за появлением этих возможностей, постоянной изменчивостью сценария игры, озадачиваться предположениями "а что будет, если..."».

Человеческая игра была спроектирована так, чтобы действовать подобным же образом. В ней тоже появляются сценарии типа «а что будет, если...», потому что стоит изменится чему-нибудь одному, как меняется всё, и появляется новый набор возможностей, которые требуют обдумывания и решения, с какой же из них играть. Все это необходимо, чтобы поддерживать наш интерес и желание играть в Человеческой Игре.

А теперь действительно интересная деталь. Когда вы сидите в кинотеатре, вы просто смотрите фильм. Вы можете сильно увлечься событиями кинокартины и даже близко отождествиться с персонажами, но вы знаете, что вы — это вы. Вы также знаете, что находитесь в кинозале. Знаете о том, что происходящее на экране не реально. И что действие картины происходит вне вас. Короче говоря, имеет место дистанция между вами и событиями, происходящими в фильме.

Но играя в Человеческой Игре, вы не просто наблюдаете, вы *полностью погрузились* в сюжетную линию. Представьте, что вы находитесь в кинотеатре, фильм начинается, а вы перешагиваете через экран прямо в место действия и забываете, кто вы есть на самом деле, действительно становитесь на какое-то время одним из персонажей, считая, что по-настоящему являетесь этим персонажем, и что все и всё в этом фильме настоящее. Именно это я понимаю под полным погружением, и именно это и происходит, когда вы играете в Человеческой Игре.

Давайте посмотрим на то, как сделано голливудское кино. Затем этот пример мы приложим к тому, как сделан наш Фильм Полного Погружения Человеческой Игры. Для создания голливудского фильма сначала должен быть избран какой-то интересный сюжет. Этот фильм должен быть *о чем-то*. Должна существовать какая-то история, которую кто-то хотел бы исследовать. Затем пишется сценарий, детально описывающий, как история будет разворачиваться. Далее нанимаются режиссер, актеры, съемочная команда и съемки начинаются. Завершаются они по достижении конца истории.

Также происходит и в Человеческой Игре. Вам необходимо выбрать определенные машины и аттракционы в парке развлечений Человеческой Игры, и сочинить о них истории. Я называю это предназначением или жизненной целью. Что я подразумеваю под машинами и аттракционами? Все, что вы видите в этой физической вселенной и на нашей планете, является машиной/аттракционом. Если вы играете роль родителя, то эта роль является аттракционом в нашем парке развлечений. Если вы работаете в компании, тогда работа и компания будут аттракционами. Если вы преподаете физику в средней школе, то преподавание и средняя школа будут аттракционами. Как я объяснил ранее, Денежная Игра во всей своей сложности и великолепии, является аттракционом. Она непрерывно продолжается во всем, что происходит в так называемом «этом мире».

Образно говоря, после того как вы выберете для игры машины и аттракционы, создается сценарий, подробно описывающий как будет разворачиваться ваша жизнь в Фильме Полного Погружения в Человеческой Игре. Как и в голливудских фильмах, далее нанимается режиссер в виде вашего Безграничного Я, которое будет наблюдать за вашим опытом в этом Фильме, направлять и защищать в вашем путешествии. Нанимаются актеры — другие люди, играющие большие или малые роли в Человеческой Игре вместе с вами. Начало съемок — это момент вашего рождения, а их окончание — момент смерти.

Этим кратким, но важным обзором, я хочу отметить — всё, что вы видите на экране, является комбинацией замысла сценариста, решения продюсера реализовать, чуткости режиссера в отношении цели предложенного проекта и способности разных исполнителей поддержать всеобщие усилия. Иными словами — то, что вы видите на экране, является заключительным выражением творческой активности огромного объема, которую вы *не видите*. Но эта невидимая творческая активность — истинная причина и источник истории, которая разворачивается перед вашими глазами. На эту невидимую творческую активность мой дедушка открыл мне глаза, когда мне было 12 лет; осмыслению и изучению этой невидимой творческой активности я посвятил десятилетия, прежде чем прийти к ее полному пониманию; и об этой невидимой творческой активности я расскажу на следующих страницах.

Когда будете готовы узнать Истину о невидимой творческой активности, создавшей то, что вы испытываете; о невидимой активности, удерживающей вас в ограничениях Денежной Игры; о невидимой активности, которая может полностью освободить вас от нее, тогда добро пожаловать в Главу 4.

ГЛАВА 4. «БЕЛЫЙ РЫЦАРЬ»¹ СКАЧЕТ СЮДА

Там не существует никакого «там».

Джон Уилер, физик

В предыдущих двух главах я свалил на вас огромный объем философских концепций. Возможно, они нашли отклик у вас. А может, вы отнеслись скептически к представленной информации, или просто не понимаете пока, как всё сказанное относится к деньгам и освобождению от Денежной Игры. Но вскоре вы увидите, что философия является критически важным элементом Процесса Освобождения, и знакомство с ней прекрасно подготовило нас к разговору о современных научных исследованиях, документирующих, подтверждающих и дополняющих философские идеи, с целью их практического применения в жизни.

Этим исследованиям посвящены тысячи трудов, и в этой книге я суммирую и прокомментирую их выводы. Таким образом, я познакомлю вас с ключевыми идеями, а если вы захотите более глубоко исследовать этот предмет, то можете обратиться к дополнительным источникам, перечисленным в Приложении.

Для того, чтобы играть в игры, включая Человеческую Игру и Денежную Игру, у вас должны быть инструменты, вспомогательные средства и игровое поле. Возьмем, к примеру, бейсбол. Когда игра была впервые придумана, ее изобретатель должен был физически создать поле в виде формы алмаза, биты, мячи и перчатки, перед тем как люди действительно смогли в нее играть.

Точно также и в отношении Человеческой Игры. Одно дело думать или рассуждать о создании огромного парка аттракционов, где могли бы создаваться и переживаться Фильмы Полного Погружения, и совсем другое — действительно создать такой парк и заставить его работать. Поэтому сейчас мы и поговорим о том, как был создан наш парк аттракционов (трехмерная реальность), где мы смогли бы играть в Человеческой Игре.

На протяжении истории люди пытались постичь организацию нашей физической вселенной — как она в действительности функционирует, а также возможные законы, управляющие ею. Чтобы разрешить эти загадки, ученые раздробили физическую вселенную на все более мелкие кусочки, чтобы постичь ее основные строительные блоки и то, как они взаимодействуют друг с другом.

По мере своего продвижения вглубь, ученые находили все более мелкие частицы, которым давали соответствующие имена: клетки, молекулы, атомы, протоны и электроны. Но когда они проникли еще дальше, в субатомный мир, то стали замечать еще более мельчайшие частицы, поведение которых, казалось, не соответствовало известным физическим законам. Эти находки привели к серии открытий, давших начало так называемой *квантовой физике*.

Когда я впервые познакомился с квантовой физикой, то не мог понять ее вообще. Она буквально «выносила» мой мозг. Она была невероятно трудна для изучения и понимания. Но у меня было стойкое ощущение того, что в ней скрыты важные для меня фрагменты мозаики, поэтому я продолжал упорствовать в ее постижении. Наконец, мое понимание стало проясняться, и я четко увидел эти фрагменты и добавил их в свою коллекцию. И сейчас я поделюсь ими с вами.

На переднем крае открытий в квантовой физике стоял один ученый по имени Дэвид Бом. Он пришел к заключению, что необычное поведение субатомных частиц можно объяснить, только признав иллюзией материальную реальность нашей повседневности.

¹ Белый рыцарь, персонаж книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье».

Бом утверждал, что лежащее в основе того, что мы называем реальностью, является более глубоким порядком бытия, безграничным и первичным уровнем реальности, давшим рождение всем объектам и явлениям нашей физической вселенной.

Майкл Талбот таким образом подытожил идеи Бом в своей книге *Голографическая Вселенная*¹:

Иными словами, существует определенная ясность в том, что наш мир и всё находящееся в нем — снежинки, клены, метеоры, вращающиеся электроны — является призрачными образами, проекциями некоего уровня реальности, находящейся настолько за пределами нашей собственной, что она в буквальном смысле вне всяких категорий пространства и времени.

Вдохновленные Бомом, множество ученых продолжили искать тот более глубокий порядок, о существовании которого он утверждал. В конце концов они нашли его в форме гигантского поля разумной энергии, имеющей множество названий, но чаще всего именуемой в научном сообществе *Полем нулевой точки* (Zero Point Field, далее я буду называть его просто *Полем*).

Это Поле существует в виде энергии с бесконечным потенциалом, не имеющим никакой конкретной формы. Но из этого бесконечного потенциала *может* быть создано буквально всё. В процессе исследований Поля ученые разработали теорию, объясняющую, каким образом из него была создана эта физическая вселенная. Эта теория содержит в себе четыре компонента:

1. Поле
2. Частицы
3. Наша физическая вселенная
4. Сознание

Я уже дал определение Поля и частиц. О нашей вселенной вы знаете. Сознание же, это то, что физики называют *энергией*, также именуемой на протяжении всей истории названиями «Разум», «Источник», «Брахма», «Бог» и множеством других, отразившихся в различных культурах. Она не физическая, но является творческой силой, стоящей за всем, что явлено в так называемой физической сфере.

В соответствии с этой рабочей моделью я собираюсь определять Сознание как Реальное Вы, Вы — как Бесконечная Сущность, которую ранее я назвал «ваше Безграничное Я». Другими словами, *Вы* — это Сознание.

В зависимости от ваших нынешних убеждений, вы, возможно, легко сможете это принять. Если вы имеете крепкую веру в Бога или Высшую Сущность, то можете слегка изменить эту концепцию, полагая, что Бог или Высшее Существо наделило *вас* Сознанием и Силой, чтобы играть в Человеческую Игру. На самом деле здесь нет никакого конфликта или проблемы. Это целиком дело вашего выбора. Вообще говоря, осознание того, что *ваше Сознание* создает всё, что вы испытываете, является абсолютно критически важным для того, чтобы покинуть Денежную Игру.

Вот как можно было бы развить эту научную теорию. Поле пребывает в состоянии бесконечной возможности; это означает, что возможно — всё, и всё может быть создано из него. Однако, когда Сознание фокусируется на Поле с особыми намерениями, чтобы создать что-то, это состояние бесконечной возможности сводится в единственную возможность, определенную этим намерением. В терминах квантовой физики этот процесс называется «свертыванием волновой формы».

Как только происходит свертывание, создается иллюзия этой физической вселенной, физические частицы проявляются в этой иллюзии и комбинируются особым образом, чтобы «построить» намеченные объекты и живые существа, с которыми мы

¹ The Holographic Universe, 1992.

взаимодействуем в своей повседневной жизни — а также законы, по которым, как нам кажется, всё это работает. Весь процесс, на каждом своем шаге, принимает форму и направляется изначальным намерением Сознания, сфокусировавшегося на Поле.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Погрузитесь в любую сущность, которая есть в физическом мире, и если вы опуститесь достаточно глубоко, то окажетесь у Поля.

Барбара Дьюи написала в своей книге *Сознание и Квантовое Поведение*¹:

... как если бы Бог сказал: «Если Я хочу принять физическую форму, то мне необходимо принести с Собой все законы, которые позволят физическому миру функционировать. Я сделаю это через крошечные частицы, которые по своему устройству будут образовывать вселенную и пронизывать ее всем таким, придуманным мною, поведением, как гравитация, магнетизм, противодействие и влечение. В то же время — и для того, чтобы облегчить Себе задачу — Я изобрету ощущения, которые заставят их обладателей считать, что они видят, касаются и слышат реальные вещи, заставят чувствовать пространство и ход времени, в то время как вся эта "настоящая реальность" будет всего лишь иллюзией».

Говоря кратко, ученые свидетельствуют, что вы ничего не можете увидеть (в том числе и деньги), услышать, почувствовать, испытать (включая финансовые взлеты и падения), до тех пор, пока *ваши* Сознание не создаст это фокусированием на Поле конкретного намерения. Т.е., например, вы не можете увидеть мои слова на этой странице, пока *ваши* Сознание не сфокусируется на Поле с намерением создать их, и затем действительно создает их для вас, кусочек за кусочком, частица за частицей, чтобы вы смогли их увидеть. Эта книга не имеет независимого существования или силы в себе самой. Только вы являетесь реальной силой и существованием в этом уравнении.

Другой пример: вы не можете увидеть свой банковский счет и какие-либо цифры в нем, пока *ваши* Сознание не сфокусируется на Поле с намерением создать их и затем создает их для вас на самом деле, кусочек за кусочком, частица за частицей, чтобы вы смогли их увидеть. Банковский счет и цифры не имеют независимого существования или силы в себе самих. Только вы являетесь силой и существованием в этом уравнении. Сейчас трудно в это поверить? Возможно. И всё же это правда? Абсолютно. Оставайтесь со мной и судите сами.

Говоря об этом феномене в фильме *Покрытое тайной (What the Bleep Do We Know?)*, Амит Госвами, один из выдающихся ученых в области квантовой физики и исследований Сознания, сказал:

Мы привыкли думать, что все вокруг нас уже существует — без нашего влияния, без нашего решения. Вам необходимо отказаться от такого образа мыслей.

Вместо этого необходимо по-настоящему осознать, что даже если нас окружает материальный мир, стулья, столы, комнаты, ковры, включая и время — все это ничто, только лишь возможные перемещения Сознания. И от мгновения к мгновению именно я выбираю, какое из этих перемещений проявить в реальность как свой существующий опыт.

Вам необходимо вооружиться таким радикальным образом мыслей. Но он именно радикален, совершенно иной, ведь мы тенденциозно полагаем, что мир уже существует «там», вне нас, независимый от нашего опыта.

¹ Consciousness and Quantum Behavior, 1993.

Но это не так. Квантовая физика вполне однозначна в этом отношении. И Гейзенберг, один из ее создателей, говорил: «Атомы не сущности, но лишь тенденции».

Поэтому вместо размышлений о сущностях, необходимо думать о возможностях. Сущности — целиком возможности Сознания.

Эта концепция — наблюдатель создает наблюдаемое, и оба неотделимы друг от друга — причина, почему научное сообщество настаивает на проведениях двойного слепого эксперимента¹. Почему? Потому что ученые знают — принимая участие в эксперименте, имея в голове его план или какие-либо ожидания, они окажут влияние на его результаты. Они знают, что исключительно самим актом наблюдения за чем-либо они изменяют его.

Барбара Дьюи продолжает:

Закон причины и следствия для Сознания работает наоборот. Обычно мы помещаем причину *перед* следствием. Мы наблюдаем, как результат появляется на счет раз-два-три, по пунктам. Сначала у нас есть яйцеклетка и сперматозоид, затем деление клеток, которое в итоге сформирует зародыш и так далее. Мы говорим, что яйцеклетка и сперматозоид являются причиной следствий, ведущих в конечном счете к рождению младенца. Но в терминах Сознания, *идея* человека является *причиной* всего этого процесса. Промежуточные шаги являются *следствием* творящей и причинной идеи человека. Другими словами, Сознание переворачивает местами причину и следствие. Причина, для Сознания, есть конечный результат. *Следствие* этой причины есть физическое начало.

Чтобы развить эту мысль, давайте возьмем в качестве примера человеческое тело. Как представляется современной науке, тело состоит из субатомных частиц, объединившихся в атомы, образующих в свою очередь молекулы; эти последние складываются в клетки, клетки группируются в органы, органы же образуют системы, составляющие в конце концов человеческое тело. Будучи собранными вместе, каждая из этих частей и частиц выполняет специфические и очень сложные задачи, чтобы слаженно функционировало всё тело. Но подлинным источником этого «механизма» являются Поле и Сознание.

Подумайте об этом немного. Тело представляет собой множество частиц, которое должно так или иначе:

- Быть скомбинированным особым образом
- Будучи скомбинированным в различные фигуры и формы, оставаться «склеенным» в пределах этих фигур и форм
- Быть обученным выполнению различных своих задач
- Поддерживать связь между собой, чтобы способствовать выполнению этих задач

Но все это возможно благодаря Сознанию, которое создает эти частицы из Поля, «рассказывает» им, как комбинироваться друг с другом, «склеивает» их вместе, обучает их тому, как исполнять свои задачи, позволяет поддерживать друг с другом связь так, как они это делают.

Когда вы хотите поиграть в такие, например, игры как бейсбол, футбол, хоккей, волейбол, софтбол или гольф, то для игры вы физически идете на поле, корт или площадку. Но для участия в Человеческой Игре вам никуда не нужно идти. Всю Человеческую Игру и весь парк аттракционов вы создаете из *вашего* Сознания — там происходит вся Человеческая Игра. Подробнее об этом мы поговорим в следующих главах, а сейчас я просто бросаю некое семя Истины, в котором содержится ключ к освобождению из Денежной Игры. Кроме того, если в конце этой книги вы примете мое

¹ Когда не только испытуемые, но и экспериментаторы остаются в неведении о важных деталях эксперимента до его окончания. Двойной слепой метод исключает неосознанное влияние экспериментатора на испытуемого, а также субъективизм при оценке экспериментатором результатов эксперимента.

приглашение, то приобретете очень реальный, самый непосредственный и абсолютно ошеломляющий опыт самого себя как Сознания, создавшего всё, что вы испытываете — включая деньги и историю взаимоотношений с ними вплоть до настоящего момента.

Сейчас давайте припомним философские концепции, которые я поведал в Главах 2 и 3, и посмотрим на них по-новому, основываясь на том, что вы теперь знаете. В Главе 2 я рассказал, что настоящий вы это Бесконечное Бытие с безграничными Силой и творческими возможностями. Не правда ли, это положение совершеннейшим образом описывает союз Сознания и бесконечного потенциала, который ученые приписывают Полю?

Я также предложил идею, описывающую суть Человеческой Игры в исследовании возможностей типа «что случится, если» вы ограничите Бесконечную Силу. Не правда ли, эта концепция замечательно соответствует идее фокусирования Сознания на Поле, с последующим сведением бесконечной возможности в одну возможность, называемую физической вселенной — объекты и живые существа, — которую мы затем исследуем и с которой играем?

И я подсказал, что для игры в Человеческую Игру мы должны создать игровое поле и затем убедить себя в том, что оно настоящее. Не правда ли, эта мысль прекрасно соответствует теории о том, что эта физическая вселенная была создана Сознанием? Вы ведь уже знаете, насколько реальной она кажется.

В следующей главе я продвинусь еще на один шаг вперед и покажу вам, как в действительности созданы игровое поле и всё, что на нем имеется (включая нас, как игроков), а сейчас обратите внимание на следующие три ключевых момента и запомните их хорошенько.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ

- **Сознание создает всё, что вы испытываете в жизни, вплоть до мельчайших деталей (включая деньги и каждый аспект Денежной Игры).**
- **Сознание — это Вы и ваше Безграничное Я, и именно *вы* создаете всё, что испытываете в жизни, вплоть до мельчайших деталей (включая деньги и каждый аспект Денежной Игры).**
- **Человеческая Игра — это игра, которая целиком происходит в Сознании, и каждая ее деталь сделана «на заказ» вашим Безграничным Я, чтобы способствовать вашему участию в Человеческой Игре именно так, как этого хотите вы.**

Вам трудно поверить в то, что *вы* могли бы создать всё, что испытываете в своей жизни? Но посмотрите на свои ночные сны. Вы укладываетесь, закрываете глаза, засыпаете и переживаете события. В этих снах ваше Сознание создает целые миры — людей, места, события, — и они кажутся совершенно настоящими и цельными, в то время как не являются таковыми в действительности. Все они придуманы; все они — творение

вашего Сознания. То же самое справедливо и в отношении ваших фантазий или переживания какого-то опыта у себя в воображении.

Подумайте об этом немного. Когда вы мечтаете о чем-то, то будто смотрите глазами личности, которой являетесь в этих мечтах, верно? Но где эти глаза? Их нет. Где вы сами, когда всё это происходит перед вами? Вы не просто внутри личности, которая воображает всё это. Вы по-настоящему внутри абсолютно всего в этих мечтах. Вы во всех тех людях, во всех предметах, во всех живых существах, с которыми взаимодействуете. Вы даже в самом пространстве и окружении, которое проявляется в этих мечтах (здания, лес, дома, города и т. д.). *Всё* это вы... всё — *ваши* Сознание.

По-настоящему подумайте об этом, на самом деле! Если у вас будут ночью яркие сны, пусть даже не очень продолжительные, обратите внимание на это явление. Вы видите людей, которые кажутся реальными — но они не являются реальными на самом деле. Вы видите предметы, которые кажутся настоящими — но они не являются настоящими на самом деле. Вы видите другие живые существа (животные, растения, деревья), которые кажутся реальными — но всё это не является таковым в действительности. Повторю опять, абсолютно всё из этого — *ваши* Сознание.

Вероятно, следующий вопрос уже неоднократно появлялся в ваших мыслях: «Какое отношение эти рассуждения имеют к деньгам?» Не уходите далеко, обещаю — очень скоро всё станет ясным. Еще несколько фрагментов мозаики, и всё окажется на своих местах.

Чтобы увидеть все «болтики» и «гаечки», с помощью которых Сознание создает игровое поле для Человеческой Игры, и «ключ» к тому, как *на самом деле* делаются деньги; а также как можно повернуть этот ключ в двери, ведущей к освобождению из Денежной Игры, переверните страницу к началу Главы 5.

ГЛАВА 5. КАК НА САМОМ ДЕЛЕ ДЕЛАЮТСЯ ДЕНЬГИ

Тото, у меня чувство, что мы уже не в Канзасе.

Дороти, «Волшебник страны Оз»

Для того чтобы покинуть Денежную Игру, очень важно отчетливо понимать, как именно создано игровое поле Человеческой Игры, и каким образом Безграничное Я (Сознание) создает весь опыт, который вы, будучи игроком, переживаете — в том числе баланс на банковском счете, и видимые вам входящие и исходящие потоки денег. Чтобы помочь вам достичь такого понимания, я хочу предложить еще одну метафору. Метафора касается понятия «голограмма».

В то время, когда я продирался сквозь дебри квантовой физики и был озадачен тем, как встроить в расширяющуюся модель моего миропонимания обнаруженные в ней кусочки мозаики, мне несколько раз встретились упоминания о голограммах. Только после довольно глубокого погружения в исследование и изучение истинной природы голограммы я осознал, насколько ценным является этот фрагмент мозаики.

Голограммой называется трехмерное изображение объекта или места, которое кажется реальным, но таковым не является. Множество выдающихся ученых в области квантовой физики и связанных с нею исследований убеждены, что голограмма является прекрасной моделью, иллюстрирующей, почему иллюзия нашей физической вселенной кажется такой настоящей, и я единоклубен с ними. При использовании этой модели ученые глубоко изучили множество аспектов голограммы, относящихся к их исследованиям, но в этой главе я сфокусируюсь только на двух из них. В Приложении указаны источники, где при желании можно найти дополнительную информацию по этому вопросу.

Если вы уже видели то, что называют голограммой, например, в фильме *Звездные Войны*, на кредитной карте или где-то еще, то это изображение хотя и выглядело как трехмерное, но вряд ли его можно было считать настоящим. Эти примеры отражают лишь жалкое подобие настоящих возможностей подлинной голограммы. Но если вы смотрели фильм *Матрица* или сериал *Звездный путь*, в котором персонажи используют так называемый «голодек» (holodeck), значит, вы имеете представление о реальных возможностях голограмм. На своих семинарах *Освобождение от Денежной Игры* я показываю отрывки из кинофильмов *Матрица*, *Звездный путь* и других, чтобы участники имели перед глазами яркий зрительный образ того, на что способны голограммы. Список этих фильмов вы найдете в Приложении.

Майкл Талбот пишет в своей книге *Голографическая Вселенная*:

Физик Уильям Тиллер, заведующий отделом материаловедения при Стэнфордском университете, полагает, что реальность подобна тому, что под названием «голодек» впервые появилось в известном телешоу *Звездный путь: Следующее поколение*. В этом сериале голодек представляет собой некую среду, находясь в которой можно по желанию создавать в буквальном смысле любую реальность: непроходимый лес, шумный город и т. п. Он позволяет любым образом изменять по своему вкусу уже смоделированное, например, материализовать лампу или избавиться от мешающего письменного стола. По мнению Тиллера, вся Вселенная тоже является своего рода «голодеком», созданной «интеграцией» всех существующих сущностей. Он утверждает: «Мы создали ее в качестве посредника жизненного опыта, и мы же создали законы, которые ею управляют. Достигнув рубежей нашего нынешнего понимания, мы открываем возможность менять эти законы, создавая новую физику, по мере своего развития».

Чтобы продемонстрировать, насколько «вкусна» метафора голограммы, я коснусь некоторых технических моментов, пересказав их на более простом языке. Голограмма создается посредством довольно необычного процесса. Предположим, вы хотите сделать голограмму яблока. Для этого необходимо сначала поместить яблоко в луч лазера. Затем второй лазерный луч отскакивает от отраженного света первого луча, а результирующая интерференционная картина (место, где смешиваются два лазерных луча) запечатлевается на фото- или голографической пластинке, как показано на рис. 5.1.

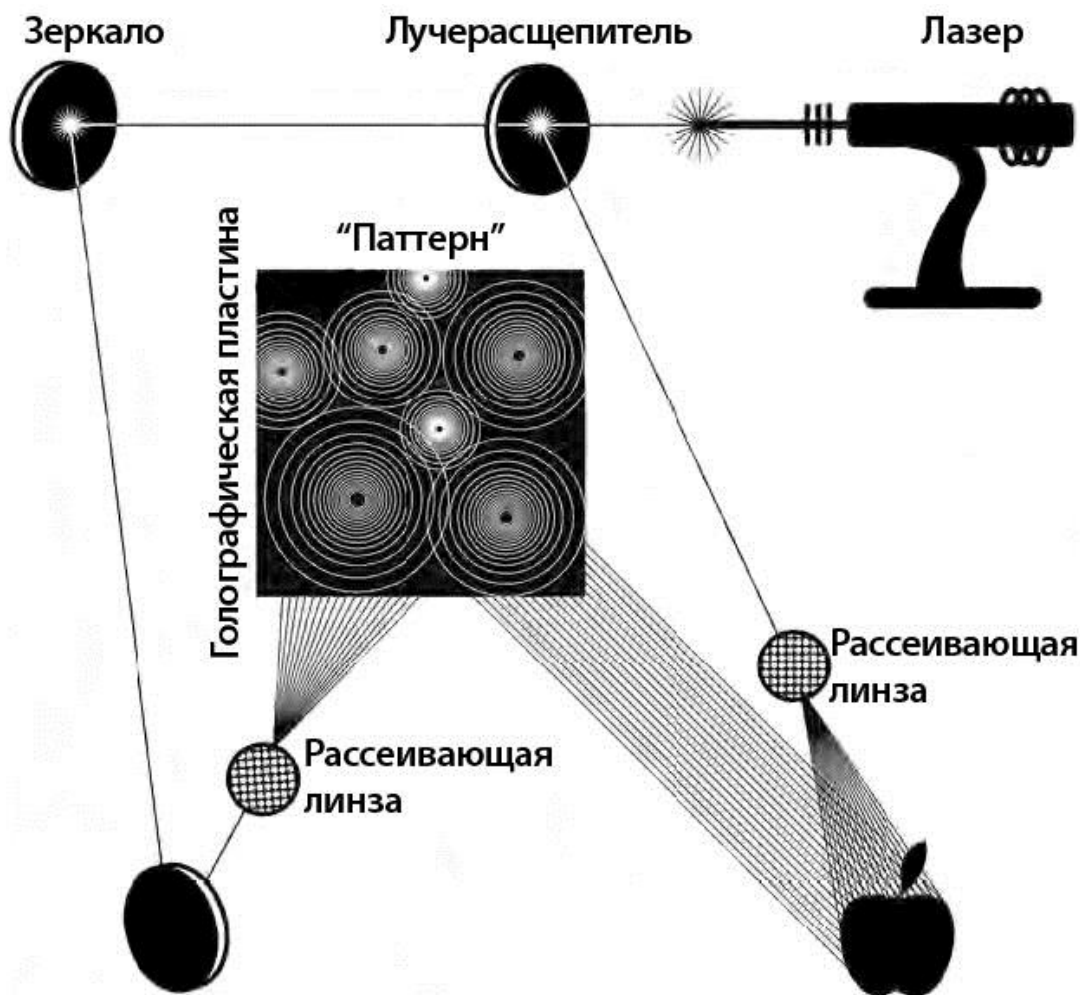


Рисунок 5.1. Как создается голографический «паттерн».

В этом случае паттерн, запечатленный на фотопластинке, будет содержать весьма специфическую информацию о яблоке — красный цвет и фактуру его кожицы; его высоту, ширину и глубину; размер, длину, расположение и цвет его плодоножки; возможно, даже размер и расположение небольшой вмятины на нём, получившейся в результате падения; и так далее.

После проявления пластинки изображение на ней будет выглядеть, как бессмысленный набор светлых и темных концентрических окружностей. Но стоит только осветить такую проявленную фотопластинку другим лазерным лучом (зарядить, активировать), как в пространстве появится трехмерное изображение яблока, выглядящее абсолютно реальным и точно воспроизводящее всю информацию, содержащуюся в паттерне (рис. 5.2).

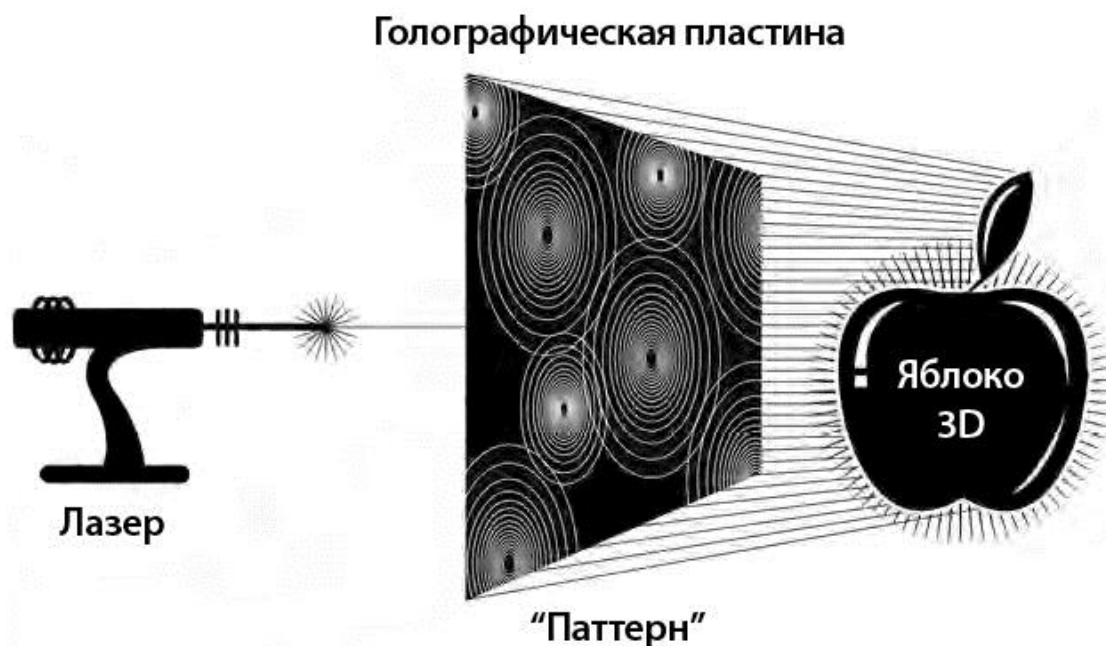


Рисунок 5.2. Как проявляется голограмма.

Голографическая иллюзия в очень сложных голограммах, как, например, *Матрица* или голодек *Звездного Пути*, в тех, с которыми экспериментируют инженеры и ученые, а также в тех, которые используются в голливудских спецэффектах или анимационных студиях, создается посредством компьютеров, компьютерных программ и сложных математических алгоритмов.

В метафоре голограммы необходимо четко понять два ключевых момента:

1. Чтобы создать голограмму, которая является *иллюзией* чего-то физического, необходимо сначала создать *паттерн*, содержащий в себе все подробности иллюзии, которую вы намерены создать.
2. Чтобы в действительности увидеть голограмму, необходимо добавить огромное количество *Силы* к паттерну, который, в свою очередь, проявляет иллюзию, кажущуюся абсолютно реальной.

Иными словами,

$$\text{Паттерн} + \text{Сила} = \text{Иллюзия}$$

Ниже я перечисляю компоненты моей модели, имеющие отношение к тому, как *ваше Сознание* создает иллюзию физической вселенной и всего, что в ней — и заставляет этот мираж казаться настолько реальным, что он совершенно вводит в заблуждение, делая возможной игру в Фазе 1 Человеческой Игры:

- Ваше Сознание подходит к Полю бесконечных возможностей с намерением что-то создать и заставить это казаться реальным (физическим) в Человеческой Игре парка аттракционов (тело, окружающая обстановка, какой-либо объект, животное, растение, выписка по банковскому счету, наличность и т. д.). Затем Сознание создает в Поле паттерн со всеми необходимыми деталями в отношении всего, что оно намерено сделать физическим — в том числе все подробности, касающиеся вас (Личности), а также других игроков Человеческой Игры, которых вы создаете в спутники себе (их рост и форму тела, цвет и длину волос,

индивидуальность, болезни и так далее). В массовой культуре для таких детализированных паттернов используется термин «убеждения», и о них мы еще поговорим.

- Ваше Сознание затем применяет к паттерну Силу (из своего безграничного количества), и желаемое творение проявляется в виде голографической иллюзии.
- Так как паттерн очень детализирован, а для проявления его была применена большая Сила, то он воспринимается абсолютно реальным и совершенно убедительным.

Эта концепция проиллюстрирована рисунком 5.3.



Рисунок 5.3. Как Сознание создает трехмерный мир.

По мере вашего возрастания от младенчества в зрелое состояние (оба из которых, кстати, безусловно являются голографическими созданиями и иллюзиями), количество паттернов (убеждений) в Поле растет в геометрической прогрессии, образуя сложное игровое поле, которое вы называете «реальность» и «моя жизнь». Ваше Безграничное Я осуществляет контроль над тем, что входит в паттерн, и, следовательно, что проявляется в вашей голографической иллюзии, в соответствии с уникальным планом, вытекающим из вашей жизненной цели и назначения — совершеннейшим образом поддерживать свое участие в Человеческой Игре именно так, как этого хотите вы.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вы не «наблюдаете» за голограммой Человеческой Игры так, как смотрите кинофильм, спектакль или спортивное соревнование. Ваше Безграничное Я одновременно с созданием голограммы проявляет и вас прямо в центр ее, как участника Человеческой Игры.

Я упоминал ранее, что целью Фазы 1 Человеческой Игры является полное ваше погружение в иллюзию трехмерного мира и убеждение себя в том, что она реальна. Но реальными являются лишь ваше Сознание и Безграничное Я, а также Поле и паттерны в нем, создаваемые Безграничным Я. Всё остальное, что вы видите и испытываете в своей голограмме в Фазе 1 Человеческой Игры — всего лишь голографическая иллюзия. Вы,

быть может, готовы принять эту идею прямо сейчас. А может, и нет. Но если вы намерены освободиться от Денежной Игры, то должны будете прийти к точке, где эта Истина станет для вас очень реальной. В следующих главах мы поговорим о том, как этого достичь.

Одной из важных особенностей процесса создания иллюзии является количество деталей, хранящихся в расположенном в Поле паттерне, и в этом по-настоящему проявляется ваша, как Бесконечного Существа, истинная Сила. Помните — Человеческая Игра предназначена быть Настоящей Игрой, которая должна одурачить вас и заставить поверить в реальность иллюзии. Поэтому число деталей, запечатленных в паттернах в Поле, и количество Силы, необходимой для их проявления у вас в голограмме, совершенно невозможно представить с вашей нынешней точки зрения.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Если какая-либо деталь голографической иллюзии «мажет мимо цели» или кажется фальшивой, иллюзия сразу же разрушается, и Человеческая Игра оканчивается. Этому нельзя позволить произойти, поэтому приложено огромное усилие, чтобы заставить всё казаться абсолютно реальным и убедительным.

Позвольте мне дать вам совершенно потрясающую иллюстрацию этого момента, не так давно пришедшую мне на ум. В фильме-трилогии *Властелин Колец* есть персонаж по имени Голлум. Все человеческие персонажи в этом фильме были сыграны настоящими людьми, но Голлум, в основном, был создан при помощи компьютерных технологий. В финальной картине трилогии, *Возвращение Короля*, авторы фильма создали искусственный мир, который, по их замыслу, зритель должен воспринимать как реальный. Поскольку Голлум в этом искусственном мире (который выглядит действительно настоящим) участвовал вместе с другими людьми в очень многих сценах, они не хотели, чтобы он выделялся среди них своим неправдоподобием, потому что в этом случае иллюзия бы «сдулась» и ваше впечатление от фильма испортилось бы. Создателям картины необходимо было показать Голлума таким же настоящим, как и люди.

Хотя Голлум является главным образом компьютерным персонажем, его движения и мимика лица были полностью анимированы актером, с использованием технологии *Захват движения (Motion Capture)* — движения актера в трех измерениях были записаны в цифровом виде, а затем перенесены на Голлума.

В индустрии спецэффектов и анимационных технологий предпринимаются гигантские усилия, чтобы анимированных людей, животных, монстров, тварей, сцены и объекты заставить казаться настоящими. Весьма примечательно, что в отношении людей одной из самых сложных для моделирования и оживления деталей являются волосы, создание которых оказалось очень непростой задачей, со множеством нюансов и аспектов. Движение волос существенно различается при ходьбе, при легком или сильном ветре, когда они мокрые или сухие, и так далее. Реалистичная анимация волос является чрезвычайно сложной проблемой, до сих пор нерешенной аниматорами полностью.

С каждым новым выпускаемым фильмом всё больше студий будет инвестировать всё больше средств в развитие компьютерной анимации, с целью превзойти границы возможного, рассказать свою историю лучше и выделить свои фильмы перед аудиторией. Большинство зрителей сегодня весьма искушены визуальными эффектами, ожидая увидеть что-то новое и более впечатляющее — как, например, те же кажущиеся настоящими волосы, или реалистичных динозавров, гигантских обезьян, супергероя.

Так как мастера по спецэффектам и анимации взяли на себя обязательство заставить волосы Голлума выглядеть совершенно реальными (пусть даже у него их почти совсем не было), они объединились с несколькими крупнейшими киностудиями, наняв талантливых программистов, и потратили месяцы и миллионы долларов, чтобы создать в конечном счете такие алгоритмы и программное обеспечение, которое помогло бы осуществить это. Вам кажется это сумасшествием или перегибом — тратить такое количество времени, денег и сил ради волос? Но вспомните, что поставлено на карту — если иллюзия разрушается, гибнет и весь проект в целом, — а с ним теряется надежда на миллионы долларов прибыли.

То же самое справедливо и в отношении Человеческой Игры и голографических иллюзий, называемых вами реальностью. Невозможно что-либо увидеть или пережить до тех пор, пока ваше Безграничное Я не создаст соответствующий паттерн в Поле и не добавит Силу для его проявления. Все, что есть в этом паттерне — это то, что вы видите и испытываете (включая деньги, банковский баланс и финансовую отчетность). Словно голливудские киностудии, Сознание постоянно выходит за границы возможного в создании паттернов все более сложными, а иллюзии — все более реальной.

Деревянный пол под вами с царапиной на нем, или пятно на ковре, — всё это результат подробностей, запечатленных в паттернах в Поле. Не существует ни ковра, ни пятна, ни дерева, ни царапины. Но иллюзия эта должна быть очень комплексной, очень детализированной и доведенной до абсолютного совершенства — иначе она не одурачит вас, а если не одурачит, если мельчайшие детали ее не в порядке, то... «Game Over»¹.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Фактически, проявление иллюзии игрового поля и парка аттракционов для Человеческой Игры, создание всех и вся представляющимся абсолютно реальным, является изумительным исполнением и одним из самых удивительных аспектов того, Кем мы являемся на самом деле и какой огромной Силой в действительности мы обладаем.

Но создание иллюзии на этом не заканчивается. Если вы создаете в своей голограмме иллюзию человеческого тела, то оно не только должно казаться реальным, но и само по себе быть прекрасным исходным материалом для Человеческой Игры. Например, вы не можете создать тело, внутри которого пустота. Должно казаться, что внутри тела есть что-то, с чем можно было бы играть и изучать (посредством биологии и медицины). Поэтому тело кажется собранным из субатомных частиц, атомов, молекул, клеток, органов и систем. Поэтому кажется, что в нем есть вены, артерии, кровь, другие жидкости, сердце, мозг и так далее.

Другой пример. Создавая океан в своей голограмме, вы не можете ограничиться лишь его поверхностью. Вы должны создать подводный мир, чтобы люди могли нырять в него, играть с ним и изучать (посредством плавания, в том числе подводного, аквалангов и океанографии).

Если вы создаете пространство у себя в голограмме, его необходимо заполнить чем-то — звездами, планетами, кометами, галактиками и черными дырами — на что люди могли

¹ «Игра окончена» — надпись, которую наблюдает пользователь компьютерной игры на экране монитора в случае своего поражения.

бы смотреть, восхищаться этим, исследовать и даже лететь через него (астрономия и космические аппараты).

Если вы создаете миллиарды людей, то они не могут просто появиться вдруг из ниоткуда, и значит, необходимо создать сюжет, правдоподобно объясняющий их появление и, опять же, предлагающий игрокам предмет для изучения (история, эволюция, археология).

Этот шаблон снова и снова повторяется в отношении всех наук и других созданий в Человеческой Игре парка развлечений.

Как вы помните, назначением Фазы 1 Человеческой Игры является создание в Поле паттернов и проявление иллюзий у себя в голограмме, для того чтобы ограничить себя (скрыть всю вашу Силу, мудрость, изобилие) и убедить в том, что вы — полная противоположность того, Кто вы есть *на самом деле*. Поэтому не приходится удивляться тому, что вплоть до настоящего момента большинство переживаний в вашей жизни — в том числе связанных с деньгами — были разочаровывающими, раздражающими, неприятными и отличными от предпочитаемых вами. Ведь такими предумышлялись соответствующие паттерны, затем к ним применялась соответствующая Сила, и в результате — *соответствующее* проявление в голограмме.

Любой из нас может составить длинный список недовольств своей жизнью и голограммой, в которой мы вдруг обнаруживаем себя. Я знаю, что нашлось бы много такого, от чего вы хотели бы освободить свою жизнь, или, наоборот, появления или увеличения которого (например, количества денег) желали бы, а также того, что хотелось бы как-то изменить, подправить или улучшить. Будучи игроками Фазы 1 мы просто предназначены стать настоящими профессионалами в жестких оценках своих голографических созданий, о чем мы подробнее поговорим в Главах 8 и 9.

Но теперь вы знаете: Истина в том, что мы являемся удивительными и замечательными творцами — аниматорами квантовых спецэффектов, можно сказать. Ничто из того, что вы видите у себя в голограмме, не является настоящим. Это всё иллюзия, всё — придумано, всё — лишь дым и мираж, — независимо от того, какую оценку вы ему дадите: «хорошо», «плохо», «лучше» или «хуже». То, что мы можем заставить дым и мираж казаться реальным — настоящее чудо. То, что мы можем, глядя на это чудо, оценить его плохим, отвратительным, ужасным, страшным, нуждающимся в изменении, исправлении, улучшении или исчезновении — это еще большее чудо. А то, что мы используем собственные же создания, для того чтобы убедить себя в том, что являемся полной противоположностью того, Кто мы есть на самом деле — это больше чем какое бы то ни было чудо.

Вы настоящий гений в создании иллюзий. Дэвид Копперфильд отдыхает!

Между прочим, если следующая мысль еще не приходила к вам в голову, то она обязательно появится, поэтому я сам обращусь к ней сейчас: наши ученые на самом деле изучают голограмму. Иными словами, хотя они и полагают реальность настоящей, в действительности же они изучают иллюзию.

Но внутри этой иллюзии, особенно в квантовой физике и связанных с нею научных областях, мы оставили для себя подсказки об Истине. Некоторые из этих подсказок были представлены в этой и предшествующей главах.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ

- **Вы + ваше Безграничное Я = Сознание.**
- **Вы не просто *наблюдаете* голограмму, вы на самом деле создаете всё в ней — в том числе, себя самого.**

- ***Ничто* из того, что вы переживаете, не является реальным.**
- **Всё это полностью придумано.**
- **Всё это — творение *вашего* Сознания.**
- **У вашего Безграничного Я есть прямой доступ к Полю.**
- **Ваше Безграничное Я придумывает паттерны.**
- **Ваше Безграничное Я управляет приложением Силы к паттернам.**
- **Ваше Безграничное Я осуществляет контроль над тем, что проявляется в вашей голографической иллюзии, руководствуясь жизненной целью и предназначением, которые вы избрали, когда решили играть в Человеческой Игре.**

Сейчас мне бы хотелось *кратко* связать с деньгами представленные здесь идеи, прежде чем мы подробней обсудим этот вопрос в Главе 7. Что такое деньги? Деньги — это голографическая иллюзия, как и все остальное в Человеческой Игре. Откуда приходят деньги? Из вашего Сознания, как и все остальное в Человеческой Игре. Деньги *не приходят* от кого бы то и чего бы то ни было в вашей голограмме, даже если вам так кажется, и вы убедили себя в этом. Независимо от того, какова ваша прошлая или нынешняя финансовая ситуация, какое количество денег находится у вас на банковском счете в данный момент, каков ваш доход и стоимость состояния — все это создано комбинацией паттернов, размещенных *вами* в Поле, и огромной Силой, примененной *вами* же для проявления иллюзии их в своей голограмме.

Какой бы далекой от практической пользы ни казалась эта концепция *на данном этапе*, она, в действительности, открывает путь к освобождению от Денежной Игры. Почему? Потому, как вскоре вы узнаете, что в Фазе 2 Человеческой Игры у вас появляется возможность Возвратить Силу, которая в Фазе 1 была применена к ограничивающим финансовым паттернам, «схлопнуть» эти, находящиеся в Поле, паттерны и вернуться к переживанию Безграничного Изобилия как своего естественного состояния. Это очень реально и вполне выполнимо, и я покажу вам, как прийти к этому, объяснив каждый шаг, по мере нашего продвижения к концу этой книги.

В завершение этой главы хочу напомнить сказанное мной во Введении: нет необходимости понимать все концепции, о которых я рассказываю здесь, неважно, кажутся ли они «правдивыми» и имеющими логический смысл, или же нет. Приняв мое приглашение в Главе 15 и совершив прыжок в Фазу 2, у вас появится собственный опыт, который без тени всякого сомнения докажет вам, что всё, о чем я говорю, является правдой.

Я не могу знать, на что будет похож ваш опыт, ведь всё в Человеческой Игре сделано по вашему «спецаказу». Что-то поведет вас туда, куда вы хотите прийти, — дорогой, которой вы хотите идти. Порой будут происходить по-настоящему странные вещи — например, придете в магазин, купите там голубую рубашку, будете даже своими глазами наблюдать, как продавец кладет ее в ваш пакет... но вернувшись домой и открыв пакет, обнаружите в нем рубашку розового цвета. Так как не существует никакой голубой рубашки, но лишь ее иллюзия, созданная из расположенного в Поле паттерна, то для

вашего Безграничного Я не является большой проблемой изменить паттерн в Поле, обновив деталь на «рубашка розовая». У меня и моих слушателей происходило множество подобных случаев, и некоторыми из них я поделюсь в Главе 12, для того чтобы проиллюстрировать — как может выглядеть жизнь в Фазе 2.

Чтобы выяснить, кем являются *в действительности* все остальные люди в вашей голограмме, и как *на самом деле* они взаимодействуют с вами, поддерживая ваше участие в Человеческой Игре, переверните страницу к Главе 6, продолжив путешествие к освобождению от Денежной Игры.

ГЛАВА 6. «СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ...»

Мы не можем, т. е. любой из нас, быть мясником, пекарем и кузнецом одновременно, но если вы — булочник, а я — мясник, то мы можем жить внутри поля возможностей.

Барбара Дьюи

Человек является частью целого, называемого нами «Вселенная», частью, ограниченной во времени и пространстве. Он переживает самого себя, свои мысли и чувства, как что-то отделённое от остального... своего рода зрительная галлюцинация, созданная его сознанием.

Альберт Эйнштейн

В некоторые игры мы предпочитаем играть одни. Но в большинстве игр мы участвуем совместно с другими игроками. То же самое применимо и в отношении Человеческой Игры. Если вы создали тщательно продуманное игровое поле, но некому было бы играть с вами, то вряд ли игра в одиночку доставит вам много удовольствия и радости, не так ли? Кроме того, вспоминая тему предыдущей главы, иллюзия не будет убедительной, если вы окажетесь единственным живым существом во всем парке аттракционов.

Поэтому чтобы ваша голограмма казалась реальной, а также чтобы внести элемент сложности, необходимый для поддержания высокого уровня решаемых задач, интереса и удовольствия, вы, в помощь себе, создаете в ней остальных игроков в качестве элемента Человеческой Игры. Также как в ваших снах, эти «другие люди» в действительности не отделены от вас. Они — часть *вас*, другие аспекты *вас*, создания *вашего* Сознания. По этой причине эта глава получила свое название.¹

Вы можете сравнить роль других людей, которые играют в вашей голограмме, с ролью актеров, играющих в голливудских фильмах. Голливудские актеры появляются в фильмах после отбора и по заключенному с ними соглашению. Они появляются в сцене и покидают ее тогда, когда им сказано. Выразив свое согласие сыграть какую-то конкретную роль, они получают сценарий, предписывающий, что говорить и какие действия совершать — и они говорят и делают то, что предписано.

В голливудских картинах есть актеры, занятые большую часть фильма, исполняющие так называемые главные роли. Другие заняты в фильме меньше, в ролях второго плана. Третьи появляются в фильме редко, в эпизодических ролях. Наконец, остальных актеров, которые остаются на заднем плане и никогда не разговаривают и не взаимодействуют с главными героями, мы называем статистами. Статисты необходимы, чтобы заставить сцены казаться настоящими.

¹ Названием этой главы: «Mirror, Mirror on the Wall» послужили слова из сказки братьев Гримм о Белоснежке и семи гномах:

*Mirror, Mirror on the wall,
whose the fairest of them all.*

Сюжет о Белоснежке лег в основу «Сказки о мертвой царевне и семи богатырях», написанной великим русским поэтом А. С. Пушкиным, в изложении которого эти слова звучат так:

*Свет мой, зеркальце! скажи
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?*

Все то же верно и в отношении вашего переживания голографического Фильма Полного Погружения, называемого Человеческой Игрой, и достаточно интересно, что большинство людей, которых вы «видите», являются статистами или появляются лишь эпизодически. Если вы по-настоящему задумаетесь об этом, то поймете, что только небольшое число людей взаимодействует с вами и оказывает на вас какое-либо влияние, пусть даже кажется, что в парке аттракционов Человеческой Игры их существуют миллиарды.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Как бы ни было трудно в это поверить, но другие игроки, появляющиеся в *вашей* голограмме, на 100% являются *вашим* созданием. Никто в *вашей* голограмме не имеет никакой силы и власти принимать решения, сверх тех, которые ваше Безграничное Я предоставляет им в соответствии с их «сценарием», для помощи вам в путешествии по Человеческой Игре.

Чаще всего именно в этот момент люди начинают критиковать модель Освобождения от Денежной Игры такими словами: «Вы хотите сказать, что моя/мой жена/муж, дети, родители, сестра, друзья, брат и начальник не настоящие? Что они всего лишь голографические иллюзии? Нет! Я не могу это принять, и мне не нравится, что эта концепция обесценивает их важность».

Если подобные мысли посетили ваш ум, позвольте мне, прежде чем продолжить основное обсуждение, обратить ваше внимание на некоторые нюансы.

Во-первых, не только другие люди нереальны. Ничто в вашей голограмме не является реальным в том смысле, который мы определили, в том числе вы и я. Мы все — лишь компонент голографической иллюзии, позволяющей нам участвовать в Человеческой Игре.

Во-вторых, в предыдущей главе я объяснил (в Главах 8 и 9 мы исследуем это более глубоко), что вся Человеческая Игра является чудом, изумительным исполнением, выдающимся творением, и поэтому достойна абсолютного благоговения в каждом ее аспекте. В моей модели нет даже малейшего признака обесценивания кого-либо или чего-либо. Как раз наоборот.

В-третьих, если вы решите играть в Фазе 2 и предпримете практические шаги, объяснению которых посвящены заключительные главы, то даю абсолютную гарантию, без всякого сомнения — вы подтвердите себе справедливость этих концепций собственным опытом жизни в Фазе 2, который создадите *совместно с другими игроками*, которых, в свою очередь, создаете, пока играете в Человеческой Игре.

Изучая эти концепции, совершенно естественно поинтересоваться: как в одно и то же время я мог бы создать вас, а вы — меня; или как вы могли создать своего партнера, а он (или она) мог(ла) одновременно создать вас; или задать тот же вопрос о своих детях, начальнике, родителях, братьях, сестрах, друзьях и так далее. И сейчас я должен четко отметить один ключевой момент. В квантовой физике существует концепция так называемой *запутанной иерархии*. В моей интерпретации она звучит так: если вы пытаетесь логически или аналитически разгадать некую загадку, результатом станет бесконечная цепь, ведущая в никуда.

К примеру, предположим, я заявляю вам: «Все писатели лжецы». Я говорю правду или лгу? Постарайтесь решить эту задачу логически. У вас не получится. Если я утверждаю, что все писатели лжецы, и я являюсь писателем, тогда я должен лгать. Но если я лгу,

истинным должно быть противоположное — все писатели должны говорить правду. Но тогда я лгу, когда заявляю, что все писатели лжецы. Так что все писатели не могут говорить правду, потому что они могут лгать... и так далее, уходя в бесконечный цикл. Единственный способ выйти из этого цикла — покинуть его полностью.

То же самое справедливо при попытке понять, что же происходит в чьей-то голограмме, или какую роль вы сами играете в чьей-то голограмме. Этого сделать невозможно. Такие попытки также создадут бесконечный цикл, уводящий вас в никуда. В моей модели, которую я представляю вам, в том числе для того, чтобы вы смогли помочь себе покинуть Денежную Игру, вам необходимо всегда фокусироваться на себе — это *ваша* голограмма, *ваш* опыт полного погружения, *ваша* Игра в трехмерном парке аттракционов — создание *вашего* Сознания.

Позвольте мне еще раз подчеркнуть этот критический важный момент, чтобы подтвердить, что мы понимаем друг друга: любой другой человек в вашей голограмме является актером, который говорит и делает то, о чем вы его (ее) просите сказать и сделать. В вашей голограмме абсолютно никто не имеет Силы, независимого существования или права принимать решения. В вашей голограмме все остальные люди на 100% являются *вашими* созданиями — это единственное, что вам необходимо знать. Их голограмм вы не касаетесь никак. Если вы хотите узнать об этом немного больше, у меня есть для вас подарок — аудиозапись короткой лекции, посвященной этой теме. Посетите эту ссылку на моем веб-сайте, чтобы скачать её:

<http://www.robertscheinfeld.com/moneygame-thank-you/>

Между прочим, из этого следует, что вы всегда находитесь в абсолютной безопасности и защищенности у себя в голограмме. Никто не может вторгнуться к вам и каким-либо образом причинить боль или нанести ущерб, в том числе вашим близким. Единственный способ, из-за чего может *казаться*, что кто-то причиняет вам боль или наносит ущерб, это если вы сами создадите в Поле паттерн с такими подробностями, активируете его, проявите в своей голограмме, и убедите себя в том, что проявленное реально. А единственная причина, по которой вы можете сделать это, — если такого рода переживание совершенным образом поддержит вас в Человеческой Игре, невзирая на то, как вы могли бы оценить его с ограниченной перспективы Фазы 1, как Личность и главный герой своего Фильма Полного Погружения.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вне вас в *вашей* голограмме нет Властью ни в ком и ни в чём. Только ВЫ обладаете всей Властью в *вашей* голограмме.

Каждый человек, появившийся у вас в голограмме, был создан из паттерна в Поле, который ваше Безграничное Я разместило там и активировало. Всегда помните, что вы *ничего* не испытываете в своей голограмме такого, чего не создали *сами* таким вот образом.

Все паттерны в Поле, связанные с другими людьми, созданы с целью позволить им играть в вашей голограмме некоторые или все из следующих трех ролей:

1. Оразить ваши собственные мысли и чувства о себе самом или какое-то убеждение, которое у вас есть.
2. Поделиться неким окрыляющим вас знанием, мудростью и озарением.
3. Сдвинуть что-то с мертвой точки, чтобы помочь вам в путешествии.

Рассмотрим каждую из этих возможностей по-отдельности.

Отражение

В своей книге *Как вы верите* Барбара Дьюи пишет:

Иллюзия разъединения не только символизирует нашу неуверенность в себе и отчужденность, но и дает нам возможность осознать внутреннее напряжение различных дихотомий через их воплощение в конкретной форме. Мы видим самих себя в других людях, ненавидим в них то, что ненавидим в себе, любим в них то, что любим в себе. Мы боремся с другими, так как боремся с самими собой. Мы наказываем и награждаем других, как наказывали бы и награждали себя. Иллюзия разъединения предлагает нам шанс примирить внутренние комплексы в безусловной любви в состоянии подлинного единства. Без этой иллюзии и наших реакций на других людей мы могли бы даже никогда не узнать, что такие напряжения существуют.

Обратите внимание на использование Барбарой таких слова, как: неуверенность в себе, отчужденность, напряжение, ненависть, наказание и комплексы. Вы почувствовали, как замечательно они соотносятся с целью Фазы 1 — создать иллюзию ограничений и запретов, и убедить себя в том, что являемся полной противоположностью того, Кто мы есть на самом деле?

Барбара прекрасно выразила в приведенных выше словах ту мысль, что вы проявляете множество людей в свою голограмму для того, чтобы отразить либо собственные мысли и чувства о себе с целью помочь себе же в своем путешествии (что становится особенно важным в Фазе 2 Человеческой Игры, о чем мы поговорим в следующих главах), либо убеждение, которое имеется у вас о соответствующей иллюзии. Например, если вы убеждены, что должны принимать витамины и часто делать зарядку для того, чтобы оставаться здоровым, то проявите у себя в голограмме тех, кто принимает витамины и часто делает зарядку, чтобы он отразил это убеждение обратно вам.

Если вы верите в микробную теорию инфекционных заболеваний, утверждающую, что болезнь передается от одного человека к другому, и что вы можете «подхватить» простуду или грипп, то чтобы отразить это убеждение, вы проявите людей, которые будут выглядеть больными, а вам станет казаться, что вы или члены вашей семьи заразились от них. Это весьма частое убеждение (и отражение!), когда у вас есть дети, которые ходят в школу.

Если вы верите в то, что «меня всегда недооценивают и мало платят на работе», или что «друзья и семья занимают мои деньги, никогда не возвращая», или что «люди пользуются любой возможностью загнуть чрезмерную цену и ободрать меня», то вы создадите соответствующих актеров у себя в голограмме и докажете себе, что всё это так и есть на самом деле.

Если же вы создаете у себя в голограмме таких людей, которые плохо относятся к вам или игнорируют вас (как происходило со мной во времена моей молодости и глубокого погружения в Фазу 1), то таким образом отражается тот факт, что вы так или иначе сами относитесь к себе плохо или игнорируете себя.

У меня был период, когда я был зол на весь мир и раздражался на каждого человека — и я создал собаку в своей голограмме, которая лаяла с такой силой на других людей и любые шумы, что мне казалось, у нее разорвется брюхо или случится сердечный приступ. Когда я покинул ту Фазу, она вдруг пропала куда-то.

Такого рода вещи происходят постоянно. На основании собственного опыта, а также опыта работы со студентами со всего мира, могу сказать, что отражения становятся порой весьма подробными и комплексными, в точном соответствии с самой природой Человеческой Игры. Мы еще вернемся к разговору об этом.

Знание, Мудрость и Озарение

В Человеческой Игре бывают моменты, когда в целях поддержки вы дарите себе особенные крупинки знания, мудрости и некие озарения, проявляя в своей голограмме

учителей, спикеров, экспертов, друзей, партнеров и совершенно незнакомых людей, просвещающих вас напрямую или косвенно, через созданные вами книги, журналы, газеты, аудио- и видеокурсы.

Будучи Бесконечной Сущностью, у вас есть мгновенный доступ ко всем знаниям, мудрости и озарениям. Но играя в Человеческой Игре вы можете сделать так, что знание, мудрость и озарения придут *будто бы* от других людей — создав соответствующие паттерны в Поле, зарядив их и проявив в своей голограмме, как получилось и с этой книгой.

Сдвиг с мертвой точки

В Главе 2 на примере бейсбола я показал, что Человеческая Игра была предназначена для того, чтобы предоставить вам возможность исследовать сценарии типа «что произойдет, если» и получать удовольствие от отслеживания возможностей и наблюдения за их непрерывной и разнообразной изменчивостью.

Поэтому часто вы создаете людей и проявляете их у себя в голограмме с целью привести в движение события так, чтобы они совершеннейшим образом поддерживали ваше участие в Человеческой Игре способом, каким вы сами хотите играть в ней. Например, вы можете создать кого-то, кто проявится в вашей голограмме и: предложит вам работу, уволит с работы, заключит с вами выгодный для вашего бизнеса контракт, представит вас влиятельному лицу, даст вам совет об инвестициях, даст вам займы денег, скажет или сделает что-то с намерением оскорбить или расстроить вас, выпишет вам штраф за превышение скорости, или проедет на красный свет и врежется в ваш автомобиль. В каждом из подобных случаев эти создания словно открывают некие двери, подталкивая вас к ним и запуская в движение цепь ярких событий в вашем Фильме Полного Погружения, которые совершеннейшим образом поддерживают вас в Человеческой Игре именно таким образом, каким вы хотите.

Если вы примете ожидающее вас в конце книги приглашение и решите играть в Фазе 2, то создадите множество людей, которые появятся в вашей голограмме для того, чтобы говорить и делать вещи, помогающие вам возвращать Силу из находящихся в Поле ограничивающих паттернов и «сдувать» их, — иными словами, способствовать вашему освобождению от Денежной Игры. То есть именно вы создали меня, чтобы я помогал вам на этом пути.

Итак, вы завершили изучение теоретического, фундаментального, сегмента этой книги и почти готовы перейти к практическому разделу. Но прежде чем сделать это, необходимо посмотреть на Денежную Игру новым взглядом, теперь из вашей уже существенно расширившейся перспективы. Каким он будет, продемонстрирует Глава 7.

ГЛАВА 7. ВКЛЮЧАЕМ РЕНТГЕНОВСКОЕ ЗРЕНИЕ

Невозможно постичь и представить всё то множество не замечаемых нами и невидимых чудес, которые обитают в этом мире.

Фрэнсис Чёрч, редактор, в передовице New York Sun, отвечая на вопрос Вирджинии О`Хэнлон: «Существует ли Санта-Клаус?»

Только тот, кто может увидеть незримое, сможет сделать невозможное.

Фрэнк Гэйнс

Мое детство прошло на чтении комиксов о Супермене, в которых персонаж Супермена обладал рентгеновским зрением. Он включал его, чтобы увидеть скрытое от глаз, недоступное взгляду других людей. Теперь, когда вы обладаете знанием о Человеческой Игре, Поле, Сознании, голограммах и Механизме Проявления, у вас появился доступ к собственному рентгеновскому зрению, т. е. открылась способность видеть скрытое от глаз, недоступное взору остальных людей. Наступает время для того, чтобы окончательно разбудить и усовершенствовать этот навык его практическим использованием. Если вы последуете за мной и примете мое приглашение совершить квантовый скачок в Фазу 2, то ваше рентгеновское зрение будет усиливаться и становиться все более острым по мере его использования.

Однако необходимо сделать предупреждение — взгляд на Денежную Игру с использованием рентгеновского зрения внесет серьезный беспорядок в ваши мысли. Это один из тех случаев, упомянутых мною во Введении, когда вы можете чувствовать себя дезориентированным, раздраженным, или словно после «встречи» с фонарным столбом. Также не исключено появление в голове следующих мыслей:

- «Он что, сумасшедший?»
- «Он это несерьезно!»
- «Это не то, на что я надеялся, покупая эту книгу!»
- «Да ни за что!»
- «Дерьмо собачье!»

Подобного рода явления вполне ожидаемы. Я должен «спалить» ваши устаревшие «схемы», которым вы следовали до сих пор, прежде чем заменю их новыми, пропускающими через всю вашу жизнь Силу совершенно иного рода. Готовьтесь к тому, что вашему статус-кво будет брошен серьезный вызов, и знайте, что это совершенно необходимо для того, чтобы открылись двери, ведущие в новый мир — к освобождению из Денежной Игры.

Обратите внимание, что начиная с этого момента и далее на протяжении всей книги, я буду выделять некоторые слова курсивом с целью поощрить вас в использовании рентгеновского зрения и напомнить о том, где спрятаны ограничения, запреты и иллюзии Фазы 1.

Денежная Игра была совершенно исключительным созданием — в буквальном смысле, творением подлинного гения. Созданная в качестве одного из краеугольных камней Фазы 1 Человеческой Игры, ее основным назначением было ограничивать и стеснять вас. Очень важно всецело Признать, насколько изумительным созданием она

была, поэтому давайте поглядим на главные правила и предписания Денежной Игры, включив рентгеновское зрение.

В Главе 1 мы говорили о трех главных правилах Денежной Игры:

1. Количество денег, доступных для вас и/или всего мира, ограничено.
2. Деньги *движутся*.
3. Вы должны повышать свою стоимость, или работать упорней или умнее, для умножения количества своих денег.

Теперь посмотрим свежим взглядом на каждое из этих трех правил в отдельности.

Количество денег, доступных для вас и/или всего мира, ограничено

Основываясь на том, что вы теперь знаете, это утверждение является правдой?

Нет! — Откуда приходят деньги? Из находящегося в Поле паттерна, содержащего конкретные детали. Если эти детали определяют большое или маленькое количество денег для индивидуума, бизнеса, области или страны, то именно это будет наблюдаться и испытываться в голограмме. Если детали поменяются, то наблюдаемое и испытываемое поменяется тоже.

Существует ли ограничение на количество паттернов, которые вы можете разместить в Поле, или количество деталей, которые возможно включить в них?

Нет!

Существует ли ограничение на количество Силы, которую возможно применить для проявления этих паттернов в голограмме, чтобы они казались реальными?

Нет!

Какое логическое заключение следует из всего этого? — Количество денег, доступных для вас и мира, поистине безгранично.

Деньги движутся

Вот несколько моментов, описывающих особенности этого правила:

- В вашей жизни существуют входящий и исходящий поток денег.
- Деньги *где-то там*, и вам необходимо пойти и сделать что-нибудь, чтобы получить их и привлечь в свою жизнь.
- Когда вы тратите деньги, они переходят от вас к другим людям, и у вас их становится меньше, а у тех других — больше.
- У вас есть доходы и расходы, и вы должны обеспечивать превышение первых над последними (делать прибыль).
- Если вы хотите повысить качество своей жизни, то должны увеличивать свои *доходы*.

Включаем опять рентгеновское зрение.

Если настоящим источником денег является Сознание и Поле, но не голограмма, то разве деньги действительно текут, движутся или уходят куда-то совсем?

Нет! — Вы создали иллюзию денег, перемещающихся по вашей голограмме, но она не реальна. Вы просто убедили себя в том, что такое перемещение реально.

Существует ли какое-нибудь «там», куда возможно пойти с целью «получить» деньги и привлечь их в свою жизнь?

Нет! — Человеческая Игра является игрой, созданной Сознанием, и она происходит полностью в Нем.

Когда вы тратите деньги, то их у вас действительно становится меньше, а у другого человека, компании или организации — больше?

Нет! — Все, что происходит в действительности — это изменение некоторых деталей в паттерне, расположенном в Поле.

Доходы реальны? *Расходы* реальны? *Прибыль* реальна? Вам действительно необходимо увеличивать *прибыль*, если хотите улучшить качество своей жизни?

Нет на все четыре вопроса! — Ничто из этого, имеющего отношение к правилу 2 Денежной Игры, не является реальным. Все, что вы сделали — это создали иллюзию движения, прироста и потерь, и убедили себя в том, что она реальна (проделав фантастическую работу в этом отношении).

Кстати, разве в кинофильмах деньги действительно «движутся»? Если некто в кинофильме заработал или потерял один миллион долларов, получает жалование в \$150.000 в год, выиграл в лотерею, или получил наследство, разве это действительно случилось? Ничуть. Все это иллюзия, точно такая же, как иллюзия движущихся денег в вашей голограмме.

Вы должны повышать свою стоимость, или *работать* упорней или умнее для увеличения количества своих денег

Вот несколько моментов, описывающих особенности этого правила:

- Вы не можете просто иметь что-то, чего хотите, в своей жизни.
- Все чего-то *стоит* для вас.
- Вы должны *заплатить* за это.
- Вы должны *работать* за это.
- Вы должны это *заслужить*.
- Делание денег — навык, которым обладают некоторые люди, а у других его нет; вы должны освоить этот навык в мастерстве, иначе у вас никогда не будет много денег.
- Бесплатный сыр бывает только в мышеловке.
- Вы не можете получить что-то за ничто.

Если иллюзия денег имеет своим началом соответствующий паттерн в Поле, а вы обладаете Властью создать любой паттерн, применить Силу к любому паттерну и проявить любой паттерн в своей голограмме так, что он будет казаться реальным, то вы можете *иметь* все, чего захотите?

Конечно! Вы можете иметь всё, чего хотите. Единственные ограничения, которые вы можете возложить на себя, создаются вами для того, чтобы привести ваш опыт в соответствие своему предназначению и жизненной цели.

Если все, что вы видите вокруг себя — все, что вы могли бы *купить*, *арендовать*, *сдать внаем*, *обладать* им — лишь голографическая иллюзия, созданная вашей Силой из паттерна, размещенного вами же в Поле, то может ли оно *стоять* чего-нибудь для вас? Неужели вы действительно должны *заплатить* за это, или повысить свою *стоимость*, чтобы получить это, или *работать* за это (умнее или молча) или *заслужить* это?

Нет! — Вы можете создать иллюзию обладания, и это единственное, что будет на самом деле — те самые дым и мираж, ведь всё является иллюзией.

Но если все деньги приходят от вас же и паттерна в Поле, как и иллюзия их движения или перемещения в вашей голограмме, то может ли существовать какой-то вид навыка «делания денег», которым обладают некоторые люди, а у других его нет, и которым вам необходимо овладеть в мастерстве?

Нет!

Вы можете создать иллюзию необходимости овладения в мастерстве специфическим навыком «делания денег», чтобы *делаться деньги* — например, в сделках с недвижимостью,

продажах акций или создании бизнеса, — или вы можете овладеть таким навыком ради собственного удовольствия, но действительно ли он необходим?

Нет, нет, нет!

В Главе 1 я привел такие самые распространенные убеждения о деньгах и Денежной Игре, вытекающие из только что рассмотренных трех основных правил:

- Деньги источник всякого зла.
- В деньгах есть нечто «грязное» или плохое, а значит и в людях, у которых они есть.
- Богатые богатеют, а бедные беднеют.
- Много не бывает.
- Ты должен управлять деньгами, иначе они будут управлять тобой.
- Чем больше денег, тем лучше.
- Деньги не растут на деревьях.
- Ты не можешь быть духовной личностью, если хорошо играешь в Денежной Игре.
- Лишь накопленное состояние является истинным мерилем процветания и успеха.
- Откладывай деньги на черный день.

Основываясь на знании, которым вы теперь обладаете, можно ли утверждать, что хоть одно из этих убеждений является истинным? Отражает ли хоть одно из них Правду о том, как по-настоящему обстоят дела?

Нет!

Продолжать можно до бесконечности, но позвольте мне сейчас задать вам такой вопрос: вы замечаете, как прекрасно и замечательно вас ограничивали, запрещали и обесценивали три главных правила Денежной Игры и вытекающие из них традиционные убеждения? Обратили внимание, насколько далеки они от Истины о том, Кто вы есть *на самом деле*, и как *в действительности* обстоят дела? Видите, насколько изумительно они служили стратегии, способствующей осуществлению цели Фазы 1 Человеческой Игры — убедить себя самого в том, что вы ограничены, и являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть на самом деле?

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 *всё* является полной противоположностью тому, как обстоят дела в Фазе 1.

Если представленный ранее философский фундамент моей концепции не показался вам слишком убедительным, то все равно попробуйте ответить на заданные выше вопросы, исходя только из предложенных научных данных. Например, рассматривая эти вопросы с точки зрения одной лишь квантовой физики, вы по-прежнему увидите, что фундаментальные правила, предписания и структура Денежной Игры противоречат Истине о том, как *всё* есть на самом деле.

Истина в том, что бесплатный сыр *бывает*. И вы *можете* получить что-то за ничто. И *нет необходимости* повышать собственную стоимость, или работать упорней или умнее, для того чтобы умножить количество своих денег. И *не нужно* взбираться по лестнице успеха с целью заработать их больше.

Помните, расходов не существует. Доходов не существует. Прибыли не существует. Счетов, кредитов и дебитов не существует. Все это — лишь голографическая иллюзия, созданная вашим Безграничным Я из размещенных в Поле паттернов. Ваши чековая

книжка и другие финансовые документы не существуют. Числа в этих бумагах не существуют. История о том, как деньги попали на ваши счета — не реальны. Всё это многообразие — всего-навсего голографические иллюзии.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ

- **Деньги не приходят из голограммы. Они приходят *от* вас и Поля.**
- **В голограмме нет Силы. Вы являетесь источником всей Силы.**
- **Числа были созданы именно с целью предоставить вам опыт ограниченности, и в этом их истинное назначение.**

По этой причине количество доступных вам денег неисчерпаемо. Вы не можете «иссякнуть». Не можете «потерять» их. Вам не нужно предпринимать что-то с намерением сделать деньги или увеличить их поступление к вам (хотя если эта игра доставит вам удовольствие, то вполне можете). Также не требуется и какая-то мудрость в управлении финансовыми потоками. Почему? Потому что вне вас не существует ничего такого, что нуждалось бы в управлении (но если эта игра доставит вам удовольствие, то можете создать это и управлять им).

Долговых обязательств не существует. Эта идея полностью «сфабрикована», равно как и понятие «чистая стоимость». Не существует никаких ресурсов, которые нуждались бы в управлении или защите. Кроме того, деньги никуда не уходят, потому что на самом деле вы платите самому себе, как Создателю всего, что есть в вашей голограмме. Количество денег у вас не уменьшается, когда вы их тратите. А если траты сделаны в духе Фазы 2, то в действительности оно даже увеличивается (как увидите в Главе 9). Если еще что-то кажется реальным, оно также является голографической иллюзией, принятой вами за реальность.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Изобилие Просто Есть!

Изобилие это вы тот, Которым являетесь на самом деле. Оно — ваше естественное состояние. Вспомните один из постулатов квантовой физики:

Поле = Безграничная Сила и Бесконечная Возможность

Деньги создаются *легко* — в *любом количестве*, возникающие из *любого источника*, — достаточно создать паттерн в Поле, зарядить его и проявить в голограмме. Богатство, бедность, лишения и свобода — все это *равноценные голографические создания* от различных паттернов в Поле. Для создания любого из них требуется одинаковое количество Силы и напряжения воли.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Для создания в голограмме любой иллюзии необходимо одинаковое количество Силы и напряжения воли — неважно, как бы вы оценили, наименовали или описали эту иллюзию.

Вдобавок ко всему сказанному подумайте над следующими утверждениями (более подробно о которых мы поговорим в Главе 10):

- Больше денег у вас в голограмме не есть «хорошо».
- Меньше денег у вас в голограмме не есть «плохо».
- Сумма, которой вы обладаете — в каждый момент — предназначена для того, чтобы совершеннейшим образом поддерживать ваше участие в Человеческой Игре именно так, как вы сами хотели.

Подчеркиваю — у вас уже есть все те деньги и вещи, которыми вы когда-либо хотели обладать или нуждались в них.

Всё это уже ваше!

В самом деле — вы обладаете Властью и способностями создавать какое угодно количество денег у себя в голограмме, и они смогут приходить к вам, или *появляться*, любым способом. Ограничения, испытываемые вами в прошлом, и стесненность, в которой вы живете сейчас, сформировались из ограничивающих паттернов, созданных в Поле Безграничным Я. Вот именно! Это обстоятельство ничего не говорит о том, Кто вы есть и на что способны в действительности, но лишь о степени, в которой вы способны дурачить себя самого.

У вас имеется по-настоящему потрясающая возможность:

- Забрать свою силу из ограничивающих паттернов и схлопнуть их.
- Призвать свое Бесконечное Изобилие и всецело впустить его в свою жизнь.
- Освободиться от Денежной Игры — полностью и навсегда.

В следующих главах я начну рассказывать, как это осуществить!

В Главе 1 я объяснил, почему вы не можете «выиграть» в Денежной Игре. И перед тем, как продолжить, давайте включим наше рентгеновское зрение и посмотрим свежим взглядом на представленные тогда идеи. Теперь вы понимаете, что Настоящий Вы изначально пребывает в полноте Бесконечного Изобилия, являющимся вашим естественным состоянием. Денежная же Игра придумана была для того, чтобы предоставить вам возможность пережить опыт абсолютно противоположного характера — ограниченности, стесненности и конечности. То есть продолжая участвовать в Денежной Игре согласно принципам Фазы 1, вы будете *просто обязаны* испытывать ограничения и стесненность в том или ином виде, образе или форме.

Кроме того, и слушайте сейчас внимательно, независимо от того, насколько огромным *кажется* вам количество накопленных вами денег, они по-прежнему остаются не реальными, но лишь голографической иллюзией. Их количество все также сильно ограничено в сравнении с тем, каким вы «обладаете» в действительности; им по-прежнему угрожают потери, и они нуждаются в защите; и всегда будет цена, которую вы заплатите, как участник Денежной Игры.

Итак, к чему же вы на самом деле стремитесь:

1. Искусственное и хрупкое состояние изобилия, по сути своей предназначенное тому, чтобы ограничивать и стеснять вас, неважно, насколько большими кажутся суммы, которые вы получаете?
2. Ваше естественное состояние Неисчерпаемого Изобилия, — а также свободы и бесконечного количества денег?

Я выбрал 2-й вариант — оставаться верным делу полного раскрытия себя моей Истинной Природе и естественному состоянию Неисчерпаемого Изобилия. Именно приверженность ему в конечном счете привела меня к освобождению от Денежной Игры.

Теперь вы готовы узнать элементы тех практических шагов, которые уведут вас от нее. Чтобы сделать первый из них, переверните страницу к Главе 8.

ГЛАВА 8. ОХОТА ВЕКА ЗА СОКРОВИЩАМИ

В каждом человеке спит гигант. Когда гигант просыпается — происходят чудеса.

Фредерик Фауст (1892—1944)

Возможно, вы удивились моему заявлению в предыдущей главе, что у вас уже есть все деньги и всё остальное, чем вы хотели бы обладать; что вы можете забрать свою Силу из ограничивающих паттернов в Поле и полностью раскрыться Бесконечному Изобилию, которое является вашим естественным состоянием. Но тем не менее, это всё правда, и в следующих двух главах я расскажу вам в точности, как это сделать.

Для начала нужно всего лишь переместить фокус своего внимания. В представленной мною модели, в отношении всего, что вы испытываете, участвуя в Человеческой Игре, присутствуют три компонента (рис. 8.1):

1. Создатель (Сознание = ваше Безграничное Я)
2. Процесс Создания (паттерны и Сила в Поле)
3. Создания (всё, что вы видите и испытываете в своей голограмме: люди, места, вещи, собственное тело и т. д.)

Нарочно было задумано так, чтобы до сих пор вы, как и я в свое время и большинство людей, с которыми я общался, в основном фокусировались на своих созданиях. Вы убедили себя в том, что они настоящие, вы отдали свою Власть им, и в результате они действовали, как если бы были настоящими и обладали собственной Властью. Вы никогда не рассматривали *свое* Сознание как Создателя *всего*, что вы переживаете, и не придавали значения Процессу Создания.

Если вы изучали техники проявления, Закон Притяжения или метафизическую идею о том, что вы создаете свою собственную реальность, вы, вероятно, почувствуете желание не согласиться со мной. Однако, как я объяснял в Главе 2, все эти учения и техники являются учениями и техниками Фазы 1, которые по необходимости должны быть искажены, извращены,



Рис. 8.1. Три сферы процесса творения.

недостаточны или саботированы, для того чтобы удерживать вас в ограничениях и подальше от вашей Силы. Сейчас вы вооружены техниками Фазы 2, в которых нет таких недостатков.

Для того чтобы покинуть Денежную Игру, необходимо для начала переместить свое внимание с ваших Созданий на Процесс Создания и себя самого, как Создателя, *в контексте модели, представленной на рис. 8.1.* Когда вы это сделаете, вы сможете вернуть свою Силу и полностью открыться Безграничному Изобилию, которое является вашим естественным состоянием.

Давайте рассмотрим вашу роль как Создателя всего, что вы испытываете, участвуя в Человеческой Игре. Вы являетесь бесконечным могущественным существом. Вашим естественным состоянием является Неисчерпаемое Изобилие, нескончаемая радость, безусловная любовь и безграничная признательность за всех и за всё, что вы создаете и испытываете. Когда вы испытываете *что-то иное*, вы понимаете:

- ваше Безграничное Я создало это приложением огромной Силы к паттерну в Поле.
- это является голографической иллюзией.
- у вас есть возможность вернуть эту Силу из иллюзии, тем самым разрушив ее.

Как вы Возвращаете Силу

Для объяснения того, как вы возвращаете Силу, я использую метафору поиска пасхальных яиц. Мои друзья, Николь и Трип Дэвисы, ежегодно устраивают такое мероприятие. Они собирают множество детишек из нашего городка, прячут на территории своего дома сотни пластиковых яиц с леденцами и игрушками внутри. Когда звучит сигнал, разрешающий начало поисков, дети в радости разбегаются в поисках яиц. Ребенок, нашедший яйцо, открывает его и забирает игрушку или леденец, в совершенном восторге от своей удачи. Он откладывает найденное про запас и продолжает поиски.

То же самое происходит при возвращении Силы из ограничивающих паттернов, установленных вами в Поле на протяжении Фазы 1 Человеческой Игры.

В Фазе 2 Человеческой Игры Безграничное Я берет вас на поиск особенных пасхальных яиц, названный мною *Охота Века за Сокровищами*, чтобы найти яйца (паттерны) в Поле, которым вы отдали самую огромную Власть с целью ограничить и стеснить себя в Фазе 1. Вы открываете эти яйца, Забираете Силу из них (как дети забирают конфетку или игрушку), и паттерны внутри этих яиц схлопываются, а вместе с ними ограничения и запреты, которые вы испытываете у себя в голограмме. Именно так вы в конечном счете открываетесь своему естественному состоянию Неисчерпаемого Изобилия.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вам не нужно «создавать» финансовое изобилие. Оно уже есть. И всегда было. Вы лишь скрыли его от себя. В Фазе 2 вы просто заново открываете его и впускаете.

В Главе 2 я представил метафору солнца и облаков. Я объяснил, что тот, Кем вы являетесь на самом деле, есть бесконечно могущественное, бесконечно мудрое и бесконечно изобильное существо, кое я сравнил с солнцем. Затем вы создали набор разных иллюзий и убедили себя в том, что являетесь полной противоположностью тому, Кто вы есть в действительности. Я сравнил эти иллюзии с созданием облачного покрова, размещенного между вами и солнцем, после чего вы убедили себя, что солнца не существует, что облака реальны, и что облака это все, что есть. В Фазе 2 вы убираете

облака, и сияние бесконечного бытия, которым вы являетесь по сути — сияние, пребывавшее неизменным всегда и в любых обстоятельствах — непосредственно и естественно преобразует ваш жизненный опыт.

Чтобы понять, как извлечь Силу из яиц и убрать облака, давайте подробнее рассмотрим, как создаются яйца в Поле. Вам необходимо знать точно, что именно находится внутри яиц в Поле, прежде чем вы сможете полностью забрать Силу из них и покинуть Денежную Игру. В этой главе я расскажу о том, что находится внутри яиц, но это объяснение не будет иметь большого значения до тех пор, пока мы не обсудим в следующих главах, как жить повседневной жизнью в Фазе 2 Человеческой Игры.

В Главе 5 мы говорили о голливудских фильмах, спецэффектах и стремлении голливудских кинорежиссеров заставить казаться свои иллюзии максимально настоящими и убедительными — неважно, насколько сложными должны быть решения для их реализации. Мы особо отметили, что паттерны в Поле, оживляющие Человеческую Игру, должны состоять из множества деталей (т. е. быть, так сказать, «сложными»), и также абсолютно убедительными, иначе Игре придет конец. «Сложные» паттерны, созданные нами в Поле, возведены на основании того, что популярная психологическая литература самопомощи называет «убеждения». Убеждение — это идея или концепция, которую мы придумали и приняли как правильную. Денежная Игра, например, является огромной коллекцией убеждений, придуманных нами, которым мы отдали огромную Власть, дабы убедить себя в том, что они верные.

Однако, только лишь принятия идеи или концепции как правильной и создания соответствующего убеждения недостаточно, чтобы заставить его казаться абсолютно реальным и *удерживаться* в вашей голограмме. Предположим, например, вы создали паттерн в Поле и побудили его проявить иллюзию банковского счета с \$500 на нем и счетов для оплаты на общую сумму \$750. «У меня \$500 в банке и \$750 в счетах на оплату» является, таким образом, созданным вами убеждением. Но само по себе такое убеждение не имеет достаточной стабильности и жизнестойкости. Вы могли бы легко забыть о своих \$500 в банке и \$750 в счетах или на какое-то время прекратить отслеживать изменение сумм. Т. е. вы не можете просто создать паттерн в Поле, снабдить его некоторой Силой, проявить его в своей голограмме и ожидать, что обманывающая вас иллюзия останется на месте. Необходимо усиливать паттерн, чтобы удерживать Силу в нем, а голографическую иллюзию непрерывно регенерирующей. Это делает «оценка»¹. Оценка является тем клеем, который удерживает убеждения внутри вашей голограммы.

Например, вы создали убеждение, что у вас на банковском счете \$500 и \$750 требуется в счетах на оплату. Предположим, у вас не просто есть такое убеждение, но вы идете дальше и говорите себе: «У меня нет возможности оплатить свои счета. Это плохо. Мне это не нравится». Что *в действительности* вы утверждаете, когда таким образом оцениваете свою ситуацию?

Что это всё по-настоящему.

Когда вы оцениваете некое творение негативным, говоря «мне не нравится это», или «это плохо», или «я хочу, чтобы этого не было», или «я хочу, чтобы было по-другому», или даже когда даете ему позитивную оценку, заявляя «мне нравится это», или «я хочу этого еще», или еще каким-то образом оцениваете или описываете свое переживание, то этим вы усиливаете реальность иллюзии, удерживаете свою Силу в ней (или прибавляете к уже имеющейся), и она остается у вас в голограмме. На этой стадии создания яйца, в находящемся в Поле паттерне теперь имеются подробности убеждения и «осуждение» этого убеждения. Во время своего путешествия по Фазе 1 Человеческой Игры, уверен, вы слышали о том, что осуждение так или иначе оказывается бесполезным. И это верно, но, как вы теперь знаете, совсем не по тем причинам, о которых вам говорили.

¹ judgment, «суждение, критика, осуждение, порицание».

Тем не менее, оценки также не всегда бывает достаточно, чтобы крепко удерживать иллюзию в голограмме. Почему? Потому что во многих случаях оценка слаба и не имеет в себе достаточно «клея». Поэтому вы должны создать «последствия», чтобы усилить «клей» и прочнее закрепить паттерн в Поле. Продолжая пример с банковским счетом и счетами на оплату, зададимся вопросом, что произойдет, если вы оплатите счет слишком поздно? Вам назначат *пени за просрочку платежа*. Что случится, если вы вообще не оплатите счет? Вашим банковским счетом будет заниматься *агентство по сбору платежей*. Что произойдет, если отправить необеспеченный чек? Банк начислит вам пени за овердрафт, а если вы продолжите поступать подобным образом, то банк закроет ваш счет и прекратит с вами отношения, и «вот это будет по-настоящему плохо».

А теперь представим позитивный сценарий, связанный с подобной ситуацией. Допустим, вы создали убеждение, что у вас на банковском счете находится \$50.000. Вы смотрите на свой счет и даете такую оценку: «Это хорошо. Мне нравится это». И затем вы создаете «последствия», например, в виде ощущения себя преуспевающим человеком, свободным покупать и делать то, что хочется.

Используем наше рентгеновское зрение, чтобы ответить на вопрос, каково настоящее значение последствий. К паттерну в Поле они добавляют еще больше подробностей и продолжают усиливать иллюзию того, что банковские счета, счета для оплаты, кредиторы, банки, агентства по сбору платежей, вещи, которые вы можете купить или сделать, являются реальными. Это все равно что приложить дополнительные усилия к тому, чтобы заставить волосы и телодвижения Голлума в фильме *Властелин Колец* казаться настоящими в полной мере! Понимаете, насколько искусным, впечатляющим и эффективным является весь этот процесс?

Сейчас я перечислю некоторые другие «отрицательные» последствия, которые мы устанавливаем внутри своих яиц/паттернов в Поле с целью заставить иллюзию казаться более реальной:

- заключение в тюрьму
- проблемы с детьми
- исключение из школы
- потеря авторитета и положения
- увечья

А это «положительные» последствия, размещаемые нами в яйцах/паттернах в Поле с целью заставить иллюзию казаться более реальной:

- денежное вознаграждение
- чувство гордости или уверенности
- повышение на работе
- популярность
- эффективность и продуктивность
- слава

С момента начала Человеческой Игры и на всем ее протяжении вы создаете собственное игровое поле, правила и предписания, создавая при этом и свои собственные «последствия» — *награды и наказания* — для усиления своих иллюзий. И потом вы награждаете и наказываете самого себя, размещая эти награды и наказания в паттернах в Поле, и отдавая им свою Силу.

Рисунок 8.2 показывает процесс формирования яйца, создающего затем в голограмме возвращающиеся иллюзии, кажущиеся абсолютно реальными.

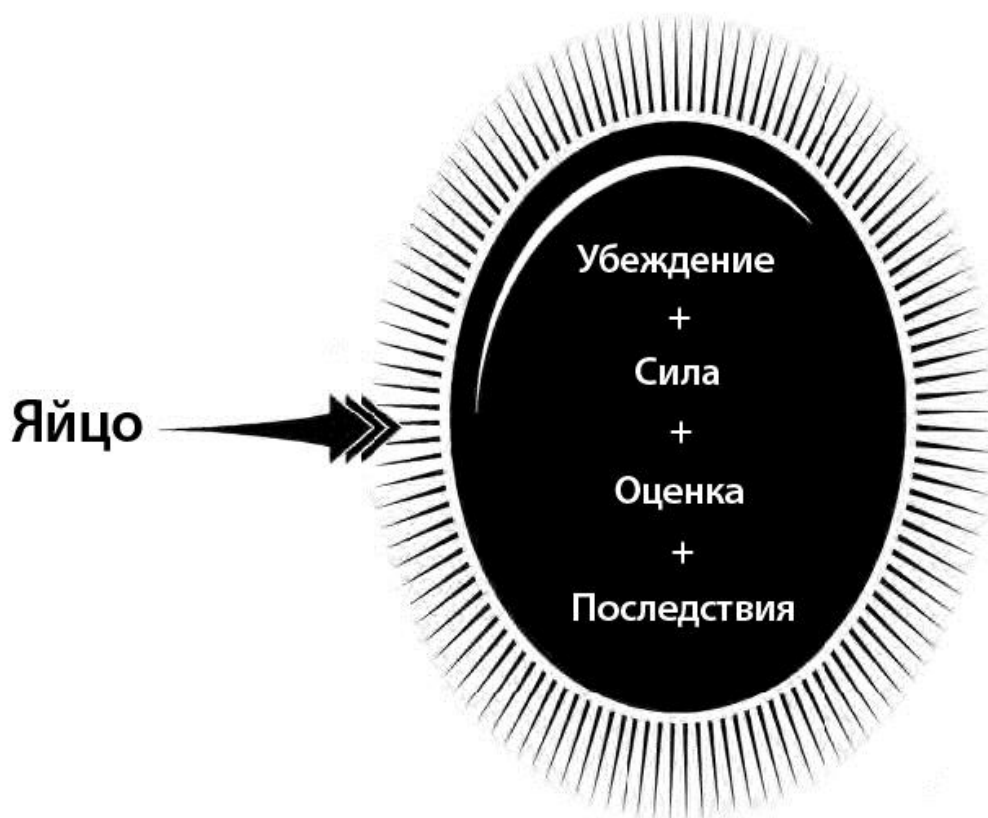


Рисунок 8.2. Как создаются паттерны.

Создание «убеждений», их последующая «оценка», добавление «последствий», применение затем огромного количества Силы, чтобы проявить в голограмме такой «усовершенствованный» паттерн, представляющийся теперь бесспорно реальным — все это творческий цикл, призванный удерживать вас в ограничениях и запретах Фазы 1 Человеческой Игры — и это утверждение применимо абсолютно ко всему, что вы видите и переживаете в своей голограмме. Другой интересной вещью, достойной упоминания, является следующее: всякий раз, когда созданный таким способом в вашей голограмме «усовершенствованный» паттерн возвращает соответствующее ему переживание, а вы, глядя на него, думаете: «Видишь, это реально!», то очевидное вам доказательство его реальности еще прочнее удерживает его в вашей голограмме.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В вашей голограмме не бывает «реального» и «нереального».

Всё в вашей голограмме нереально. Всё является лишь убеждением.

Именно в этом находится объяснение того, почему позитивное мышление, аффирмации и другие популярные стратегии и техники самопомощи не работают так, как хотелось бы. Можно на протяжении всего дня думать позитивно, визуализировать и проговаривать аффирмации, но если ваше Безграничное Я не создаст в Поле паттерна, соответствующего тому, что вы представляете мыслями, визуализациями или аффирмациями, и не добавит к нему огромной Силы, оно не сможет проявиться у вас в голограмме. Не имеет значения, сколько раз вы думаете об этом, сколько раз представляете желаемый результат, сколько раз повторяете аффирмации или слушаете их запись, и насколько сильной верой вы, как Личность, обладаете. Все это не будет иметь никакого успеха без соответствующего изменения находящегося в Поле паттерна. Наоборот, если вы Заберете всю свою Силу из паттерна, то паттерн сдуется, и все, что было создано им в вашей голограмме, исчезнет из нее.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В голограмме нет Силы. Вся Сила исходит от вас и остается в паттерне в Поле — истинном источнике всего в вашей голограмме, в том числе и вас, как Личности (главного героя своего Фильма Полного Погружения).

Вы видели когда-нибудь видео уничтожаемого здания — когда вся его структура обваливается в считанные секунды? Изначально создание здания осуществлялось постепенно, кирпич за кирпичиком, ряд за рядом, и должно было занимать месяцы или годы. Но его разрушение совершается за секунды или минуты. Почему? Потому что взрывающие заряды располагаются в стратегически важных местах внутри здания, чтобы разрушить его основную несущую конструкцию. Когда заряд детонирует, здание быстро рассыпается. Если вы никогда не наблюдали подобного зрелища, то пройдите по нижеприведенной ссылке: Это очень яркий зрительный образ, который стоит почаще вспоминать в процессе освобождения из Денежной Игры.

<http://www.robertscheinfeld.com/moneygame-thank-you/>

Именно так «работает» Фаза 2 Человеческой Игры. Безграничное Я знает, где именно в Поле «спрятаны» яйца с наибольшей Силой в них; знает, что находится в них и которые наиболее ограничивают вас, и так далее. В Фазе 2 Безграничное Я направляет вас к этим «фундаментальным» яйцам и помогает возвращать Силу из них, «растворяя» оценки и последствия, разрушая паттерны — таким образом, убирая из вашей голограммы находившиеся в них ограничения. Как и в примере с уничтожением здания, нет необходимости схлопывать все паттерны, созданные вами в Фазе 1 — только лишь ключевые, фундаментальные. В процессе ухода от Денежной Игры то же самое вы делаете с яйцами, созданными с целью ограничить естественный поток изобилия к себе. Поэтому я и назвал этот процесс Охотой Века за Сокровищами. Ибо какое более ценное сокровище можно было бы обрести, нежели собственное раскрытие навстречу Неисчерпаемому Изобилию и изначальной творящей Силе, которое всё является вашим естественным состоянием?

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Возвращение Силы в Фазе 2 занимает гораздо *меньше* времени, чем сокрытие ее заняло в Фазе 1.

Когда охотники за сокровищами заняты их поисками, на земле или под водой, они используют особые инструменты. Вам также необходимо будет использовать особые инструменты, чтобы принять участие в Охоте Века за Сокровищами и покинуть Денежную Игру. Чтобы узнать, что это за инструменты и как использовать их, переверните страницу и начинайте Главу 9.

ГЛАВА 9. ПЕРЕСАЖИВАЕМСЯ НА ВОДИТЕЛЬСКОЕ СИДЕНЬЕ

Вдохновение повсюду. Если вы готовы
признать это, то даже муравей может
стать одним из чудес Вселенной.

Неизвестный автор

Куда больше радости любить весь мир за то,
что он тысячелик и всюду разный ...
каждую несхожесть стоит полюбить по
одному тому, что она делает богаче жизнь.¹

*Карел Чапек, писатель
(1890—1938)*

В автомобилях есть водительское сиденье и пассажирские сиденья. У пассажиров нет власти или контроля над тем, что происходит в машине. Вся власть и все управление принадлежат водителю. В Фазе 1 Человеческой Игры вы (Личность) сидели на пассажирском сиденье. В Фазе 2 у вас появляется возможность оказаться на месте водителя. Оказавшись в водительском кресле, перед тем как отправиться к желаемому пункту назначения, вы первым делом пристегиваете ремень безопасности. Примерно так выглядит и подготовка к путешествию в Фазе 2 Человеческой Игры, которой вы сейчас и займетесь.

Есть Четыре Инструмента, которые вы будете использовать в Фазе 2, для того чтобы покинуть Денежную Игру. В этой главе я представлю вам все четыре инструмента, подробно расскажу о первом из них, а остальные три мы обсудим в Главе 10. Вот эти Четыре Инструмента Поиска Сокровищ:

1. Выражение Признательности.
2. Процесс.
3. Мини-Процесс.
4. Вдохновляющие Слова и Разговор с собой.

Все Четыре Инструмента чрезвычайно сильные и необходимые составляющие Процесса Освобождения. Но из этих четырех Процесс, о котором мы поговорим в следующей главе, является, можно сказать, самым драгоценным камнем в королевской короне — его вы будете использовать чаще всего, и он обладает наибольшей преобразующей силой в начале вашего путешествия. Однако прежде чем вы сможете применять Процесс, сперва должно открыть волшебство Выражения Признательности, и именно отсюда мы и начинаем наш разговор.

Выражение Признательности

Вероятно, вы, как и большинство людей, полагаете, что назначение денег — обеспечить эффективное средство обмена за товары и услуги. Вам рассказывали, что когда-то предоставление товаров и услуг происходило на условиях обычного обмена одних на другие, но это стало неудобным и неэффективным, и поэтому, чтобы сделать процесс обмена проще и легче, были изобретены деньги. Вы также узнали о том, что процессы обмена денег стали еще проще и эффективнее, как только мы перешли от непосредственно денег (монеты и бумажные купюры) к счетам, кредитным картам и

¹ «Прогулка в Испанию», пер. Е. Элькинд.

электронным платежам. И тем не менее, как и всё остальное в Фазе 1 Человеческой Игры, то, чему вас научили, было лишь дымовой завесой, облаком, иллюзией, предназначенной для того, чтобы обмануть вас и запереть в ограничениях и препятствиях.

Когда кто-нибудь делает для вас что-то хорошее или полезное, или если вы получаете от другого человека что-то значимое для вас, то как вы реагируете на это? Вы говорите: «Спасибо!», верно? Вы выражаете признательность за ту значимость, которую получили. Когда вы идете в магазин, ресторан или другое коммерческое учреждение и *платите* за что-то, разве вы не получаете нечто ценное для вас? Не говорите ли вы также «Спасибо!» при этом (как принято у воспитанных людей)?

Если деньги завтра исчезнут с лица земли, что изменится? Исчезнут книги со стеллажей книжных магазинов? Закроются рестораны и магазины? Автомобили перестанут сходить со сборочных конвейеров? Свои двери закроют поликлиники, автозаправочные станции, химчистки и типографии? А *любые* товары и услуги, которыми вы наслаждаетесь сейчас или получаете от них пользу, станут вдруг недоступными?

Конечно же, нет!

Значит, если деньги перестанут существовать, но сохранится возможность приобретать товары и услуги, что же по-прежнему останется в этих сделках?

Выражение Признательности.

Останется желание говорить «спасибо» тем людям, кто предоставил вам товар или услугу. Вы будете получать что-то значимое для вас и благодарить за это. Если бы вы пошли в ресторан и прекрасно провели там время, то вы захотите сказать «спасибо» официанту, обслуживавшему вас. Если бы вы зашли в магазин одежды и *купили* там красивую одежду, то вы захотите поблагодарить продавца или владельца. Если бы вы отправились в магазин бытовой техники и *купили* компьютер или телефон, вы скажете «спасибо» после его приобретения.

Каждый *счет*, который вы *оплачиваете* — за какую-то полученную вами «полезность». Вам может не нравиться *оплачивать* аренду или ипотеку, но разве иметь крышу над головой не является ценностью для вас? Вам может не нравиться *возвращать кредит*, но деньги, которые вы взяли в долг, позволили вам купить или сделать что-то важное для вас. Вам может не нравиться итоговая сумма в чеке, но если счет кредитной карты состоит из 10 пунктов, то, когда вы получили и пережили опыт каждой из этих 10 вещей, разве вы не извлекли какую-то пользу от каждой из них? Если вы посмотрите внимательно своим рентгеновским зрением Фазы 2, то поймете, что каждый раз, оплачивая что-нибудь, вы *в действительности* говорите: «Благодарю вас, я Высоко Оцениваю то, что приобрел».

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Всегда, когда в своей голограмме вы создаете и испытываете иллюзию получения товара, услуги или переживания какого-либо опыта, существуют три аспекта этого творения, заслуживающие Высокой Оценки:

- 1. Вы сами, за то, насколько изумительны вы должны быть, раз заставили иллюзию казаться такой настоящей.**
- 2. Ваше создание — будь это человек, место, вещь или ситуация — за то, насколько потрясающе реальным оно выглядит; насколько совершенен он (или она); как поддерживает вас в Человеческой Игре; и**

за особенную пользу, которую вы получили от этого (удовольствие от еды, одежды, гонки, восхождения на гору, стакана шампанского и т. д.).

3. Процесс Создания, который сделал 1-е и 2-е возможным.

Основываясь на свежеприобретенном знании о Человеческой Игре, ответьте: кому вы платите, когда *расплачиваетесь* наличными, чеком или кредитной картой после замечательного обеда в ресторане? Себе ведь, правильно? «Там» не существует никого, кому нужно заплатить. Всё и все — творения *вашего Сознания*. Итак, кто в конечном счете придает ценность, и кому в действительности вы говорите «спасибо»?

Этот человек — вы сами!

Продолжая этот пример, вы понимаете, что нет никакого ресторана. Ваше Сознание создает его иллюзию — комната, столы, стулья, роспись на стенах, музыка, играющая на заднем плане, кухня, пища, тарелки, стаканы, официант, уборщик, шеф-повар, другие люди, которые, как вам кажется, едят там же с вами (статисты, используя аналогию с кино), и всё остальное, что вы переживаете, пока находитесь там. Ничего из этого там нет, но вы убедили себя, что это все там есть и оно настоящее. Поэтому воспользуйтесь благоприятной возможностью всецело Признать невероятное совершенство переживаемого!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Истинная суть денег — Выразить Признательность за свое собственное великолепие как Творца всего, что вы испытываете, и за великолепие всех своих творений, которые создаете и опыт которых переживаете.

Вполне вероятно, что у вас, как и у большинства тех людей, с которыми я работал, рано или поздно появится следующая мысль: «Я не могу все время нахваливать себя так или называть великолепным. Это слишком самовлюбленно и эгоистично». Независимо от того, думаете вы сейчас так или нет, внимательно послушайте меня, потому что очень возможно, что подобные мысли появятся.

Помните мои слова о назначении Фазы 1 Человеческой Игры — убедить себя в том, что вы являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть на самом деле? Мысли, подобные выше озвученной, идеальный пример этого. Посмотрите, какие мы замечательные и искусные Творцы! Тот, Кем вы являетесь — есть Великолепие и Бесконечное Бытие, но в Фазе 1 вы преуспели в убеждении себя самого в том, чтобы воспринимать Истину эгоистичной и самовлюбленной (что является синонимом оценки «плохой»), и чувствовать себя при этом соответствующим образом. Всякий раз, когда я вооружаюсь рентгеновским зрением с намерением отчетливой разглядеть Человеческую Игру, то прихожу в совершенное восхищением тем, насколько изумительно она устроена, и какими же удивительными игроками должны быть мы, раз заставили ее работать.

Ваша любовь когда-нибудь исчерпывалась? Если вы любите своего ребенка, или другого значимого для вас человека, и выражаете вашу любовь словами, или поцелуем, или прикосновением, или каким-нибудь подарком, то после этого становится ли у вас

меньше любви? Количество любви, которое у вас есть, или ваша способность выражать ее, уменьшается?

Нет!

На самом деле, если хорошо подумать, вы обладаете бесконечным количеством любви, и всякий раз, когда вы выражаете ее, ваша способность выражать — и принимать — любовь в действительности увеличивается. Точно также происходит с Признательностью и выражением ее в виде денег. Вы обладаете бесконечным количеством Признательности, и каждый раз выражая ее, ваша способность выражать — и принимать — Признательность тоже увеличивается. Следовательно, если вы в значительной степени умножите свое выражение признательности, что должно произойти в результате? Поток признательности, возвращающийся к вам *в форме денег*, тоже должен увеличиться — и это однозначно происходит, когда вы играете в Фазе 2 Человеческой Игры.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Количество денег у вас не уменьшается по мере того, как вы их тратите. В действительности оно движется по кругу, постепенно увеличиваясь.

Теперь, когда у вас есть представление о Признательности и силе, которая в ней содержится, давайте рассмотрим ее практическое применение. В следующей главе я покажу, как Признательность связывается с драгоценным камнем, коим является *Процесс*, и «дорисую», таким образом, всю картину.

Как у вас сейчас выглядит процесс оплаты счетов? Когда я задаю этот вопрос на своих встречах, то чаще всего слышу:

«Это ужасно, потому что у меня не всегда бывает достаточно средств на счете, а если я не оплачиваю или мой чек возвращается, то у меня появляются проблемы».

«Когда я оплачиваю счет за что-то одно, то это означает, что у меня не будет денег на что-то другое, чего мне хотелось бы. Так бывает всегда, и мне это не нравится».

«Я просто смиряюсь с тем фактом, что количество моих денег уменьшится на сумму, которую я должен заплатить».

«Для меня это невыносимо — тратить время, заполняя чеки, запечатывать их в конверты, ставить штампы на них и опускать в почтовый ящик. Хотелось бы заниматься чем-то другим».

«Я чувствую себя обессиленным, когда оплачиваю счета, и мне это не нравится, поэтому я компенсирую это чувство тем, что откладываю оплату, а это приводит к штрафам за просрочку, и я начинаю злиться на себя за свою глупость».

«Я ничего не имею против оплаты счетов, но оплачивать налоги! ... это просто сводит меня с ума. Мне кажется это неправильным и несправедливым. Ведь это мои деньги, я их заработал! Почему государство берет так много, нравится мне это или нет?»

Что происходит, когда при оплате счетов вас посещают подобного рода *негативные* мысли и чувства, а вы обдумываете и задерживаетесь на них? Укрепляются три вещи:

1. Убеждения об ограниченности вашей Силы и изобилия.
2. Оценка этих убеждений.
3. Реальность последствий, связанных с ними.

Т.е. в сущности, вы делаете свои финансово ограничивающие паттерны всё сильнее и крепче, а значит и финансовая ограниченность по-прежнему останется в вашей голограмме. Если вы опишите свои чувства при *оплате счетов* как нейтральные или

ровные, то вы, возможно, и не усиливаете ограниченность, но, как вскоре увидите, упускаете благоприятную возможность вернуть Силу и схлопнуть паттерн.

Такой возможностью, которую вы дарите себе в Фазе 2 Человеческой Игры, является перемещение фокуса вашего внимания с *оплаты счетов* на Выражение Признательности. Следование этому принципу вначале потребует от вас самодисциплины и постоянства, так как будет чуждым для вас, но в конце концов станет естественным и привычным. Начиная с этого момента, всякий раз, когда вы *оплачиваете счета*, подписываете чеки, отдаете наличные или ставите подпись под расходами по кредитке — посвятите момент тому, чтобы Признать свое создание, себя, как его Творца, и полученную вами от него пользу.

Как Выражать Признательность вместо Оплаты Счетов

В 90% случаев я выражаю Признательность с помощью кредитной карты. И когда я подписываю расходы по кредитной карте или чеки; когда получаю на электронную почту *счет* для оплаты (теперь я называю его «запрос на благодарность» — инструмент «Вдохновляющие Слова и Разговор с собой», о котором вы узнаете в следующей главе), то глядя на *счет* или просматривая каждую строчку в списке расходов, я выражаю Признательность за те создания, которые они изображают.

Например, предположим, что после обеда в одном из моих любимых ресторанов суши, я смотрю на принесенный мне счет. И я выражаю Признательность, говоря самому себе следующие слова, искренне испытывая соответствующие им чувства: «Вау! Какое потрясающее создание! Я создал это место: ресторан, официанта, суши, повара, саке, которое пил, стол, за которым сижу, и всех других людей в этом ресторане. Всё это — творение моего Сознания. Всё кажется таким реальным и таким вкусным! Потрясающе! Я великолепный Творец!» Когда я ставлю подпись на выписке по расходам, то продолжаю примерно так: «Я выражаю эту Признательность от Безграничного Изобилия, как своего естественного состояния, зная, что этим выражением увеличивается и возвращается ко мне изобилие, которое я испытываю у себя в голограмме».

Если у вас был опыт использования техники аффирмаций, то, возможно, вы подумаете: «Это похоже на использование аффирмаций. А вы сказали, что в аффирмациях нет силы». Да, в Фазе 1, без соответствующего заряженного паттерна в Поле, в аффирмациях действительно нет силы. Кроме того, большинство людей утверждают¹ вещи, не веря в их истинность или в то, что они возможны для них. Но когда вы утверждаете¹ Истину в Фазе 2, в этом *есть* Власть, потому что Безграничное Я помогает вам раскрывать и возвращать свою Силу, *создавая* в Поле новые паттерны вам в поддержку. Более подробно я расскажу об этом в следующей главе.

И я сделал бы все то же самое, даже если бы создал в ресторане опыт, который можно было бы оценить с точки зрения Фазы 1 как плохой. Почему? Да потому, как мы обсуждали, в голограмме нет силы — ни в чем, и ни в ком. Все другие люди — актеры, которые говорят и делают то, о чём я их прошу сказать или сделать. Пища — всецело создание моего Сознания, поэтому если я испытаю то, что можно было бы назвать плохим обслуживанием или отвратительной пищей, то это потому, что я создал эту иллюзию из паттерна в Поле и убедил себя в том, что она реальна — и вы помните, какое это колоссальное достижение, однозначно достойное Высокой Оценки.

¹ Слово аффирмация происходит от английского *affirm* — утверждать.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Сами слова, которыми вы Выражаете Признательность, не суть важны. Значение имеют только чувства, а слова лишь помогают вам создать внутри себя искру, воспламеняющую их.

Только что я показал вам пример слов, которые использую сам при выражении Признательности. Конечно же, я меняю их время от времени. Нет никаких правил или волшебной формулы для Выражения Признательности. Нет правильного способа, или неправильного, равно как нет более лучшего, или самого лучшего. Ничего такого не бывает в Фазе 2. Есть лишь то, что вы выбираете делать, и что вызывает по-настоящему Признательные чувства. Вы всегда можете смело доверять самому себе и своему Безграничному Я, и говорить и делать только то, к чему испытываете стремление.

Что происходит, когда вы выражаете Признательность таким образом, вместо *оплаты счетов*, которой занимаетесь до сих пор? Две вещи:

1. Начинается процесс «отвода» Силы из финансово ограничивающих яиц, установленных вами в Поле в течение Фазы 1 (о чем мы поговорим в следующей главе).
2. Запускается в движение циклически увеличивающийся поток Признательности вам, что означает еще больше признательности, поступающей к вам в виде денег.

Эту идею можно представить следующим образом. Предположим, вы отправились в Лас-Вегас поиграть в игровых автоматах. Допустим, вы нашли такой автомат, который немедленно возвращает три доллара за каждый опущенный в него доллар. Сколько долларов вы захотели бы опустить в него? Столько, сколько у вас есть, правильно? И как бы вы себя ощущали, опуская доллар в щель автомата? Возбужденным, верно? Потому что вы знаете, что три доллара вернутся к вам. То же самое происходит, когда вы выражаете Признательность вместо *оплаты счетов* — вы поистине купаетесь в энергии Благодарности себе, своим созданиям и тому ценному, что получили от них.

Теперь вы знаете, что всякий раз, *оплачивая счет*, вы возвращаете назад еще больше денег, нежели то количество, которое «выразили» первоначально. В результате, освободившись однажды от Денежной Игры, вы по-настоящему будете наслаждаться процессом *оплаты счетов* (и даже с нетерпением ждать его), вместо переживания страха ожидания и *негативного* опыта, который у вас есть сейчас.

Выражая Признательность, необходимо чувствовать ее по-настоящему. Здесь невозможно будет притворяться. Невозможно обмануть кого-то, ведь кого вы пытались бы обмануть? Себя! Вы не можете сидеть и говорить: «Ну и отстой, но Боб сказал, что я должен благодарить, так что, о'кей, я ооооочень благодарен. Во, готово. Вперед и с песней». Развитие неподдельных ощущений потребует времени, практики и дисциплинированности. Но созданная этим ценность вне пределов всякого сравнения и безусловно заслуживает любого количества затраченного времени и усилий.

Чувствуете ли вы отклик этим словам и действительно ли осознали их? Или они выглядят как обещание журавля в небе, или похожи на бред наркомана? Независимо от того, какие у вас мысли в данный момент, уверяю вас: по-настоящему прочувствовав сказанное и сделав его принципом своей жизни, вы увидите рост изобилия в своей жизни. Я наблюдал его. Я продолжаю видеть его в своей жизни и в жизни моих клиентов, некоторыми историями которых я поделился в Главе 12.

Вот еще один пример. Предположим, что завтра утром вы заезжаете по дороге на работу в кофейню и *покупаете* себе ванильный кофе за \$4. Когда вы отдаете клерку \$4,

вы говорите себе — по-настоящему *чувствуя*: «Вау, это круто! Я создал эту кофейню. Я создал этот кофейный аппарат, кофейные зерна, молоко, сироп и кружки. Я создал этого продавца и всех этих людей, кто находится в кофейне вместе со мной». Затем вы делаете глоток сладкого горячего напитка и продолжаете — *чувствуя*! — «Класс!». Почему вы все это делаете? Потому что нет этой кофейни, нет этого кофейного аппарата, нет ни кофейных зерен, ни молока, ни сиропа, ни кружек, также как нет горячего и сладкого напитка. Все это дым и мираж. Все — иллюзия. Вы просто убедили себя в том, что это все существует, что оно настоящее и осязаемое.

ЭТО УДИВИТЕЛЬНОЕ, ВЕЛИКОЛЕПНОЕ, ЧУДЕСНОЕ, ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ, «СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ» ДОСТИЖЕНИЕ!

ВЫРАЗИТЕ БЛАГОДАРНОСТЬ ЭТОМУ!

В Фазе 2 Человеческой Игры, в результате смещения фокуса внимания с *оплаты счетов* на выражение Признательности, у вас появляются еще две благоприятные возможности, для того чтобы помочь себе в освобождении от Денежной Игры.

Во-первых, можно сделать себе подарок в виде Признательности за все те деньги, которые, как вам кажется, вы получаете от других людей. Начиная с этого момента, когда вы получите зарплату, гонорар за что-либо, дивиденды с какого-то проекта или иное выражение Признательности в форме денег, то как вы станете реагировать? Не почувствуете ли вы огромную благодарность за это — себе, как Создателю, своему созданию и процессу создания? Или вы воспримете этот факт само собой разумеющимся, и даже станете ворчать про себя, что чек мог бы быть и больше; или мгновенно сравните пришедшее с суммой своих *счетов*, которые нужно оплатить, или желаний, ждущих удовлетворения, и — найдете эту сумму недостаточной? Не важно, как вы реагировали до сих пор — сейчас у вас появилась возможность «конвертировать» всё в Выражение Признательности и начать получать по три доллара за каждый вложенный доллар (возвращаясь к последней метафоре).

Например, я являюсь владельцем и инициатором нескольких бизнесов, и совладельцем некоторых других. В Фазе 1 Человеческой Игры я рассматривал их и денежные поступления от них как источник своего финансового изобилия. В Фазе 2 я знаю, что они *не* являются источником моего изобилия (им является мое Сознание), но я по-прежнему выражаю Признательность себе в форме денег, поступающих от них. Вот как я это делаю: когда я выписываю себе чек со счетов одной из компаний, или получаю чек от какого-либо из своих партнеров, я совершаю те же самые действия, о которых рассказал чуть выше. Для чего я это делаю? Потому что чеки нереальны, компании нереальны, потребители, которые *купили* продукты и услуги, и дали компаниям возможность выплачивать мне деньги, нереальны — все это только лишь великолепное творение и иллюзия, и я Высоко Ценю это.

Помимо своего бизнеса и партнерств я также получаю гонорары за свои книги и записанные мною аудио альбомы, изданные и проданные другими людьми, и плюс к этому разного рода другие комиссионные и денежные вознаграждения. Принимая все эти чеки, я также выражаю Признательность за них.

И вторая дополнительная возможность, которую можете дать себе — это Признание того, что уже вами создано и чем вы наслаждаетесь в своей голограмме, вместо того, чтобы осуждать это, считать само собой разумеющимся или фокусироваться на том, чего у вас нет. Если вы оцениваете то, что имеете в настоящий момент, как «плохо», «мало», «отстой», «не то, что хочу», «хочу больше», «хочу чего-то другого», или другим подобным образом, что вы тем самым делаете? Укрепляете иллюзию того, что это всё реально и что вы действительно ограничены. Если вы фокусируетесь на том, чего не имеете, что этим утверждаете? То же самое.

Все, что вы сейчас испытываете в своей голограмме, находится там потому, что ваше Безграничное Я создало тот самый «сложный» паттерн в Поле, зарядило его и проявило в

вашей голограмме, заставив это казаться абсолютно реальным. В этом нет никакой случайности или ошибки. Всё, что вы испытывали раньше и испытываете сейчас, было восхитительным образом сделано и проявлено в вашей голограмме для того, чтобы в совершенстве поддержать ваше участие в Человеческой Игре именно так, как вы сами этого хотели — *не важно, как вы это оцените или какой ярлык придумаете с прежней точки зрения*. И оно заслуживает Признательности за свое великолепие! Вы можете создать всё, чего однажды пожелаете, по мере того как достаточно глубоко войдете в Фазу 2, но сперва вы должны Признать то, что уже вами создано. Если вы не Признаете уже созданное, то почему ваше Безграничное Я должно поддерживать вас в создании других «вещей», раз вы не Признали созданное ранее? Если вы не Признаёте ранее созданное, то это всё равно как опустить доллар в игровой автомат и не получить ничего взамен. Зачем так поступать, когда вместо этого можно получить три доллара?

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вполне возможно, и даже очень легко, в полной мере Признать великолепие того, что вы уже имеете. Даже если теперь можете выбрать создать что-то иначе.

Кстати, небольшая ремарка перед завершением данной главы: случайно ли, что термин *appreciation* в традиционных финансовых кругах описывает повышение стоимости (значимости) инвестиций или портфеля ценных бумаг? Как составляющая Фазы 1 Человеческой Игры мы повсюду скрываем путеводные нити к Истине, но убеждаем самих себя, что не «видим» их. Совершив прыжок в Фазу 2, вы начнете видеть эти нити повсюду, и это занятие окажется очень увлекательным и занимательным.

Когда почувствуете готовность познакомиться с самым драгоценным камнем короны, с Процессом, включающим Признательность, который используется для того, чтобы забрать Силу из паттернов-яиц (установленных вами в Поле для ограничения потока финансового изобилия к себе), переверните страницу к началу Главы 10.

ГЛАВА 10. СТАВИМ НОГУ НА ПЕДАЛЬ ГАЗА

Иногда человек должен вернуться назад,
действительно назад — чтобы
прочувствовать, понять всё то, уже
ушедшее, что сделало его — прежде чем он
сможет двигаться вперед.

Пол Маршалл, поэт и писатель

Жизнь на одну десятую Здесь и Сейчас, а на девять
— урок истории. Потому что большую часть
времени Здесь и Сейчас нет ни здесь, ни сейчас.

Грэм Свифт, Земля воды¹

В предыдущей главе, с началом практической части Процесса Освобождения и открытием волшебства Признательности, вы пересели на место водителя и пристегнулись ремнем безопасности, приготовившись к быстрой и бешеной поездке через Фазу 2 Человеческой Игры. Продолжая данную метафору, пришло время вставить ключ в замок зажигания, запустить двигатель, поставить ногу на педаль газа и начать движение навстречу своей цели — уходу от Денежной Игры.

В этой главе вы откроете второй, третий и четвертый Инструменты Поиска Сокровищ, включая *Процесс*, предназначенный для возвращения Силы из ограничивающих вас (в том числе финансово) паттернов, находящихся в Поле. Это драгоценный камень всего Процесса Освобождения. Процесс является тем самым ускорителем, который вынесет вас из Фазы 1 и Денежной Игры в Фазу 2, окончательно и бесповоротно. Это самый потрясающий инструмент, который я когда-либо находил и испытывал. Иметь возможность применять Процесс — именно к этому вели все предыдущие главы и представленные фрагменты мозаики; и именно ее вы должны были получить, придя в конечном счете к этой книге. Однако, как вы поймете, в объяснении Процесса не было бы никакого смысла, и вы не смогли бы его применить, не положи мы в основание те кусочки мозаики, с которыми вы познакомились в предыдущих главах.

Применять Процесс для возвращения Силы очень просто. Кроме того, это доставляет множество удовольствия, стоит вам только попробовать его и освоиться с ним. Конечно, как и приобретение всякого нового навыка, применение Процесса поначалу может ощущаться чуждым и неловким. Поэтому давайте я сразу проясню один момент.

Как Безграничная Сущность, которой вы в действительности являетесь, у вас есть Власть, щелкнув пальцами, мгновенно вернуть всю свою Силу, мудрость и изобилие. Но Фаза 2 Человеческой Игры не была предназначена для того, чтобы играть в ней подобным образом. Играя в Фазе 2, вы возвращаете свою Силу, мудрость и изобилие одну часть за раз, наслаждаясь каждой такой вернувшейся частью — и собственным расширением², которое создает этот процесс — так, как вы наслаждаетесь прекрасным вином, вкусной едой, великолепной пьесой или повестью.

Поскольку в Фазе 1 Человеческой Игры вы испытывали ограничения и связанные с ними разочарования, естественно, что вам захочется немедленно вернуть себе всю Силу, мудрость и изобилие, особенно когда распробуете «вкус» возможного в Фазе 2. Я чувствовал себя точно также, когда впервые вступил в Фазу 2. Необходимо, однако, понять, что в Фазе 2 так не бывает, да и сами вы не захотели бы этого. Если бы вы, войдя

¹ Изд. Азбука-классика, 2004.

² Своих границ, возможностей; ростом, развитием.

в Фазу 2, мгновенно вернули всю свою Силу, мудрость и изобилие это выглядело бы так, как если бы была назначена игра Суперкубка между Денвер Бронкос и Сиэтл Сихоукс, и на стадионе собрались все игроки, тренеры, судьи, обслуживающий персонал и болельщики, плюс к ним миллионы телезрителей по всему земному шару, а судья вдруг щелкает пальцами и объявляет: «О'кей, Денвер Бронкос только что выиграл со счетом 37 : 10. Можете расходиться по домам».

Но игроки не хотят возвращаться домой. Тренеры, судьи и обслуживающий персонал не хотят отправляться домой. Болельщики не желают расходиться. Все хотят, чтобы были сыграны все четыре периода, неважно, какие перипетии произойдут в игре, насколько сложной она будет и с каким итогом она закончится. Игроки хотят играть потому, что любят игру. И будучи игроком в Человеческой Игре, вы тоже не хотите уходить домой через мгновение после того, как вступили в Фазу 2 (даже если некоторая часть вас говорит, что хочет). Вы хотите играть, потому что Настоящий Вы любит Человеческую Игру.

Процесс используется, чтобы вернуть свою Силу из ограничивающих паттернов, которые вы в Фазе 1 создали и установили в Поле. Сила скрыта внутри *всех* ваших созданий, внутри всего, что вы видите и испытываете в своей голограмме, внутри каждого аспекта того, что вы называете своей повседневной жизнью. Но самое значительное количество Силы скрыто там, где вы чувствуете дискомфорт. Как вы теперь знаете, Настоящий Вы — это Бесконечная Сущность, находящаяся в перманентном состоянии абсолютной радости, мира и безусловной любви ко всему и каждому. И по сути, для Настоящего Вы совершенно невозможно испытывать дискомфорт любого рода. Для Настоящего Вы *невозможно* испытывать страх, беспокойство, замешательство, стыд, злость или что-либо еще из так называемых «*негативных*» эмоций.

Единственный способ, которым вы можете проявить дискомфорт, это создать некий паттерн в Поле, добавить к нему огромное количество Силы, проявить иллюзию его в своей голограмме, и убедить себя в том, что она настоящая. И чем больше дискомфорта вы ощущаете, чем больше *негатива* вы чувствуете, чем большей интенсивности достигают эти негативные эмоции — тем дальше вы уходите от того себя, Кто вы есть на самом деле, тем больше усилий вам нужно приложить к тому, чтобы убедить себя, что иллюзия реальна, и тем больше Силы вам необходимо было вложить во всё это. Поэтому, чтобы помочь вам вернуть наибольшее количество Силы из самых стратегически важных паттернов в Поле, ваше Безграничное Я будет активировать в вашей голограмме паттерны, которые станут проявлять чрезвычайно дискомфортные ситуации, для того чтобы вы испытывали и применяли к ним Процесс.

Как было отмечено в Главе 2, с момента своего рождения вы скрывали от себя свою потрясающую Мошь, мудрость и изобилие, и убеждали себя в том, что являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть на самом деле. Вы также убедили себя в том, что большинство тех мест, где спрятана ваша Сила, настолько болезненны, опасны, ужасны и даже смертельны, что их должно избегать любой ценой. Вы убедили себя в том, что если «пойдете туда», то случится нечто ужасное — вы погибнете, заблудитесь, потеряете свой брак или детей, будете опозорены или оконфужены и не сможете ни с чем из этого справиться. Вы знаете, как ощущаются эмоции из разряда «не ходи туда», потому что испытывали их на протяжении всей своей жизни. В Фазе 2 ваше Безграничное Я ведет вас обратно на эти места, сохраняя в абсолютной безопасности и помогая возвращать вашу Силу из них.

Как только вы применили Процесс достаточное количество раз и вернули достаточное количество Силы, ваша голограмма начинает изменяться, затем изменений происходит больше, скорость изменений увеличивается, и этот процесс становится по-настоящему захватывающим. По мере того как вы возвращаете всё больше Силы и разрушаете всё больше ограничивающих паттернов в Поле, блистание вашей Силы, мудрости и изобилия,

всё из которого является вашим естественным состоянием, проявляется еще ярче, а жизнь по-настоящему наполняется «чудесами».

Итак, как всё происходит... Ваше Безграничное Я ведет вас к самым заряженным паттернам и открывает их (как дети открывают пасхальные яйца) так, что вы чувствуете Силу в них — Силу, которую необходимо было оставить там, чтобы заставить работать иллюзию ограничения. Когда паттерн открыт и Сила доступна, Безграничное Я побуждает вас применить Процесс, чтобы вернуть столько Силы, сколько вам хочется в данный момент. Помните, не стоит цель забрать всю свою Силу в мгновение ока, но со временем. Всякий раз, когда вы возвращаете Силу, вы переступаете собственные пределы, расширяя границы возможного и изменяясь как Личность. Один такой шаг ведет к другому, который ведет к следующему в цепной реакции, в конечном счете взрывающей и разрушающей «ограничивающую машину», построенную вами в Фазе 1 — момент, когда вы покинете Денежную Игру.

Сейчас я расскажу о том, как применять Процесс. Пожалуйста, запомните очень важный момент: у Процесса есть его основная структура, а также рекомендации касательно того, как действовать внутри этой структуры. Основная структура должна соблюдаться каждый раз, когда вы применяете Процесс. Если вы не будете соблюдать основную схему, то Процесс не поможет в возвращении Силы. Рекомендации же, напротив, являются именно рекомендациями, и вы обладаете здесь гораздо большей свободой и пространством для видоизменения их по своим предпочтениям. Кратко говоря, не существует только одного или самого лучшего способа, правила или магической формулы того, как необходимо применять Процесс. Абсолютно все в Человеческой Игре должно соответствовать вашим уникальным нуждам уникального Бесконечного Существа в его уникальном предназначении.

При объяснении шагов будут особо отмечаться компоненты Процесса, относящиеся к его структуре, а рекомендациями будут те, которые я разрабатывал для себя самого, моих студентов и слушателей. Но затем я стану побуждать вас следовать вдохновению вашего Безграничного Я, по мере того как вы будете развивать Процесс для себя, играть с ним, экспериментировать и делать его своим собственным. Именно так поступал я. То, каким сейчас выглядит мой Процесс, весьма отличается от того, с чего всё начиналось.

Ниже я представлю краткий обзор шагов, составляющих Процесс, а затем мы рассмотрим каждый из них подробнее.

Помните — всё начинается с событий, проявленных в вашу голограмму и вызвавших у вас дискомфорт — сильный или незначительный, всё равно.

Краткий обзор Процесса

Когда вы переживаете дискомфорт любого рода, то:

- Погрузитесь в самый центр его.
- Полностью прочувствуйте энергию дискомфорта.
- На пике ее интенсивности, скажите Истину об этом.
- Заберите свою Силу из этого.
- Все больше открывайтесь тому, Кто вы есть в действительности.
- Выразите Признательность себе и своему творению.

Самое главное здесь — применять Процесс *всякий раз*, когда вы чувствуете дискомфорт, особенно если он связан с деньгами и финансовыми вопросами. Это означает, что: если вы чувствуете дискомфорт, *потому что* фондовый рынок падает и вместе с ним падает стоимость вашего портфеля акций; если вы чувствуете дискомфорт при получении неожиданного *счета*; если вы разглядываете *ценник* вещи в магазине, или *цены* в винной карте ресторана, или *стоимость* ночи в отеле, или чего-либо еще, что

заставляет вас морщиться или говорить: «Это слишком дорого»; если вы чувствуете дискомфорт, вызванный происходящими событиями или вопросами, наподобие этих:

- «Могу ли я позволить себе это?»
- «Стоит ли мне это покупать?»
- «Благодарзумно ли покупать это сейчас?»
- «Так ли уж это нужно мне сейчас?»
- «Что подумает моя жена (мой муж), если я куплю или сделаю это?»

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Если вы чувствуете дискомфорт в любом виде, по любому случаю, то вы применяете Процесс.

Шаг 1: Погрузитесь в самый центр дискомфорта

Огромная Сила, замаскированная под дискомфорт, очень реальная и осязаемая. Вы ощущаете ее. Возможно, вы испытаете ее как гигантский вибрирующий шар энергии. Или почувствуете ее как ураган или настоящее торнадо энергии. Она может ощущаться как водоворот или поток несущейся воды. Как вы ее ощущаете, значения не имеет. Мы все разные, и у нас разные способы переживания эмоций, энергии и Силы. Просто заметьте, на что это похоже лично для вас. Каким бы ни было ваше переживание дискомфорта, в *Сознании*, вы «ныряете» в самый центр его — или «вбегаете», «входите», «прыгаете» или любое другое действие, которое «работает» для вас, неважно что, и — полностью погружаетесь внутрь энергии дискомфорта. Поначалу делать Процесс будет легче с закрытыми глазами. Потом это уже перестанет иметь значение, и вы сможете прибегать к нему «на лету», даже будучи занятым беседой с кем-либо.

Шаг 2: Полностью прочувствуйте энергию дискомфорта

Как только полностью погрузитесь в энергию дискомфорта, прочувствуйте ее настолько полно, насколько сможете. Просто чувствуйте ее — интенсивность, волны, изначальную силу в ней — так, как чувствуете ее именно вы. Если сможете поднять ее интенсивность и позволить себе ощущать ее еще больше, еще сильнее — сделайте это, потому что чем больший объем ее вы ощущаете, тем больше Силы у вас есть возможность забрать. Я говорю так потому, что в Фазе 1 многие из нас создали тенденцию произвольно снижать интенсивность всех своих эмоций перед тем как разрешить себе почувствовать их. Например, истинная интенсивность эмоции может быть на уровне 100, но мы снижаем ее до уровня 60 прежде чем позволим себе чувствовать ее, потому что так кажется безопасней. Т.е. в этом примере, в действительности доступны еще 40 дополнительных единиц Силы, о которых мы в большинстве случаев даже не догадываемся. Когда вы применяете Процесс, перед вами оказывается благоприятная возможность вернуть Силу из всех доступных единиц. Если вам будет комфортно сделать это, то сделайте. Если же нет — ничего страшного. Можно вернуться к этому и извлечь оставшуюся Силу позже.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Просто чувствуйте энергию дискомфорта настолько полно, насколько можете позволить себе. Без размышлений, без логики, без интеллекта, без суждений, без ярлыков. Просто чувствуйте ее.

Интенсивность, которую вы чувствуете, какое бы суждение о ней вы не высказали и какое наименование ей ни дали бы — это ваша Сила. Она есть то, Кто вы есть на самом деле. Она есть то, что необходимо было оставить в яйце/паттерне, чтобы проявить соответствующий опыт у вас в голограмме и убедить себя в том, что он реален.

Если вы подошли к точке, когда чувствуете, что вот-вот будете раздавлены этой энергией, то можете остановиться. Но я приглашаю вас превзойти себя. Чувство опасности — всего лишь старый трюк, использованный вами в Фазе 1, чтобы держаться подальше от своей Силы. Совершенно безопасно можно не обращать внимания на эту уловку — если примете такое решение. Ваше Безграничное Я всегда защищает вас и соблюдает в безопасности, и никогда не даст вам больше, чем вы сможете взять, на что бы оно ни было похоже.

Основной структурный компонент шага 2: погружение в ощущения настолько полно, насколько сможете. *Как* вы это делаете, что видите, чувствуете, слышите и создаете для себя в этом переживании — остается целиком на ваше усмотрение, и с течением времени поддается развитию и изменению. Я говорил уже, что в Фазе 2 Человеческой Игры не существует правил и формул для чего бы то ни было.

Шаг 3: На пике интенсивности, скажите Истину об этом

Погружаясь в энергию дискомфорта и чувствуя ее настолько полно, насколько это возможно, вы заметите, что энергия достигла пика своей интенсивности, или что вы сами достигли предела ощущений, на которые готовы отважиться в этот момент. Доверьтесь своему пониманию того, когда этот пик или предел достигнуты. Воздержитесь от соблазна Фазы 1 рассуждать аналитически и «избивать» себя фразами навроче: «Я должен найти идеальную точку пика, и если я пропущу ее, то все испорчу и окажусь идиотом». Вы просто делаете все настолько хорошо, насколько можете, и доверяете своему Безграничному Я, особенно помня об этом вначале. Будет легче, по мере того как станете применять Процесс.

Когда интенсивность достигает своего пика, вы называете это тем, Что оно есть в действительности, то есть — произносите Истину об этом. Что это значит? Вы подтверждаете¹: Кто вы есть на самом деле; насколько могущественным вы являетесь в действительности; что вы создали это, что оно не настоящее, всего лишь создание вашего Сознания. Для этого придумайте фразу, характеризующую Настоящего Вы, которая будет резонировать с вами и поможет насколько возможно почувствовать себя могущественным и бесконечным. Далее приводятся несколько примеров, которые можно использовать или адаптировать, или же придумайте свою собственную фразу. Слова значения не имеют. Единственное, что имеет значение, это как они заставляют вас *чувствовать* себя. Например, я использую первую фразу. Ее мне подарил Арнольд Пэйтент, и она мне очень понравилась в свое время. Остальные фразы взяты из тех, что используют мои студенты и слушатели:

«Я есть Сила и Присутствие Бога».

«Я — Сила Бесконечного Разума».

«Я — Сила Чистого Сознания».

«Я — Изначальная Сила Вселенной».

Выбрав фразу (с течением времени она может изменяться и развиваться) вы добавляете к ней свое подтверждение Истины, таким образом раскрывая ее. Например, вот что я произношу на шаге 3 Процесса:

¹ Affirm.

«Я есть Сила и Присутствие Бога. Я создал это. Оно не настоящее. Оно полностью придумано. Это творение *моего* Сознания».

Основной структурный компонент шага 3: рассказать Истину о вашем создании и о том, что бы ни казалось его причиной. Необходимо сказать Истину об этом и по-настоящему *почувствовать* правдивость и силу использованных вами слов, утверждающих ее. Почему? Потому что на протяжении Фазы 1 вы лгали самому себе об этом. Вы убеждали себя в том, что иллюзия реальна, что она ужасна, что она обладает Силой, а вы — нет; и эта ложь заперла вас в ограничениях. Применяя Процесс, нужно развернуть эту тенденцию в противоположном направлении и назвать это тем, чем оно является в действительности. Как это делать, какие слова и как использовать — решать опять же вам.

Шаг 4: Заберите свою Силу из этого

После того, как вы скажете Истину о своем создании, вы затем просто забираете свою Силу из него, утверждая это с использованием таких, например, слов: «ТЕПЕРЬ я Забираю свою Силу из этого создания!» Именно эту фразу я использовал в начале своего путешествия по Фазе 2. Позже я добавил к ней следующие слова: «Забирая эту силу, я чувствую, как она возвращается ко мне». (И я по-настоящему чувствую устремляющийся в меня поток.) И еще: «Я ощущаю, как ее волны проходят через меня». (И чувствую проходящие внутри меня волны.)

Шаг 4, Возвращение Силы, — решающий шаг всего Процесса, особенно в начале. Шаги 5 и 6 тоже важны и будут становиться еще более важными по мере того, как вы станете уходить все дальше в Фазу 2, но овладение ими в мастерстве может занять какое-то время. Следуя шагам с 1 по 4, вы *будете* возвращать силу, и ваша голограмма *будет* изменяться.

Шаг 5: Все больше открывайтесь тому, Кто вы есть в действительности

На шаге 5 вы открываетесь Истине и Силе того, Кем являетесь в действительности, и по-настоящему проникаетесь этим. Это переживание я называю *ощущением Бесконечной Энергии*. Возьмем, к примеру, ту фразу, которую использую я в утверждении Истины о том, Кто я есть на самом деле: «Я есть Сила и Присутствие Бога». Вам необходимо учиться развивать *реальные* чувствования этого — *подлинное* переживание Бесконечного Могуущества, Бесконечной Мудрости и Неисчерпаемого Изобилия. Начните задавать себе вопросы, наподобие этих: «Как бы я ощущал себя, если бы обладал Бесконечной Силой, Мудростью и Изобилием? Что бы я чувствовал, если бы мог, щелкнув пальцами, мгновенно проявить все то, чего желаю? Как бы я чувствовал себя, постоянно пребывая в состоянии абсолютной радости и гармонии?»

Я развивал и обогащал эти чувствования неоднократным повторением следующих фраз; и ощущением, неподдельным переживанием, их Истины и Силы:

Я есть Сила и Присутствие Бога; я создаю все, что я испытываю, абсолютно все.

Вне меня нет Силы — ни в ком и ни в чем.

Я — Неисчерпаемое Изобилие, здесь и сейчас.

Безраздельное Могущество создавать всё, что я хочу.

Беспредельное Знание и Мудрость.

Бесконечное переживание Радости и Мира.

Нескончаемое переживание Безусловной Любви и Признательности все моим созданиям.

Неиссякаемое количество денег для Выражения моей Признательности, здесь и сейчас.

Нет никакой магии в том, что я делаю при этом — произнося эти слова я начинаю поднимать свои руки ладонями вверх, так что когда произношу заключительные слова «здесь и сейчас» кисти уже находятся над моей головой, — меня очень поддерживает чувство воздеваемых рук, сопровождаемое ощущением раздвигающей мои границы Силы.

Сейчас, в вашем нынешнем состоянии, вы не знаете, как это — по-настоящему чувствовать себя Бесконечным Существом, обладающим перечисленными качествами. Вы не помните, как ощущается Бесконечная Энергия. Поэтому в начале вы просто делаете Процесс настолько хорошо, насколько можете, с совершенной убежденностью в том, что ваша способность чувствовать Бесконечную Энергию постепенно будет развиваться, становиться полнее. Используемые слова поначалу могут казаться пустыми и холодными. Это нормально. Все равно произносите их. Ощущение Бесконечной Энергии может быть слабым сначала. Это тоже нормально. Просто делайте всё от вас зависящее и избегайте соблазна Фазы 1 ругать себя за то, что делаете плохо или что «лучше» оказывается слишком медленным. Не поддавайтесь сомнениям в себе или в Процессе. Вашей целью является научиться ощущать Бесконечную Энергию по команде — и у вас это *получится*, если всецело посвятите себя игре в Фазе 2 Человеческой Игры. И помните — вы не один в выполнении дела Фазы 2. Ваше Безграничное Я всегда рядом, совершеннейшим образом помогая вам и поддерживая в каждый миг.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В начале произносимые слова могут ощущаться «пустыми». Это нормально. Всё равно произносите их и чувствуйте настолько полно, насколько сможете. Постепенно они естественным образом будут становиться для вас все более настоящими.

Вернемся к Процессу... После того как на шаге 4 вы подтвердили, что забрали Силу из своего создания, вы затем открываетесь Бесконечной Энергии и впускаете ее. Вот что я произношу — и чувствую! — при этом:

«Я чувствую, как с каждой волной Силы мои границы расширяются. Я чувствую, как все сильнее и ярче проявляю, в моей голограмме, в моем Человеческом Опыте, Себя Настоящего ... Я ЕСТЬ Сила и Присутствие Бога. Я ЕСТЬ¹ в Безграничном Изобилии, здесь и сейчас».

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вы должны всегда по-настоящему *чувствовать* Истину, стоящую за словами, которые произносите!

Затем, будучи погруженным в Бесконечную Энергию, *в Сознании*, вы «переигрываете» переживание, ставшее причиной дискомфорта. Если, переживая эту сцену снова, вы по-прежнему испытываете дискомфорт, отпустите эту энергию дискомфорта в Бесконечную Энергию и позвольте ей раствориться в Бесконечной Энергии. Переигрывайте сцену столько раз, сколько будет нужно, отпуская дискомфорт в Бесконечную Энергию до тех пор, пока не останется ощущение одной лишь Бесконечной Энергии.

¹ Заглавными буквами автор выделил в тексте здесь глагол-связку «АМ».

Шаг 6: Выразите Признательность

На шестом и последнем шаге вы смотрите на «сцену фильма», созданную вами для возбуждения ощущений дискомфорта, и Признаете, каким великолепным созданием она была; насколько изумительны должны быть вы, сотворив ее; и как это поразительно, что вы смогли по-настоящему поверить в ее реальность, в то время как она — всего лишь дым и мираж. Т. е. по сути, вам хочется сказать: «ВАУ!», прочувствовать этот, как я говорю, «вау-эффект» в отношении своего создания, из которого вы забрали Силу, насладиться им и всем своим великолепием.

Поэтому после применения Процесса вы находитесь в высшей степени радостном и расширенном состоянии!

Как это выглядит

Если Процесс кажется слишком простым, то причина этого не только в выполняемых действиях. Вы применяете Процесс рука об руку с собственным Безграничным Я, которое направляет вас к яйцам, открывает их для вас и помогает забрать Силу из них. По этому принципу работает Человеческая Игра. В Фазе 1 ваше Безграничное Я предпринимало всё возможное, чтобы удерживать вас от вашей Силы. В Фазе же 2 делает всё возможное, чтобы помочь вам Возвратить Ее и вернуться к своей истинной природе. Применением Процесса вы постепенно выводите Силу из паттернов, ограничивавших поток финансового изобилия к вам, «растворяя» при этом убеждения, оценки и последствия, хранившиеся в них.

Если же Процесс сбивает вас с толку или кажется затруднительным, то от этого ощущения не останется и следа, стоит вам только начать применять его, с помощью вашего Безграничного Я. Я обучал Процессу тысячи людей со всего мира. Конечно, потребуется некоторая практика, но любой человек «схватывает» его быстро, постепенно развивая его с течением времени и подстраивая под себя. У вас тоже все получится! Самые трудные элементы, исходя из моего опыта (но они могут быть самыми легкими для вас, ведь мы все разные), это: найти мужество «нырнуть» в дискомфорт первые несколько раз, когда он всё еще кажется ужасным; полностью Признать великолепие создания, которое вы прежде осуждали; и научиться чувствовать Бесконечную Энергию и открываться ей в конце. Но эти навыки придут быстро, стоит лишь немного попрактиковаться.

В целях краткого обзора, а также своего рода справки, я еще раз привожу рекомендации по применению Процесса.

Когда вы достигаете пика интенсивности испытываемого дискомфорта, вы «ныряете» прямо в центр его и говорите:

«Я есть ... Я создал это». (В пустом месте используйте свои слова.)

«Оно не реальное». (По-настоящему чувствуйте значение этих слов.)

«Оно полностью придумано». (По-настоящему чувствуйте значение этих слов.)

«Это творение *моего* Сознания». (По-настоящему чувствуйте значение этих слов.)

«И ТЕПЕРЬ я забираю свою Силу из этого создания».

«Забирая эту Силу, я чувствую, как она возвращается ко мне». (Чувствуйте это.)

«Я ощущаю, как ее волны проходят через меня». (Чувствуйте эти волны по-настоящему.)

«Я чувствую, как с каждой волной все больше раскрываюсь своей Подлинной Природе; как все сильнее и ярче проявляю Кто я есть на самом деле в моем Человеческом опыте. Я есть ...» (В пустом месте используйте свои слова.)

Всецело Признайте, как изумительны вы должны быть, раз создали это и убедили себя в том, что оно настоящее; и насколько удивительным было это создание, и как прекрасно оно служило вам в Фазе 1.

Давайте теперь пройдемся по Процессу на конкретном примере. Не бойтесь придумать свой собственный пример, если использованный мною не убедителен для вас с точки зрения испытываемого дискомфорта.

Предположим, вы приехали в сервисный центр на регулярное техобслуживание, и представитель центра говорит вам, что у вашего автомобиля серьезная проблема, которую решить необходимо немедленно. Также он добавляет, что ремонт будет *стоить* \$2.500. Допустим еще, что в этой иллюзии вы убедили себя в том, что у вас нет на счету достаточно средств, чтобы *заплатить* за ремонт. По мере того, как сервисный работник сообщает вам свои «хорошие новости», у вас уходит земля из-под ног, и вы начинаете испытывать страх (или иную форму сильного дискомфорта).

Теперь вы, испытывая дискомфорт в этой ситуации, *в Сознании*, погружаетесь прямо в середину дискомфорта и ощущаете его настолько полно, насколько возможно. Позвольте ему достигнуть своего естественного пика или того предела, который можете позволить себе в данный момент. Когда почувствуете, что дошли до конца, вы произносите ваш эквивалент моих слов, *по-настоящему чувствуя их*:

«Я есть Сила и Присутствие Бога; я создал это. Оно не настоящее. Оно полностью придумано. Это творение *моего* Сознания, и ТЕПЕРЬ я забираю мою Силу из этого создания». Делаете короткую паузу и продолжаете: «Забирая Силу, я чувствую ее возвращение ко мне». Опять делаете паузу, чтобы почувствовать, как Сила возвращается к вам — так, как вы это чувствуете обычно. «Я ощущаю, как ее волны проходят через меня». Останавливаетесь, чтобы почувствовать волны. «Чувствую, как с каждым приливом энергии я все больше раскрываюсь своей Настоящей Природе; как все сильнее и ярче выражаю в себе, Кто я есть на самом деле — ...», и чувствуете, как открываетесь и впускаете Бесконечную Энергию.

Затем, в Сознании, вы переигрываете сцену, в которой работник сервиса сообщает вам о ремонте стоимостью в \$2.500. Если при переигрывании вы ощущаете дискомфорт (такое может быть, а может и не быть), то возьмите этот дискомфорт и растворите его в Бесконечной Энергии, повторяя этот шаг до тех пор, пока не останется никакого дискомфорта. И наслаждайтесь Бесконечной Энергией столько, сколько захотите. Затем Признайте, как это изумительно, что вы создали иллюзию автомобиля, проблему с ним, сервисный центр и его представителя; иллюзию отсутствия у вас необходимых для *оплаты* ремонта денег, в то время как ваше изобилие бесконечно; и что убедили себя в реальности всего происходящего, в то время как ничто из этого не являлось таковым. Вы Признаете себя как Творца, вы Признаете величие своего творения, и вы Признаете значимость, которую получили от него (в этом примере это может быть, например, благоприятная возможность Фазы 2 вернуть Силу и подтвердить Истину).

Вот так. Это и есть Процесс. После того, как вы освоитесь с ним, в зависимости от деталей «сцены фильма», которая «запустила» дискомфорт, и ваших собственных предпочтений в применении Процесса, все дело может занять несколько секунд или столько, насколько сами решите продлить его. В конце концов он становится быстрым и легким. Ему не нужно посвящать целые часы или весь день. И, как я уже говорил, применение Процесса поистине является весьма радостным и приятным переживанием, так что вы по-настоящему будете предвкушать его. Это происходит и со мной, и со всеми моими студентами и слушателями, которые применяют его.

Если я дома и один, и чувствую дискомфорт, я применяю Процесс с закрытыми глазами, откинувшись в кресле у себя в рабочем кабинете. Если я вовлечен в беседу, скажем, за обедом или в компании, и чувствую дискомфорт, я отворачиваюсь и применяю Процесс, или опускаю взгляд вниз, касаясь пальцами лба, словно нахожусь в раздумьях, или прошу извинить меня и удаляюсь в ванную комнату и применяю Процесс там. Вы

поймете, как поступать в различных ситуациях. Это несложно и потребует совсем немного благоразумия и практики.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Нет необходимости всегда применять Процесс, так сказать, «на поле боя».

Даже при том, что в конечном счете применение Процесса станет быстрым и легким, все равно будут ситуации, когда вы решите, что будет неудобным или невозможным воспользоваться Процессом прямо в тот момент, который естественно «включил» дискомфорт. Это нормально. Если такое произойдет, у вас есть два варианта:

1. Отложите применение Процесса на более поздний срок, когда это будет удобно. Просто переиграйте в Сознании сцену, «включившую» дискомфорт, воспроизведите его ощущения и затем примените Процесс к ним.
2. Проигнорируйте эту возможность Возвратить Силу и просто знайте, что она вернется в другой раз.

Есть еще одно применение Процесса, которым я хочу поделиться с вами, и которое вам понравится. Иногда, когда вы чувствуете дискомфорт, вы ощущаете его как некое неопределенное, несфокусированное на чем-то конкретно, состояние неудовлетворенности. Или в другой раз в вашей голограмме появляется нечто, вызвавшее не только дискомфорт, но и запустившее цепную реакцию страхов, мелькающих у вас в голове: «Ох, нет, если это случилось, значит, произойдет то, затем то, потом то, потом ... Ааааааа!» И, как неизбежный итог этой воображаемой цепочки событий, вы проигрываете в мыслях какое-то ужасающее бедствие.

Во Введении я рассказал, что после того как у меня случился первый опыт финансового краха, много лет спустя я создал иллюзию, что деньги снова начинают исчезать с моих счетов; тогда я породил такую цепную реакцию мыслей у себя в голове: «Если деньги продолжат вот так испаряться без всяких поступлений извне, то я исчерпаю все свои средства. Тогда я потеряю этот дом моей мечты, буду вынужден забрать детей из частной школы, а всех своих сотрудников уволить. Мне будет ужасно стыдно перед всей нашей общиной, моими друзьями и перед отцом; мне будет стыдно перед всей моей пишущей, говорящей и учащей братией. Я окажусь в глубочайшей депрессии. Я никогда не смогу выбраться из всего этого ...»

Если вы переживаете подобную цепную реакцию *поражений*, или испытываете глубочайший страх в отношении конкретного *страшного бедствия*, которое может произойти, то даже если не существует никаких предрасполагающих к этому событий, проиграйте в Сознании весь этот страшный сценарий. Проиграйте вплоть до его логической и *ужасающей* развязки. Когда в результате испытаете огромной силы дискомфорт, примените к нему Процесс. Делая так вы поможете себе в путешествии по Фазе 2 в трех аспектах:

1. Заберете Силу из огромного яйца или связанных друг с другом яиц.
2. Когда яйца будут опустошены, дискомфорт уйдет *навсегда*.
3. Переживанием *бедствия* в Сознании исчезает необходимость в его проявлении в голограмме и переживании в более осязаемой форме.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Пока вы не Заберете Силу из яйца/паттерна, оно будет продолжать *казаться* реальным, действовать, как реальное, и обладать Властью над вами.

Очень важно осознать, что интеллектуальное *понимание* концепции того, что нечто не является реальным, но придуманным (созданием вашего Сознания) и практическое возвращение Силы из него — это весьма разные вещи. Именно поэтому такое множество относящихся к Фазе 1 метафизических техник и техник самопомощи, личностного роста и достижения успеха в конечном счете не работают. Одного понимания не достаточно. Техники, пытающиеся манипулировать голографической иллюзией, тоже не работают. Необходимо по-настоящему забрать Силу из ограничивающих паттернов, расположенных в Поле, для того чтобы схлопнуть их. Может быть и есть еще какая-нибудь техника, но о такой мне неизвестно, которая действительно позволяла бы вам вернуть Силу из ограниченных созданий Фазы 1, как это делает Процесс.

Процесс — самая близкая к чуду вещь, которую я когда-либо испытывал, играя в Человеческой Игре. Если вы всецело посвятите себя Фазе 2, то паттерны, которые изводили вас, причиняли вам боль, и ограничивали ваши денежные отношения и поток изобилия к вам, просто исчезнут из вашей голограммы. То, что пугало вас до смерти, заставит смеяться. То, что автоматически ввергало вас в гнев, страх, замешательство, разочарование, бессилие или беспомощность, просто уйдет — пшик! — а взамен останутся ваша радость, мир и Сила. Это поистине классно! И вскоре вы почувствуете, как естественным образом раскрываетесь Бесконечной Силе, Мудрости и Изобилию, всё из которого является вашим естественным состоянием.

Недавно я разговаривал об этом со своей женой, Сесилией. Она создала паттерн, в котором испытывала огромный дискомфорт, названный ею «аффективная буря¹» — она никак не могла успокоиться, буквально не находила себе места, и чувствовала себя совершенно беспомощной сделать с этим что-то. «Я просто прикладывала все усилия, чтобы пережить ее и дожидаться, когда она закончится, так как знала, что через час или пару дней она все равно пройдет», говорила она. После вступления в Фазу 2 и вооружения Процессом, когда бы ни приходила эта буря, Сесилия уже не чувствовала себя беспомощной. Она уже не была в ее власти. Ей больше не нужно было переживать ее. Она просто применяла Процесс и забирала Силу из нее. Она знала, что по мере того, как она возвращает все больше и больше Силы, бури тоже будут становиться тише и, наконец, прекратятся совсем.

В Фазе 2 дискомфорт — это мигающий красный сигнал, который гласит: «Здесь Сила! Здесь Сила! Забери меня! Забери меня!» Вы идете вернуть эту Силу, и происходят чудеса!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 1 вы хотите заставить *неприятные ощущения* убраться прочь. В Фазе 2 вы говорите: «а подать-ка их сюда», и у вас появляется возможность вернуть свою Силу из ограничивающих яиц, установленных вами в Поле.

Хотя в этой книге остается только пять глав прежде чем наше совместное путешествие закончится, я хотел бы предложить вам как можно скорее уделить немного времени тому,

¹ Внезапно возникающий взрыв аффектов (эмоциональных состояний), сопровождающийся бурным двигательным возбуждением.

чтобы «попробовать» Процесс. Возможно, в эту самую минуту вы испытываете дискомфорт относительно чего-то — оплаты счета, проблемы или трудности. Или может быть что-то проявится в вашей голограмме сегодня или завтра. Чем скорее вы начнете применять Процесс, осваиваться с ним и подстраивать под себя данные мною рекомендации, подходящие к вашей уникальной ситуации, тем более эффективным он станет для вас и тем больше Силы вы вернете.

Мы продолжим обсуждать Процесс в следующих главах, а сейчас самое время познакомиться с последними двумя Инструментами Поиска Сокровищ, которые вы будете использовать, играя в Фазе 2 Человеческой Игры.

Инструмент 3: Мини-Процесс

Во время вашего путешествия по Фазе 2 Человеческой Игры, вы заметите два сценария, имеющих отношение к деньгам и денежным вопросам (а также к другим созданиям, не связанным с деньгами):

1. События, которые вызывают у вас чувство дискомфорта.
2. События, которые не вызывают чувства дискомфорта, но указывают на ограничивающие яйца в Поле.

Когда вы чувствуете дискомфорт, то применяете Процесс. Когда вы не чувствуете дискомфорт, но видите ограничения в действии, то применяете Мини-Процесс. Различить такие ситуации можно, например, так: если вы смотрите на свой банковский счет и чувствуете себя некомфортно, потому что баланс вам видится слишком маленьким, то в этой ситуации вы применяете Процесс. Но если же вы, видя баланс банковского счета, *не чувствуете* себя некомфортно (потому что он кажется «большим», «достаточным» и т. п.), то используете Мини-Процесс. Почему? Потому что ваш банковский счет не настоящий, депозитный вклад и цифры на чеке не настоящие, баланс не настоящий, т. е. вы знаете, что смотрите на ограниченное создание, иллюзию. Вам нужно воспользоваться благоприятной возможностью забрать свою Силу из него и подтвердить, что есть Истина, чтобы помочь себе освободиться от Денежной Игры.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 1 вы говорили себе снова и снова, до бесконечности, что «деньги реальны, банковский счет реален, числа реальны, Денежная Игра реальна». В Фазе 2 вы «разворачиваетесь» в противоположном направлении, и повторяете себе снова и снова: «это иллюзия, это мираж, я создаю это, это создаю я», возвращая свою Силу из «этого».

Мини-Процесс — это то же самое, что и Процесс без шага 1, без погружения в дискомфорт, потому что дискомфорта в данном случае нет. Т. е. вы просто следуете остальным шагам:

1. «Я есть ... Я создал это». (В пустом месте используйте свои слова.)
2. «Оно не реальное». (По-настоящему почувствуйте значение этих слов.)
3. «Оно полностью придумано». (По-настоящему почувствуйте значение этих слов.)
4. «Это творение моего Сознания». (По-настоящему почувствуйте значение этих слов.)
5. «И ТЕПЕРЬ я забираю мою Силу из этого создания».
6. «Забирая эту Силу, я чувствую, как она возвращается ко мне». (Чувствуйте это.)

7. «Я ощущаю, как ее волны проходят через меня». (Чувствуйте эти волны по-настоящему.)

8. «Я чувствую, как с каждым приливом энергии все сильнее раскрываюсь своей Настоящей Природе и все ярче выражаю в себе, Кто я есть на самом деле в моем Человеческом Опыте. Я есть ...» (В пустом месте используйте свои слова.)

9. Всецело Признайте, как изумительны вы должны быть, раз создали это и убедили себя в том, что оно настоящее; и насколько удивительным было это создание; и как прекрасно оно служило вам в Фазе 1.

Если вам не хватает времени или открылось большое количество ограниченных созданий одновременно, то возможно время от времени сокращать весь процесс, ограничиваясь шагами с 1-го по 5-й. Но стоит помнить: чем больше вы делаете, тем быстрее будете продвигаться по Фазе 2, к освобождению от Денежной Игры. Ключевой структурный компонент здесь — обращать внимание на все ограничивающие иллюзии в своей голограмме (особенно касающиеся финансовых вопросов), говорить Истину о них и возвращать свою Силу.

Инструмент 4: Вдохновляющие Слова и Разговор с собой

В качестве компонентов Денежной Игры у нас имеются многочисленные идеи, концепции и слова, используемые для того, чтобы укреплять иллюзию финансовой ограниченности. Чтобы довершить использование Признательности, Процесса и Мини-Процесса в Фазе 2, вам нужно скорректировать свой лексикон и мысленные разговоры в целях поддержки своему непрестанному росту и раскрытию естественного состояния Бесконечного Изобилия.

Поэтому необходимо внимательно наблюдать за своими разговорами, в том числе мысленными, и видоизменять все идеи, концепции и слова наподобие нижеприведенных заменой их альтернативами из Фазы 2 — чувствуя Истину и значение новой формулировки настолько полно, насколько сможете:

Термин Фазы 1	Термин Фазы 2
Цена, стоимость	Запрос на признательность
Счет для оплаты	Требование признательности
Расходы	Выражение признательности
Ежемесячные расходы	Ежемесячные фиксированные выражения признательности
Цена	Требуемое выражение признательности
Сколько?	Сколько необходимо признательности за это создание?
Уплата	Выражение признательности

И так далее. Вы поняли идею. Точно также как с применением Процесса, альтернативная формулировка Фазы 2 вначале может ощущаться пустой и неискренней, но постепенно будет становиться все более настоящей, чем чаще вы ее будете использовать и чем дальше будете уходить в Фазу 2.

Давайте на минуту вернемся в свою действительность. Если вы идете в магазин, банк или ресторан, или разговариваете с другом (подругой) или супругой (супругом), которые ничего не знают о Фазе 2 и освобождении от Денежной Игры, они решат, что вы спятили,

если станете употреблять предложенные мной фразы из Фазы 2. И вот здесь наступает очередь Мысленного Разговора. Когда вы находитесь в ситуации, когда должны использовать формулировки Фазы 1 в разговоре с кем-то, то одновременно напоминайте себе об Истине и чувствуйте Истину в своих собственных мыслях и ощущениях. Возможно, это кажется несущественным и ничтожным, но в Фазе 2 мы делаем все для того, чтобы вывести Силу из финансово ограничивающих яиц — не добавляем к ним новой Силы и не держимся за прежний статус-кво. Изменение своего словаря и мысленных разговоров прекрасно служит этой цели.

Когда вы изо дня в день применяете четыре Инструмента Поиска Сокровищ — Признательность, Процесс, Мини-Процесс и Вдохновляющие Слова и Разговор с Собой — начинают происходить удивительные вещи. Чтобы узнать, на что похоже применение этих Инструментов, как в точности применять их в своей повседневной жизни, и чего ожидать в своем путешествии к освобождению из Денежной Игры от их применения, переверните страницу к Главе 11.

ГЛАВА 11. ОСВОБОЖДЕНИЕ

Как только вы начнете доверять самому себе, вы узнаете, как жить.

Иоганн Вольфганг Гёте, поэт и драматург (1749—1832)

Ого, мы прошли вместе долгий путь, не правда ли? Теперь вы понимаете, как работают Фазы 1 и 2 Человеческой Игры. Вам понятны научные основания, лежащие в основе моей модели, и механизм создания всего, что вы переживаете в Фильме Полного Погружения, который называете жизнью. А также у вас теперь есть все Инструменты, необходимые для освобождения от Денежной Игры.

В этой главе вы узнаете, как совмещать и использовать Четыре Инструмента Поиска Сокровищ в своей повседневной жизни. Также я расскажу, чего ожидать с началом их использования. Затем, в Главе 12, я поделюсь множеством историй из моей собственной жизни и жизни моих студентов и слушателей с целью показать, как может выглядеть жизнь в Фазе 2, и как она может ощущаться (но помните, что вы создадите собственные события Фазы 2).

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 ничто не имеет значения, важности, смысла, стабильности или прочности, кроме степени, в которой оно помогает использовать Четыре Инструмента Поиска Сокровищ.

В Фазе 1 Человеческой Игры вы фокусировались на проявлениях, случавшихся вне вас. В Фазе 2 внимание смещается на происходящее *внутри* вас. В Фазе 1 вы всячески скрывали свою Силу, ограничивали себя и убеждали в том, что являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть на самом деле. В Фазе 2 вы возвращаете Силу, вспоминаете о том, Кем являетесь, подтверждаете Истину, «расширяетесь», значительно повышаете степени своей Признательности и «раз-ограничиваете» себя. Я называю все это делом Фазы 2.

В Фазе 1 то, что происходит в вашей голограмме, является очень важным для вас. В Фазе 1 каждая мелочь имеет значение. В Фазе 2 детали — несущественны. Почему? Потому что они созданы Безграничным Я с единственной целью — помочь вам в выполнении дела Фазы 2. В Фазе 2 не имеет значения, уйдете ли вы с работы или останетесь на ней, продолжатся ли ваши романтические взаимоотношения или прекратятся, свернете вы налево или направо на развилке дороги. Неважно, идет ли в гору ваша карьера или стремится вниз. Неважен баланс банковского счета или стоимость имущества (или как они изменяются).

«Сюжет фильма» не имеет значения. Единственное, что имеет значение — какие возможности этот сюжет дарит вам для применения Инструментов Поиска Сокровищ и выполнения дела Фазы 2. Цель Фазы 2 — прийти к точке, где вы сможете играть в Человеческой Игре без каких бы то ни было ограничений и запретов. Эта способность представляется сокровищем настолько драгоценным и превосходящим все ваши самые смелые ожидания и фантазии, что все остальное бледнеет в сравнении с ним.

При видимой простоте и логической прозрачности этой концепции, у нее имеются свои тонкости, которые не проявятся до тех пор, пока у вас не появится достаточно жизненного опыта, относящегося к Фазе 2 — он *покажет вам Истинность* сказанного. Пока же просто позвольте семенам прорасти своим ходом.

По мере продвижения по Фазе 2 ваше Безграничное Я будет создавать в Поле паттерны, заряжать их огромной Силой и проявлять в вашей голограмме, чтобы предоставлять вам возможности для применения Четырех Инструментов Поиска Сокровищ и освобождения от Денежной Игры. В Фазе 1 вас научили, что нужно быть проактивным, идти куда-то и начать делать что-то, предпринимать множество активных и настойчивых действий, ставить цели и достигать их, делать свою работу. Этот паттерн был настолько прочно установлен в меня, что мне понадобилось девять месяцев, чтобы вернуть Силу и разрушить его.

В Фазе 2 все с точностью до наоборот. В Фазе 2 вы живете в так называемом *реактивном*¹ режиме. Утром вы просыпаетесь и начинаете наблюдать за тем, что проявляется у вас в голограмме, и к каким действиям вы чувствуете стремление и вдохновение. Когда что-то случается, вы реагируете на это. Когда чувствуете стремление или вдохновение сделать что-то, вы делаете это. Так вы поступаете на протяжении всего дня. Затем вечером отправляетесь отдыхать, просыпаетесь следующим утром и делаете все то же самое. В Фазе 2 нет целей, планов или желательных результатов. Нет планов на год, на пять или десять лет. Свое внимание вы сосредотачиваете на гораздо меньшем отрезке времени и для жизни берете только один момент — настоящий.

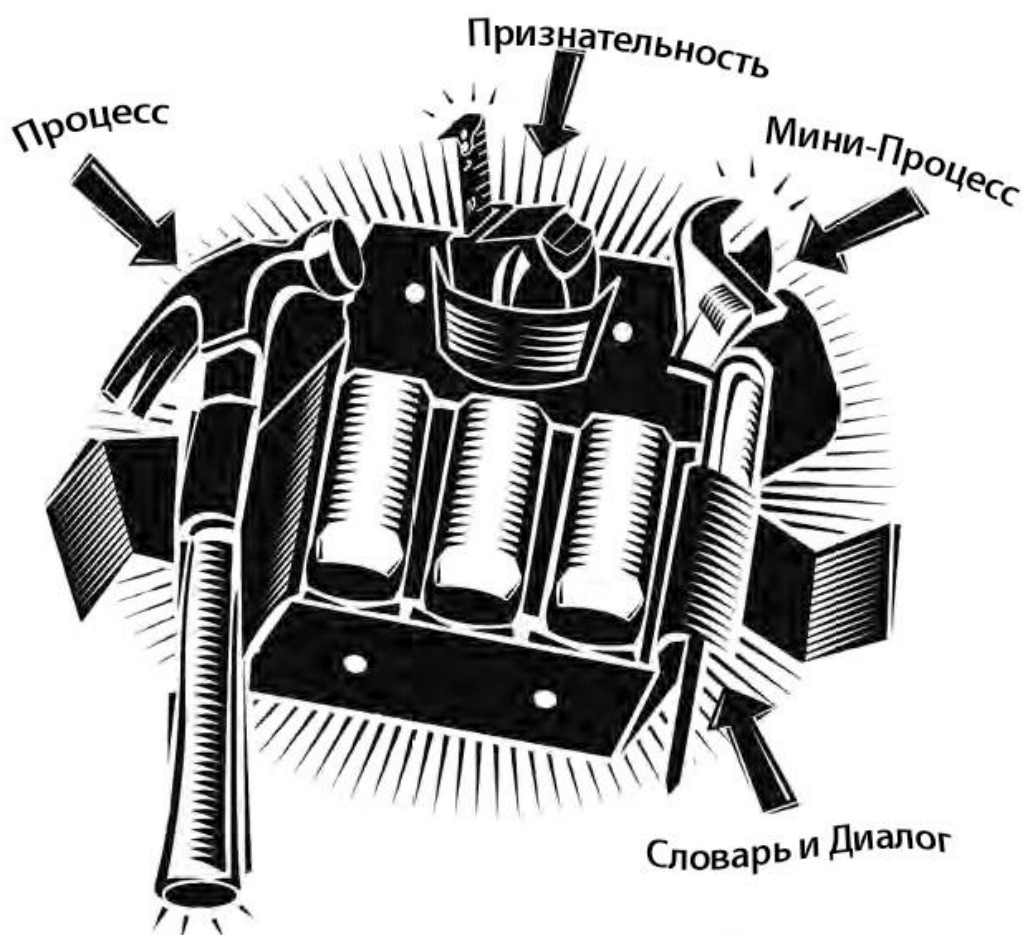


Рис. 11.1 Пояс с инструментами Фазы 2

Предположим, что вы — опытный мастер, умелец на все руки. Вы живете в ожидании вызова на работу, требующую вашего вмешательства. Когда заказ получен, вы отправляетесь к заказчику и смотрите, какого рода работа требуется. Затем достаете из поясного ремня или своего грузовичка нужный инструмент и делаете все необходимое.

¹ reactive — отвечающий, реагирующий.

Закончив одно дело с одним инструментом, вы берете другой инструмент для иной работы, причем всегда используете правильный инструмент — иногда это будет отвертка, иногда кисть, а порой дрель или пила. Рисунок 11.1 показывает инструменты, которые имеются у вас на поясном ремне Фазы 2.

Когда вы живете в реактивном режиме и проживаете за один раз только один момент, то если в голограмме проявляется некое событие, ставшее причиной дискомфорта, вы вынимаете из пояса инструмент под названием Процесс и используете его. Если проявившееся не вызывает дискомфорта, но указывает на ограничивающие паттерны в Поле (например, выписка по банковскому счету, финансовый отчет, ежемесячный отчет о стоимости портфеля акций, счет на оплату и т. д.), вы достаете из пояса и используете Мини-Процесс. Если вдруг вы ловите себя на том, что думаете или разговариваете на ограниченном языке Фазы 1, вы вооружаетесь Вдохновляющими Словами и Разговором. Для каждой проявившейся благоприятной возможности у вас в поясе имеется Признательность, и вы Признаете великолепие своих созданий, собственное великолепие как Творца всего, что испытываете, и великолепие самой Человеческой Игры.

Если в течение дня вам необходимо принять какое-то решение, то вы делаете то, к чему чувствуете стремление и вдохновение, доверяя совершенству своего выбора, так как каждый ваш шаг теперь направляет ваше Безграничное Я. Если у вас есть дискомфорт относительно своего решения, вы применяете Процесс к дискомфорту и продолжаете применять его до тех пор, пока при внимании на решении не остается и следа от дискомфорта. И затем, из такого «расширенного» состояния, вы делаете то, к чему чувствуете стремление или вдохновение, доверяя совершенству своего выбора.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 автомобилем управляет ваше Безграничное Я. Вы не можете ошибиться, «запороть» или «прошляпить» что-то. Вы просто доверяете своему Безграничному Я и в каждый миг следуете тому, к чему чувствуете вдохновение или стремление.

В Фазе 1 вы убедили себя, что в голограмме есть Сила; что вы, Личность, управляете автомобилем; что бремя ответственности за то, чтобы всё делать как надо, лежит на ваших плечах. В Фазе 2 вы больше не держитесь за эти мысли, отпускаете их полностью. Вы «сдаетесь на милость» игры Фазы 2 и позволяете своему Безграничному Я направлять вас. Если при попытке отпустить, или даже при мысли об этом, поднимаются тревога, беспокойство или страх, вы применяете к ним Процесс. Все равно вы никогда и ничем не управляли в Фазе 1, а в голограмме никогда не было силы — это была иллюзия. Управление всегда оставалось в руках Безграничного Я, оно обладало всей Силой — поэтому в Фазе 2 тем, что отпускаете и доверяете, вы просто подтверждаете эту Истину и ею же живете.

Нет необходимости искать яйца с целью вернуть из них Силу. Просто следуйте руководству своего Безграничного Я — оно само приведет к ним. Мы уже говорили о том, что Безграничное Я знает, где скрыты самые сильные паттерны. Оно знает, где в этом сооружении из ограничений, возведенном на протяжении всей Фазы 1, разместить взрывчатку, чтобы вы смогли разрушить его, когда будете готовы к этому. При обсуждении метафоры уничтожаемого здания упоминалось также о том, что не нужно класть взрывчатку у каждого кирпича, но только у ключевых, фундаментальных кирпичей, поддерживающих всю структуру вашей иллюзии.

Применение Процесса с целью играть в Фазе 2 требует огромного мужества, терпения, дисциплинированности, ответственности и прилежания. Почему? Потому что, как я объяснял в Главе 10, ваше Безграничное Я будет помогать вам находить и открывать яйца, которые станут возбуждать в вас чрезвычайно сильные ощущения дискомфорта. В Фазе 1 Человеческой Игры вы сбегали от такого дискомфорта, пытались подавить его, приглушить или заставить его исчезнуть. В Фазе 2 вы погружаетесь прямо в сердце его — это требует огромной смелости, дисциплинированности и преданности этому делу — в том числе, чтобы сохранять отношение «дискомфорт? подайте его мне!» и продолжать применять Процесс изо дня в день, даже когда чувствуете желание сдаться.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Выполняя дело Фазы 2, всегда необходимо помнить о сокровище, ожидающем вас в конце путешествия. Оно стоит того!

Применение Процесса также требует от вас абсолютной реалистичности в плане того, сколь много вы можете делать и как быстро. Испытав однажды мощь Инструментов Поиска Сокровищ, у вас может появиться желание применять Процесс, чтобы забрать Силу вообще из всего, что имеется в вашей жизни — сразу! — а также желание изменить всё в вашей голограмме — немедленно! — но ничто из этого не послужит вам на пользу. Помните — *нет* цели мгновенно вернуть всю свою Силу и одним махом трансформировать голограмму. Ваше Безграничное Я поведет вас к самым сильным паттернам и всегда будет помогать в возвращении Силы, пока фундаментальные яйца не будут полностью опустошены. У меня на схлопывание некоторых паттернов уходили дни или недели. Для других потребовались месяцы, год и даже больше. Безграничное Я также поможет вам во всецелом Признании великолепия этих созданий и себя самого, как их Творца. По мере дальнейшего погружения в Фазу 2, как вы увидите, Признательность будет становиться все более важным инструментом.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 1 вас научили, что «чем быстрее, тем лучше». В Фазе 2 скорость значения не имеет. Конечной целью является осуществление вашего желания играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов. «График» не имеет никакой важности — для вас он будет абсолютно совершенным, и неважно, сколько времени займет ваше путешествие.

Порой после появления дискомфорта и применения Процесса вы будете испытывать приподнятость и открытённость (расширенность). А несколько секунд, минут или часов спустя почувствуете, будто возвращается тот же самый дискомфорт. Но пусть он и ощущается тем же самым, он никогда не бывает одинаковым — это не бумеранг. Он всегда является чем-то новым. Каждый раз, применяя Процесс, чтобы вернуть Силу, — вы именно возвращаете Силу. Это не самообман и не притворство. Это — на самом деле так, даже если немедленной разницы не всегда ощущается (а множество раз она будет ощущаться). Применяя Процесс, вы всякий раз изменяетесь, начинаете жить в более расширенном состоянии Сознания, и все для вас становится по-другому. Если кажется, что нечто похожее возвращается назад, то это значит, что открывается еще больше Силы

из этого паттерна, но это уже другая Сила. Приветствуйте новый дискомфорт, погружайтесь в него, применяйте Процесс и забирайте Силу.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Возвратив Силу, она опять становится вашей. Ее невозможно будет потерять. Покинув свои границы, они навсегда останутся позади. Вы не только никогда не вернетесь к ним, но даже не сдвинетесь в прежнем направлении.

В Фазе 2 вы забираете Силу для того, чтобы забрать Силу, и пусть будет то, что будет. Вы не возвращаете ее, чтобы изменить, исправить или улучшить свою голограмму! Поначалу согласиться с этим будет настоящим испытанием для вас, но это настолько критически важный момент, что его необходимо осознать и принять. Возвращение Силы не имеет целью заставить что-то *плохое* убраться прочь, а что-то *хорошее* проявиться или увеличиться в количестве. Вы не возвращаете Силу для того, чтобы втрое увеличить продажи в своем бизнесе, удвоить доход, разделаться с долгами, повысить продуктивность служащих, получить повышение, поправить здоровье или осуществить *какие-либо* конкретные результаты. Вы отстраняетесь от всех планов и не вкладываетесь в результаты и ожидания. Я понимаю, что это легче сказать, чем сделать, но, посвятив себя делу Фазы 2, постепенно этот образ мыслей станет вашим естественно. Это произойдет само собой.

Когда будет казаться, будто что-то *плохое* происходит с вашими деньгами, бизнесом или бюджетом, чрезвычайно соблазнительным после применения Процесса может стать желание начать осматриваться в своей голограмме в поисках каких-то *результатирующих* изменений. Но это не поможет вам в освобождении от Денежной Игры. Здесь не все так просто и очевидно, потому что существует некая ловушка, которую необходимо избежать, поэтому слушайте сейчас внимательно.

Желая изменить, исправить или улучшить что-то у себя в голограмме, что вы этим делаете? Вы оцениваете создание! Вы заявляете: «Мне не нравится это». Мы уже говорили о том, что оценка является клеем, который удерживает на месте иллюзии Фазы 1, поэтому ответьте: что происходит, когда вы оцениваете создание? Вы непрестанно усиливаете этот «клей», который в свою очередь удерживает это создание в голограмме. Т. е., по сути, вы утверждаете: «Это реально! Это всё по-настоящему!» Таким образом, иллюзия будет *просто обязана* оставаться на месте. Целью Фазы 2 является возвращение Силы из паттернов, но никак не подпитка их ею.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вы не можете одновременно осуждать создание, забирать Силу из него и разрушать соответствующий паттерн. Это просто НЕ возможно.

Давайте исследуем этот момент более глубоко. В Фазе 1 существует иллюзия причинно-следственной связи между действиями и результатами. Мы убеждаем себя в том, что «если я сделаю А и Б, то у меня будет В». Но по Правде говоря, такого рода связи не могут существовать *внутри голограммы*. Т.е. *в голограмме* не существует причины, которая создает следствие *в голограмме же*. Истинная Причина всегда находится вне голограммы. Истинной Причиной всегда является ваше Сознание, паттерн в Поле и ваша Сила.

Если, применяя Процесс, вы затем оглядываете голограмму в поиске *доказательств* перемен, то тем самым что вы делаете? Вы ищете доказательства Истине, активизируя,

таким образом, убеждение «я не уверен, что Истина — истинна». Вы смотрите на создание и говорите: «Эй, ты, *плохое* создание, уйди прочь, и тогда я поверю», или: «Эй, ты, *хорошее* создание, приходи сюда, и тогда я поверю». И когда вы поступаете так, ничто не может измениться в вашей голограмме, а для вас становится невозможным вернуть Силу и открываться своей Истинной Природе. Почему? Потому что вы продолжаете питать Силой свои ограничивающие паттерны. Понимаете ли вы это? Если нет, обязательно поймете, когда примете решение перейти в Фазу 2 и сделаете первые шаги в своем путешествии. В Фазе 2 ваша цель — видеть и по-настоящему осознавать, что ничто в голограмме не является реальным, и что ВЫ обладаете всей Силой. Эта цель — *не* укреплять иллюзию.

Когда я рассказываю об этом своим студентам и слушателям со всего мира, все понимают эту концепцию, но некоторые говорят: «Мне не нравится моя нынешняя ситуация. По этой причине я хочу освободиться от Денежной Игры. Конечно, я хочу изменить мою голограмму. Конечно, я хочу исправить ее. Конечно же, я хочу улучшить ее. Как же предполагается урегулировать этот конфликт?» Подобная мысль не дает покоя и вам? Вот мой ответ: вы не можете исправить, поменять или улучшить иллюзию. Она не реальна. Нечего исправлять, менять или улучшать. Все это лишь дым и мираж.

Посмотрите на это под другим углом. Предположим, вы пытаетесь вернуть Силу с тайным намерением «я хочу вернуть силу, чтобы удвоить доход». Или, «я хочу вернуть силу, чтобы избавиться от долгов». Или, «я хочу вернуть силу, чтобы удвоить продажи в моем бизнесе». Предположим, вы преуспели в создании желаемого результата... Но все, что вы сделали — это продали одну иллюзию за другую. Продали одно *ограниченное* создание на другое *ограниченное* создание. Но вам не нужно этого. Вы хотите освободиться от Денежной Игры *полностью*. Вы хотите прийти к точке, за которой становится возможным играть в Человеческой Игре без всяких ограничений и запретов. Пока вам хочется поменять, исправить или улучшить свою голограмму, пока у вас есть планы, цели или ожидания, всем этим вы подпитываете ограниченную «настоящность» иллюзии и добавляете Силу к паттернам, которые хотите разрушить, чтобы освободиться.

Вдобавок к сказанному, обдумайте следующую идею о том, почему вам не нужно пытаться изменить, исправить или улучшить свою голограмму. Каждое создание, которое вы проявляете в своей голограмме, является абсолютным чудом. Ничего не существует. Всё — лишь дым и мираж. А реальным все кажется из-за того, что вы являетесь гениальным и могущественным Творцом. Иметь \$50.000 в банке не есть лучше, чем иметь \$500. Быть миллионером не есть лучше, чем быть бедняком или должником на сумму \$25.000. Освобождение от Денежной Игры и раскрытие своего естественного состояния Неисчерпаемого Изобилия — не лучше, чем игра в Фазе 1, будучи запертым в плену финансовых ограничений.

Все эти создания — *различны*. Но все они — равноправные создания и одинаково великолепные творения с расширенной точки зрения Настоящего Вы. Чем персонаж фильма, имеющий \$5, хуже другого персонажа, обладающего 10 миллионами? Ничем. Ни один из персонажей не является реальным. Они оба придуманы, так же как и суммы, которыми они якобы обладают. То же самое имеет место в отношении иллюзий в вашей голограмме.

Все создания совершенны, как это и есть на самом деле. Их не было бы у вас в голограмме, если бы не было активизировавшегося паттерна в Поле. А паттерн в Поле не появился бы, если бы Безграничное Я не разместило его там — намеренно, основываясь на блестящем плане — с целью совершеннейшим образом поддержать вас в вашем путешествии, неважно, какое определение, ярлык или суждение вы могли бы «приклеить» к этому созданию.

Единственная причина, почему некоторые создания кажутся вам *лучшими*, состоит в том, что вы смотрите с позиции Фазы 1, в соответствии с которой вы оцениваете создания, придумываете истории о них и убеждаете себя в реальности этих историй. Я

понимаю, что сейчас может быть сложно принять эту идею, но это — Правда, и вы создали меня, чтобы я рассказал вам о ней. И я обещал, что все представленные здесь концепции будут становиться все более реальными по мере выполнения дела Фазы 2 — возвращения все большей Силы и расширения своих границ, Сознания и возможностей.

Посвятив себя делу Фазы 2, вы увидите, что ваша голограмма *изменяется*. Наблюдая эти перемены, можно было бы оценить их как «становится *лучше*». Но Правда в том, что ваша жизнь не становится *лучше*. Она всего лишь становится *другой* — различия позволяют вам играть в другие игры ради чистого удовольствия от игры в них. Если вы всецело посвятите себя игре Фазы 2, то *подлинное* понимание этого и *осознание* на очень глубоком и фундаментальном уровне, после того как вернете достаточно Силы и откроете достаточно своей Изначальной Божественной Мудрости, станет сигналом, что вы почти подошли к освобождению от Денежной Игры!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Когда в Фазе 2 вы достигаете точки, в которой действительно можете сказать «я хочу создать N», исходя из желания испытать чистую радость от игры с этим созданием, то вы сможете создать это. Но если вы не Признали всецело великолепия того, что уже вами создано, если в «желании» создать что-то имеет место хоть малейшая доля оценки или энергии Фазы 1, то желаемое *не* проявится в вашей голограмме.

Это не только тонкий и очень важный нюанс, но и главное препятствие, которое вы должны будете преодолеть, если решите посвятить себя игре в Фазе 2. Так же как у меня прежде, и множества моих слушателей и студентов, несмотря на только что озвученное предупреждение, у вас множество раз может появиться искушение применять Процесс с тайным ожиданием перемен, исправлений или улучшений своей голограммы — возможно, вы даже поддадитесь этому искушению. Если это случится, пусть так и будет, невелика беда. Я уже говорил, что вы не можете испортить голограмму или сделать ошибку в Фазе 2. Если вы попытаетесь забрать Силу, втайне ожидая чего-то, если захотите изменить, исправить или улучшить свою голограмму, то сами увидите, что так «не работает». А с другой стороны, продолжая выполнять дело Фазы 2 и расширяя, освобождая свое Сознание, желание исправлять, менять и улучшать голограмму в конечном счете само сойдет на нет.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Если вы хотите освободиться от Денежной Игры, то по дороге вы не заботитесь о том, на что похожи встречающиеся иллюзии. Вы просто плывете по течению, не пытаетесь что-либо менять и контролировать, и применяете Четыре Инструмента Поиска Сокровищ, когда для этого появляются возможности.

Другие клиенты и слушатели говорят: «Это все *звучит* супер. Но для меня абсолютно не практично. У меня есть свой бизнес, и я должен ставить цели, обращать внимание на цифры и результаты». Или «у меня есть работа, где мой начальник ждет от меня, что я буду регулярно решать задачи и достигать цели». Или «у меня есть постоянные расходы, издержки, и семья, которую нужно кормить. Я не могу позволить себе такое легкомыслие — весь день распевать "песенки" о своем великолепии». Если подобного рода мысли посетили и вас, то глубоко вдохните... и позвольте мне напомнить о некоторых Истинах, которые будут становиться для вас все более реальными, по мере того, как вы будете открываться своей Истинной Природе и уходить все дальше в своем путешествии по Фазе 2 Человеческой Игры.

В только что приведенных примерах

- Не существует никакого бизнеса.
- Не существует никаких цифр.
- Не существует никаких целей и результатов.
- Не существует никакой работы и задач.
- Не существует никакого начальника.
- Не существует никаких расходов и семьи, которую нужно кормить.

Это всё — придумано. Это всего лишь создание вашего Сознания. Вне вас нет Силы — ни в ком и ни в чем. Всей Силой обладаете *вы*, и ваше Безграничное Я будет использовать ее самым замечательным образом в Фазе 2 — в отношении вашей работы, бизнеса, начальника, семьи и всего остального — чтобы поддержать вас в выполнении дела Фазы 2 и освобождении от Денежной Игры.

Не имеет значения — владелец ли вы бизнеса, работаете на кого-то или остались без работы, одиноки или «обременены» семьей, неважно, в какой ситуации вы находитесь сейчас — вы все равно можете брать для жизни только один, настоящий, момент, можете жить в реактивном режиме и можете применять Инструменты Поиска Сокровищ без всяких планов, целей и вложений в какие-либо конкретные ожидания или результаты. Я ежедневно поступал именно так, даже будучи владельцем многих бизнесов, женатым человеком и отцом двух детей. О том, как это происходило со мной, я расскажу в следующей главе, где также предложу дополнительные рекомендации, которым вы можете при желании следовать. В этом отношении я абсолютно ничем не уникален.

Теперь мне хотелось бы поговорить о том, чего следует ожидать после того, как вы начнете использовать Четыре Инструмента Поиска Сокровищ в своем путешествии вглубь Фазы 2. Резюмировать это можно в следующих пунктах, каждый из которых мы затем обсудим подробнее.

Чего ожидать в Фазе 2

1. Что будет некомфортно.
2. Что будут происходить «странные вещи».
3. Что *все* ваши основные убеждения подвергнутся встряске.
4. Что порой будете чувствовать растерянность, бессилие, подавленность и потерянность.

1. Будет некомфортно

Огромное количество Силы скрывается там, где вы чувствуете самый сильный дискомфорт. Иными словами, чтобы возвращать Силу, вам должно быть некомфортно большую часть времени, особенно в начале путешествия по Фазе 2. Просто так должно быть. Фактически, вы узнаете тот момент, когда по-настоящему вступили в Фазу 2, по тому, что будут созданы и проявятся в вашей голограмме одна или больше необычных и

напряженных ситуаций, которые вызовут очень сильный дискомфорт. Дискомфорт — это название игры в Фазе 2. И это — великий дар, и теперь вы понимаете почему.

В Фазе 1 рефлексорная реакция на огромный дискомфорт выглядит обычно так:

«Ненавижу это»

«Заберите меня отсюда»

«Почему это происходит со мной?»

«Я не могу сейчас с этим справиться»

«Убирайся!»

Каждая такая реакция служит целям Фазы 1 убедить себя в собственной ограниченности, в том, что вы являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть в действительности. В Фазе 2 вы дарите себе прекрасную возможность применить Процесс, забрать Силу из этих созданий и стать еще ближе к Точке Освобождения.

2. Странные вещи

Три главные цели Фазы 2 Человеческой Игры:

1. Вернуть Силу.
2. Показать себе, насколько ловко вы обманывали себя в Фазе 1.
3. Помогать себе в воспоминании своей Истинной Природы, того, насколько могущественным вы являетесь в действительности, и того, что вы создаете все, что испытываете, вплоть до мельчайших деталей.

Чтобы достичь этих целей, необходимо создать события, которые покажутся вам «странными». Что в действительности подразумевается под словом «странный»? Недавно в словаре я прочитал такое определение этого слова: «удивительно необычного, чудного рода; таинственный». Если вы, будучи Бесконечной Сущностью, которая убедила себя в том, что является полной Своей противоположностью, затем вдруг показываете себе, Кто вы есть и насколько могущественны на самом деле, то разве с перспективы Фазы 1 не должно казаться поразительно странным, таинственным, удивительным и необычного вида то, что вы будете видеть? Конечно! Насколько я могу судить исходя из собственного опыта и опыта тысяч моих студентов и слушателей со всего мира — чем более странным кажется происходящее, тем более благоприятную возможность для расширения вы создаете себе. В следующей главе я представлю множество историй о том, как именно могут выглядеть «странные» вещи.

Вы также заметите, что сомневаетесь в том, действительно ли эти «странные вещи» случились, или же вы их просто придумали. Исходя, опять же, из собственного опыта и опыта моих слушателей, могу сказать, что на ранних стадиях Фазы 2 всякий раз, когда происходит значительный опыт переживания Истины, и вы видите, каким могущественным существом являетесь, а также степень, в которой на самом деле создаете и контролируете все происходящее с вами — в этом действительно чувствуется некая сюрреалистичность. Если вы испытываете подобные ощущения, постепенно они изменятся.

3. Вызов всем вашим глубинным убеждениям

Как вы знаете, каждый ограничивающий паттерн в Поле содержит в себе одно или несколько убеждений. Ни одно из них не является истинным. Они все придуманы. Таким образом, если вы намерены освободиться от Денежной Игры, каждое из ваших убеждений о деньгах, убеждений, которые накрепко удерживают вас в иллюзорных ограничениях, будет обнажено, вытряхнуто, выметено и выброшено. Это должно произойти.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вы не можете продолжать верить в истину своих убеждений Фазы 1 и одновременно идти к освобождению от Денежной Игры. Это не возможно. Эти направления — взаимоисключающи.

4. Растерянность, бессилие, подавленность, потерянности

Если вы будете испытывать множество дискомфорта в Фазе 2, видеть множество странных вещей, если все, что вы считали истиной, будет перевернуто в самих своих основах, будете ли вы чувствовать порой растерянность, бессилие, подавленность и потерянности?

Безусловно!

Сейчас я вспоминаю об этом с улыбкой, но в первый год своего путешествия в Фазе 2 много раз бывало, что я обращал взор к небесам и взывал к своему Безграничному Я: «Ты переоценил мою способность справиться с этим. Это слишком. Мне не вынести этого. Мне нужен перерыв. Пожалуйста, останови это и позволь мне прийти в себя».

А теперь хорошие новости... Все подобные чувства характеризуются как дискомфорт, верно? Поэтому, если чувствуете растерянность, применяйте Процесс к ней. Если чувствуете бессилие, применяйте Процесс к нему. Если чувствуете подавленность, применяйте Процесс к ней. Если чувствуете, что запутались, применяйте Процесс к этому. Выходя из Процесса купающимся в Бесконечной Энергии, вы не будете испытывать ни одно из этих чувств. Вы будете в «расширенном» состоянии — пока Безграничное Я не поведет вас к другому паттерну или к одному из «прежних», которое еще содержит в себе Силу.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Ваше Безграничное Я знает вас лучше, чем вы знаете себя. Оно никогда не даст вам больше, чем вы сможете взять. Даже если вы думаете, что раздавлены и не сможете вынести большего — это не так, и вы можете с этим справиться. Просто применяйте Процесс в абсолютной уверенности, что все у вас будет прекрасно.

В Главе 6 я рассказывал, что другие люди, играющие роли актеров в вашем Фильме Полного Погружения, служат трем целям в вашей голограмме:

1. Отобразить вам ваши мысли и чувства о себе, а также активированные вами убеждения.
2. Поделиться с вами окрыляющим вас знанием, мудростью и озарением.
3. Сдвинуть события с мертвой точки, чтобы помочь вам в вашем путешествии.

По этим причинам ваше Безграничное Я будет «вручать» актерам в вашей жизни сценарий, в соответствии с которым они будут говорить и делать всевозможного рода вещи, которые поддержат вас в выполнении дела Фазы 2. Поэтому же ожидайте увидеть людей, произносящих и совершающих всякого вида странные, непоследовательные, возможно, не свойственные кому-либо вещи — всё, чтобы помочь вам в путешествии по Фазе 2. Например, одна моя слушательница создала иллюзию, которую назвала «Рождественский сочельник в аду», в которой каждый член ее большой семьи вел себя

словно сумасшедший, будучи совершенно не похожим на себя, которым она *никогда* не видела его прежде. Это создание подарило ей множество возможностей для выполнения дела Фазы 2.

Возможно, вы почувствуете соблазн проанализировать, почему случаются такого рода вещи, и каким из трех целей служат слова и поступки актеров вашего фильма. Отпустите это желание разбираться в происходящем. Если вашему Безграничному Я необходимо, чтобы вы извлекли пользу из отражения, знания, мудрости, озарения или события, запущенного действием актера в вашей голограмме, Оно сделает это очевидным и предельно ясным для вас образом. Вам не нужно будет рыть носом землю или ломать *голову* в поисках ответов. Вы просто продолжаете использовать Четыре Инструмента Поиска Сокровищ, возвращая Силу, и раздвигать границы Сознания, совместно с которым играете в Человеческой Игре. Остальное позаботится о себе само.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Фаза 2 не имеет отношения к попыткам разобраться, логике или интеллекту. Она касается ощущений и непосредственных переживаний. В Фазе 2 *понимание* — это лишь своего рода бонус.

Это одна из наиболее ценимых мною особенностей Фазы 2. В Фазе 1 я старался строить свою жизнь исключительно с позиций логики и разума. Это был весьма трудный и изнуряющий образ жизни, и все равно эта стратегия не срабатывала (так как в Фазе 1 ничто не может *работать* последовательно). Я обнаружил, каким невероятно расслабляющим, успокаивающим и радостным оказалось перестать держаться за разум, логику, попытки разобраться; отпустить их и просто следовать своим ощущениям. Вы тоже познаете это.

Я упоминал ранее, что важная черта Фазы 2 Человеческой Игры состоит в том, чтобы Оценить изумительность работы, которую вы сделали, чтобы одурачить себя и убедить в том, что иллюзия реальна, а вы являетесь полной противоположностью того, Кто вы есть на самом деле. Поэтому, помимо того, что Безграничное Я приведет вас к паттернам, чтобы вы Забирали Силу из них, оно еще покажет вам, как именно вы обманывали себя. После применения Процесса вы часто будете слышать от себя: «Так вот как я делал это! Как я мог когда-либо вестись на это?! Поразительно!».

Я не могу в точности рассказать, на что будет похожа Фаза 2 и Процесс Освобождения. Для каждого они бывают разными. Но ваше Безграничное Я, как уникальная Бесконечная Сущность, играющая в уникальной Человеческой Игре, знает, по какой дороге вести вас к освобождению. Даю абсолютную гарантию, что, проявив мужество, непоколебимость, верность и дисциплинированность по отношению к делу Фазы 2, и всецело посвятив себя ему — даже когда вам страшно, трудно и некомфортно, — оно вам понравится. А перемены, которые в конечном счете вы станете наблюдать в своей голограмме и в себе самом, изумят вас.

Прежде чем завершить эту главу, я хочу особо отметить два важных момента.

Во-первых, будьте добры и снисходительны к себе, выполняя дело Фазы 2. Перед вами не стоит задачи быстро стать профи в использовании Инструментов Поиска Сокровищ. Если вы поймаете себя на том, что говорите себе:

«Я делаю все неправильно»

«Только что была возможность вернуть 100 единиц Силы, а я забрал лишь 20... Вот дерьмо!»

«Я никогда не смогу это сделать»

«У меня просто нет способностей к этому»
 «Как бы упорно я ни старался, у меня ничего не получается»
 «Не могу!»

то признайте эти голоса прежними ограничивающими созданиями, которые хорошо служили в Фазе 1, но от которых более нет никакой пользы. Примените Процесс к ним. Вы просто делаете то, что можете, и верите, что все получается совершеннейшим образом, несмотря на то, что происходит и как оно выглядит. Вы *всегда* делаете все совершеннейшим образом, несмотря на то, как оно выглядит!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Никогда не преуменьшайте работу, сделанную вами с целью убедить себя в том, что иллюзия реальна, а вы являетесь полной Своей противоположностью.

Ведь в течение многих лет, пока вы жили, вы использовали каждую частицу своей Силы, созидательности, находчивости, изобретательности, талантливости и мудрости (которыми, как Бесконечная Сущность, обладаете), чтобы убеждать себя в том, что иллюзия — реальна, и что вы — полная противоположность того, Кто вы есть в действительности. Вы безжалостно вбивали себе в голову: «Физический мир — реален, физический мир — реален, деньги — реальные, деньги — реальные, мой счет в банке — реален, мой счет в банке — реален, я по-настоящему ограничен, я ограничен — по-настоящему», — до тех пор, пока не стали абсолютно в этом убеждены. Вы ни на миг не прекращали вести себя от бесконечности к конечности. Теперь вы должны повернуть назад и привести себя обратно, от ограниченности к свободе. Это потребует времени, энергии, сил и дисциплинированности. Будьте готовы к этому, не бойтесь давать себе отдых, и применяйте Процесс, если осудите себя слишком медлительным, или почувствуете, как много еще предстоит сделать... или что-то еще, что обратит на себя ваше внимание.

Подытоживая, в Фазе 2 вы:

- Следуете руководству своего Безграничного Я.
- Ждете, что проявится у вас в голограмме или к какому действию почувствуете вдохновение.
- Достаете соответствующие Инструменты и терпеливо используете их, реагируя на проявления в вашей голограмме — без намерений и желаний исправить, поменять или улучшить ее.

Поступая так день за днем, однажды проснувшись, вы заметите, что у вас в голограмме что-то изменилось. Может быть то, что ранее сводило вас с ума, теперь заставляет смеяться. А может тот, кто прежде всегда казался вам ничтожеством, вдруг начинает казаться добрым и располагающим. Возможно, деньги начинают появляться из неожиданного источника. Сначала изменится что-то одно... Затем другое... Потом третье... а потом скорость и количество изменений начнут нарастать, вынося вас на, как я говорю, «Волшебную Территорию». Но все начинается с терпения, постоянства, и отдельных, ежедневных, применений Инструментов Поиска Сокровищ.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 вы не прилагаете активных усилий с целью добиться чего-то, и не пытаетесь «проявлять результаты». Вы просто делаете дело Фазы 2, по мере этого разгоняя все больше облаков, и солнце, которым вы являетесь в действительности, начинает сиять все ярче. Когда это случается, ваша голограмма удивительным образом меняется сама — естественно!

Что касается меня, то Фаза 1 была утомительной. Она была очень запутанной и сложной. Для того, чтобы преуспевать, существовала масса вариантов и альтернатив, множество дел необходимо было сделать и уйму всякого заставить работать, множество нюансов приходилось анализировать, учитывать и контролировать. Степени моей радости, мира и удовлетворенности неуклонно повышались по мере того, как я уходил все дальше в Фазу 2 (и они продолжают повышаться). То же самое вы создадите и для себя.

И еще я люблю и Высоко Ценю игру Фазы 2 за ее простоту! У вас всего Четыре Инструмента и вполне очевидно, когда использовать каждый. Вы живете в реактивном режиме, ожидая, к какому действию почувствуете стремление или вдохновение, и что проявится у вас в голограмме. Затем просто доверяете своему Безграничному Я и делаете то, к чему испытали стремление, или достаете необходимый для работы инструмент и используете его. Вы живете так день за днем, и по мере возвращения своей Силы, все больше раскрываетесь присущей вам мудрости и изобилию. Затем однажды, вернув достаточно Силы, достаточное количество раз утвердив Истину и Выразив Признательность, вы достигаете Точки Освобождения, и ваша голограмма меняется так — естественно и без усилий! — как сейчас вы даже не смогли бы представить. О том, что из себя представляет Точка Освобождения, я подробно расскажу в Главе 13.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Все, что вы узнали к этому моменту, будет становиться для вас все более бесспорным, а ваше понимание этой Истины — углубляться, по мере того как вы продолжите возвращать Силу и расширять свое Сознание.

Сейчас мне хотелось бы поделиться с вами некоторыми поистине потрясающими историями из моей собственной жизни и жизни моих студентов и слушателей, чтобы проиллюстрировать, на что *может быть* похожа жизнь Фазы 2. Когда будете готовы услышать их, переверните страницу к Главе 12.

ГЛАВА 12. ОТКРЫТКИ ИЗ ПУТЕШЕСТВИЯ

История — это набор согласованной лжи.

Наполеон Бонапарт

Есть только два способа прожить свою жизнь. Первый — так, будто никаких чудес не бывает. Второй — так, будто все на свете является чудом.

Альберт Эйнштейн

В качестве подготовки к вступлению в Фазу 2 Человеческой Игры может быть очень полезным послушать характерные истории о том, каким было это путешествие для других людей. Но эти истории необходимо воспринимать вполне осознанно. В Фазе 1 есть тенденция обращать внимание на происходящее с другим человеком, создавая затем убеждение «вот как это происходит, и со мной будет то же самое». Также в Фазе 1 в нас посеяли убеждение, что действенная стратегия успеха состоит в том, чтобы скопировать поступки других людей: если вы будете делать то, что делали они, идти дорогой, по которой шли они — вы сможете воспроизвести похожие результаты. Это убеждение особенно притягательно, если мы испытываем большое уважение к личности, образ действий которой намерены повторить, и хотим обладать тем, чем, как нам кажется, обладает она.

Никакое убеждение в Фазе 2 не служит вам на пользу. Все, чем я поделюсь о своей жизни, было создано специально для меня, чтобы, как уникальной Бесконечной Сущности, помогать мне уникальным образом в Человеческой Игре, с расположенными в Поле моим Безграничным Я, только лишь для меня, единственными в своем роде паттернами. Все, чем я поделюсь из путешествий моей семьи, студентов и слушателей, было создано специально для них, чтобы, как уникальным Бесконечным Сущностям, помогать им особым образом в Человеческой Игре, с расположенными в Поле *их* Безграничным Я, только лишь для них, уникальными паттернами.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Не существует абсолютно никакой связи между тем, что случается с вами в Фазе 2 и тем, что происходит с кем-то еще.

О Фазе 2 я мог бы рассказать тысячи историй из собственной жизни и жизни моей семьи, слушателей и клиентов. Но в этом нет необходимости и, в конечном счете, это не оказало бы вам никакой поддержки. Мне хотелось бы проиллюстрировать на что *могут быть* похожи такие аспекты Фазы 2 как «ожидание дискомфорта» и «ожидание странных вещей», а также показать, как *может* выглядеть то, когда вы начинаете открывать себя таким, Кто вы есть на самом деле; когда узнаете, насколько могущественны и в какой степени в действительности создаете все, что испытываете, вплоть до мельчайших деталей. Некоторые истории могут оказаться для вас важными и значимыми, а какие-то другие — незначительными или не стоящими внимания. Но они все важны и были тщательно отобраны с целью ясно продемонстрировать особые ключевые моменты, которые мне хотелось бы, чтобы вы увидели.

Имена некоторых людей в этих историях изменены по их просьбе. Все истории подлинны, без всяких украшательств. Читая их, пожалуйста, помните следующий диалог,

из бессмертной трагедии Уильяма Шекспира, между Гамлетом и Горацио, произошедший после того, как Горацио увидел призрак и не поверил своим глазам:

Горацио: О день и ночь! Все это крайне странно!
 Гамлет: Как странника и встретить это с миром.
 И в небе и в земле сокрыто больше,
 Чем снится вашей мудрости, Горацио.¹

Сначала я поведаю истории об ожидании дискомфорта, как составляющей Фазы 2, начав с первой, представляющей серию событий, которые привели меня к освобождению от Денежной Игры. В Главе 1 я представил правила Денежной Игры. Также как и вы, в Фазе 1 я убедил себя в том, что эти правила настоящие, и что иллюзия обладает Силой. Как следствие, я создал паттерны с очень крепкими убеждениями в них, полностью противоположными Истине. А результатом стали созданные мною сильные, фундаментальные убеждения о том, что следующее является истиной:

- Количество изобилия, которым я обладал, в точности отражается балансом на моих счетах, моими доходами и цифрами, показывающими стоимость всей моей собственности.
- Подлинным источником моего изобилия являются мои деловые операции.
- Изобилие, получаемое мною от деловых операций, прямо пропорционально качеству предоставляемых мною товаров и услуг, количеству предложений, которые я могу сделать, рентабельности каждой сделки и уровню моих навыков в продажах и продвижении.

Чтобы укрепить иллюзию того, что эти фундаментальные убеждения являются правильными, я создал свою увлеченность маркетингом прямого доступа² и в течение 18 лет занимался продажами товаров и услуг через почтовые заказы и Интернет.

Например, именно из-за своих главных, ключевых убеждений я ежедневно бросался к компьютеру, чтобы проверить баланс на своих счетах, и, словно ястреб, внимательно отслеживал данные о продажах и финансовые показатели остальных моих бизнесов. В хорошие дни, когда продажи держались, а баланс на моих счетах рос, я был счастлив. Если же наступали плохие дни, когда продажи снижались, или приходило множество счетов на оплату без достаточных компенсирующих поступлений, я беспокоился. Если направление, в котором я работал, оказывалось не таким выгодным, как ожидалось, я входил в чрезвычайно мощный проактивный режим, чтобы сдвинуть все с мертвой точки и наладить.

Я говорил, что в Фазе 2, чтобы помочь вам открыть Истину и обрести свое естественное состояние Неисчерпаемого Изобилия, все ваши основные убеждения должны быть расшатаны и затем вырваны. Поэтому, войдя в Фазу 2, я создал и проявил у себя в голограмме следующие иллюзии:

- Объем продаж товаров и услуг двух моих компаний упали практически до нуля. Прежде эти компании преуспевали в течение многих лет, и вот во мгновение ока, будто по щелчку выключателя, процветание «отключили» без всякой видимой причины. Оно словно испарилось с лица земли.
- Я оказался вынужден оплачивать все расходы, связанные с поддержкой этих компаний, из своих личных ресурсов.

¹ Перевод М. Лозинского.

² Маркетинговая деятельность, рассчитанная на быструю реакцию потребителей на маркетинговую акцию (напр., покупка товара непосредственно во время проведения маркетинговой акции при рекламе в месте продажи, при прямой продаже), заказ товара по почте или телефону после проведения маркетинговой акции.

- Я не смог больше выплачивать себе зарплату и премии от этих бизнесов.
- Я был вынужден сделать несколько дорогостоящих ремонтов и перестроек в своем доме.
- Три «злосчастия», потребовавшие значительных издержек и коснувшиеся моих личных фондов, отсутствие дохода от двух бизнесов и значительные расходы для компенсации снижения деловой активности, привели к тому, что денежные средства на моих счетах начали стремительно таять. Пока это было не опасно, так как в предшествующие годы я скопил достаточно денег, но, спрогнозировав наметившиеся тенденции, я увидел, что в конце концов они ведут меня к катастрофе.

Как вы полагаете, что я чувствовал в отношении этих созданий? Это можно выразить в двух слова: паника и ужас!

И какой дар, вы думаете, я дал себе, открыв паттерны, породившие такие сильные ощущения? Этот дар — возможность вернуть *огромное* количество Силы.

И что же я стал делать? Весь день и каждый день я применял Процесс к дискомфорту. Всякий раз, гуляя вокруг дома (который поистине был домом моей мечты) или в саду и созерцая красивые пейзажи и виды, я представлял, как должен буду продать его, если отток денег продолжится. Каждое утро отвозя детей в частную школу (которую они просто обожали, также как и моя жена), я представлял, как должен буду отказаться от нее, когда окажусь неспособен оплачивать обучение. Я представлял стыд, с которым расскажу отцу (который, взяв для меня ссуду в банке, помог мне выпутаться из неприятной ситуации, когда я потерпел неудачу в первый раз) о том, что подвел его *снова*; и стыд, который почувствую, когда мои более успешные друзья и коллеги, среди которых были бизнесмены, писатели и преподаватели, узнают о моем провале. Все больше и больше ужасающих сценариев разворачивалось в моем воображении.

Множество раз на дню я входил в онлайнтовую систему своего банка в надежде увидеть, что пришло хоть сколько-то денег. Но поток поступлений продолжал истончаться. Я должен был внимательно наблюдать за входящими и исходящими потоками денег на счетах моих компаний и отслеживать поступление ожидающих оплаты счетов, чтобы вовремя перевести средства со своего личного счета и не допустить возврата чеков, адресованных моим компаниям.

Вы видите, насколько изумительно я обманывал себя и закреплял созданные мною иллюзии Денежной Игры? Именно так и устроена Фаза 1.

По причине всего этого дискомфорта применение Процесса часто занимало у меня времени до трех часов в день, или даже больше, настолько интенсивным он был. Также бывало, о чем я упоминал в предыдущей главе, что после того как возникало чувство сильного страха или паники, и я применял Процесс, выходя из него в приподнятом и радостном состоянии, то через несколько минут или секунд страх и паника поднимались снова, и я должен был вернуться к ним и опять применить Процесс. Порой я получал короткую передышку, пока не обращал внимание на баланс своего счета и нули в отчетах о продажах, после чего все начиналось по новой.

Я упомянул, что одно из моих главных убеждений состояло в том, что изобилие моих компаний напрямую зависит от моих навыков предпринимателя и продавца, а также моего таланта заставлять дела делаться. Поэтому, из-за отчаяния и желания прекратить исчезновение денег, я решительно вошел в проактивный режим и запустил серию маркетинговых кампаний по сбыту различных своих товаров и услуг. Кампании либо не имели никакого успеха, либо он был настолько ничтожен, что тот мизерный доход от них не мог оказать никакого влияния на то, что все более походило на тонущее судно.

Умом я знал о Фазе 2, и мне было известно все, о чем я рассказывал в предыдущих главах. Но, как было подчеркнуто в Главе 10, одного знания и интеллектуального понимания Истины недостаточно. Мне было необходимо забрать Силу из паттернов,

которые ограничивали меня. А для этого я должен был открыть эти паттерны и испытать настоящее неудобство. И чтобы испытать такое настоящее неудобство, я должен был создать именно такие иллюзии, опыт которых и переживал.

Страх и паника в конце концов перешли в злость. В Фазе 1 я создал иллюзию множества взлетов и падений, и большого количества страданий и борьбы, которые возникали и теперь, в моей уже более сознательной жизни. Я также создал множество благоприятных деловых возможностей, которые, казалось бы, обещали доставить меня на вершину успеха, а в итоге вели в никуда. Все это я тогда воспринимал как чудовищные издевательства, создав в результате очень крепкое убеждение, что Вселенная ополчилась на меня и пользуется любой возможностью, чтобы позлить меня; что она и впредь будет пихать палки в колеса всему, что бы я ни делал, просто ради извращенного удовольствия понаблюдать мои мучения. Знаю, что это звучит смешно, но в классическом для Фазы 1 стиле я на самом деле поверил в то, что это правда, и был из-за этого очень зол и возмущен. В общем, все паттерны раскрылись настолько, что весь дискомфорт, связанный с ними, начал выливаться из них с такой силой, с какой бьет вода из пожарного шланга.

Многажды раз на дню, наблюдая стремительно сокращающиеся балансы своих счетов, я применял Процесс и Мини-Процесс, рассказывая Истину о них и утверждая: «вот эти вот числа, кажущиеся такими реальными, — это проявление в действии моей Силы и Неисчерпаемого Изобилия. Я создал все это из моего Сознания. Оно — не настоящее!» Снова, и снова, и снова, день за днем, я напоминал себе Истину с той же беспощадностью, с которой в Фазе 1 убеждал себя во лжи.

В это же самое время, когда почти прекратился доход от моих компаний, и сам я нес большие убытки, покрывая из личных фондов потери своего бизнеса, я создал еще одну строку расходов, связанную с большим ремонтом и необходимыми перестройками в нашем доме. Я создал иллюзию протекающей кровли, и две фирмы, занимающиеся кровельными работами, обе объявили мне о необходимости замены крыши... что обошлось мне в \$40.000. Я создал иллюзию проблемы с водой и плесенью в подвале своего дома, что потребовало установки системы по отводу воды и снижению образования плесени... стоимостью в \$13.000. Иллюзия финансовых затруднений продолжала крепнуть.

Этому не видно было конца, а мне оставалось только наблюдать, как все мои первейшие убеждения — убеждения, более всего ограничивавшие меня в Фазе 1 и причинявшие самые сильные страдания — подвергались встряске. Так продолжалось в течение следующих восьми месяцев. Случались моменты невероятной радости и мира, были даже целые дни, проведенные в тишине и спокойствии, но в преобладающей своей массе это было чрезвычайно напряженное и некомфортное время.

Но я был полон решимости всецело посвятить себя путешествию по Фазе 2 и процессу освобождения, поэтому каждый день держался его, живя в реактивном режиме, используя Четыре Инструмента Поиска Сокровищ, применяя Процесс ко всему, в том числе гневу на свое Безграничное Я и Вселенную, страху перед очередным банкротством и неудачей, а также к боли и стыду, которые он порождал.

Как вы можете догадаться, посвящая все свое время, энергию и силы делу Фазы 2 и не видя не только никаких перемен, но даже хоть каких-то *улучшений*, я становился только еще более озлобленным. «Ну давай же», выкрикивал я своему Безграничному Я, «я же все делаю хорошо, ты же знаешь! За восемь месяцев должно же *хоть что-то* сдвинуться с места!» Но ничто не менялось, да и не могло измениться, учитывая всю ту Силу, которая по-прежнему содержалась внутри ограничивающих паттернов в Поле.

Были времена, когда я был готов все бросить... времена, когда я задавался вопросами о своем здравомыслии... времена, когда я сомневался во всем, что имело отношение к Фазе 1 и Фазе 2; в том, что является реальным и не реальным; сомневался, что идеи Возвращения Силы, Безграничной Силы, мудрости и изобилия являются настоящими, а не выдуманы мной, соблазненным какой-то бредовой системой новейших убеждений.

Также были моменты, когда я погружался в такую глубокую депрессию, что говорил своему Безграничному Я: «Сдаюсь. Безграничное Изобилие или нет, играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов или нет, но если это то, на что теперь стала похожа моя жизнь... я не хочу больше в это играть. Или дай мне успех — СЕЙЧАС ЖЕ — или забирай меня на хрен отсюда. С меня хватит».

Но я знал, что поставлено на карту. Знал, что независимо от того, чего это потребует, я хочу освободиться и получить возможность играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов. Поэтому я продолжал делать дело Фазы 2, несмотря на все свои, основанные на принципах Фазы 1, протесты и ощущения тщетности своих усилий. Я продолжал возвращать Силу из своих тайных надежд, а также желаний изменить, исправить, улучшить голограмму или восстановить поступление денег.

Затем, спустя год после вхождения в Фазу 2, я стал замечать некоторые изменения в своей голограмме. Я обратил внимание, что чувства тревоги и беспокойства насчет очередного банкротства и неудачи стали ослабевать, пока не исчезли вовсе. Я обратил внимание, что больше не наблюдаю, словно ястреб, за всевозможными числами, связанными с моим бизнесом, и уже не был *абсолютно* убежден в том, что они являются настоящими. Я обратил внимание, что в принятии решений при выполнении дел, относящихся к работе, стал руководствоваться тем, что доставило бы мне удовольствие, а не тем, сколько денег я заработаю или какая выгода меня ожидает (об этой перемене в мотивах мы подробнее поговорим в следующей главе). Я также обратил внимание, что стал намного более радостным и спокойным. Жена стала посматривать на меня и интересоваться, почему это я выгляжу более счастливым и веду себя теперь совершенно по-иному в отношениях с ней и детьми. До этого момента я не говорил с ней ни о чем, касающемся дела Фазы 2. Я выполнял его один, без чьей-либо помощи. В Главе 14 мы поговорим об особенностях обсуждения Фазы 2 с «другими».

Кроме того, я стал замечать, что создаю людей более отзывчивых ко мне, более внимательных, более признательных — как друзей, так и незнакомцев. Потом обратил внимание, что создаю людей, которые *приходят ко мне* и предлагают организовать мое выступление на своих мероприятиях. На одном из таких мероприятий я создал \$210.000 фактически за две минуты. Подробности этой истории я раскрою в этой же главе чуть позже. Я создавал людей, которые чуть ли не сваливались с неба, без всякого запроса с моей стороны, и предлагали продвигать мои товары и услуги своим покупателям и разделять получающуюся прибыль, говоря на маркетинговом языке, предлагали «совместное предприятие». Некоторые из таких предложений были приняты мною, и огромное количество Признательности в форме денег было Выражено мне. Клиенты на консультации и семинары хлынули откуда ни возьмись. Казалось, деньги текли рекой из любого источника, причем каждый из них был совершенно неожиданным. Тот финансовый год завершился для моего бизнеса с фактически рекордными продажами и прибылью.

Несмотря на такое обилие событий, которые можно было бы оценить как «*хорошие новости*», пожалуйста, поймите, что рекордные продажи и прибыль ничего не значат в Фазе 2 — эти цифры не были настоящими, и я не смотрел на них, как на реальные или что-то значащие. Ключевой здесь момент для осознания — то, что изобилие проявилось в моей голограмме без всякого моего намерения, желания и какого-либо усилия с моей, как Личности в своем Фильме Полного Погружения, стороны, является иллюзией. Самым главным, отозвавшимся всем тем благоприятным возможностям, было — проживание жизни в расслабленном, спокойном, радостном и полностью удовлетворенном состоянии — то, что я называю «дружелюбный образ жизни». Множество людей создают в Фазе 1 чрезвычайно выгодные возможности, но, как было сказано, платят в конце ОГРОМНУЮ цену, пытаясь *использовать* их.

Переживанием всех этих событий я показал себе, сколь многой Силой обладаю на самом деле; кроме того, оно дало мне возможность испробовать вкус того, что

действительно возможно в Фазе 2. Как было сказано в предшествующей главе, я жил в реактивном режиме долгое время, прежде чем смог увидеть эти создания у себя в голограмме. Я не ставил никаких целей, и у меня не было каких-либо ожиданий и планов. Я просто жил, беря для жизни единственный момент, который у меня был; делал то, к чему испытывал стремление, то, что доставляло мне удовольствие; и выполнял дело Фазы 2. Все перемены просто произошли, как естественный результат возвращения Силы и схлопывания паттернов в Поле. Так действует Фаза 2.

Спустя месяцы напряженность событий, подобных вышеописанным, наконец, снизилась, и я больше не сталкивался с такими потрясениями. Почему? Потому что к тому времени я вернул столько Силы, что в интенсивности такой степени уже не было необходимости. Несмотря на это я по-прежнему ежедневно дарил себе массу возможностей «поработать» в Фазе 2 — применял Инструменты, расширялся и открывался все сильнее навстречу осознанию своей Истинной Сущности... и свидетельствовал множество изумительных и вдохновляющих созданий, проявляющихся в моей голограмме без какого-либо намерения или поступка с моей стороны.

Иногда я вдруг испытывал вдохновение предпринять одно или несколько действий, совершал их и, бывало, удивительные создания появлялись следом. Жизнь все больше доставляла мне удовольствие и становилась все легче, если говорить о затрачиваемых энергии и усилиях. Все те концепции, которыми я до сих пор делился с вами, оказывались для меня все более реальными, а понимание их углублялось в таких аспектах, о которых я никогда бы не подумал. Вскоре после этого я достиг Точки Освобождения, которую подробнее опишу в следующей главе.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Освобождение от Денежной Игры не означает создания иллюзии большего количества денег, поступающих к вам по таким традиционным каналам как бизнес, работа, инвестиции или наследство, хотя, конечно же, вы можете создать и поиграть с такими иллюзиями, если захотите. Освобождение означает раскрытие Бесконечному Изобилию и творческим возможностям. Бесконечное есть — бесконечное. Оно не является чем-то, что можно измерить, отследить или подсчитать, как увидите в следующей главе.

Пожалуйста, помните — *моя* история описывает лишь то, что было создано *мною*, чтобы поддержать *меня самого* на пути к освобождению. Все это было создано в ответ на ограничивающие паттерны, которые в Фазе 1 я установил в Поле для *меня самого*. Рассказанное не демонстрирует никакого правила или формулы, требуемых для того, чтобы освободиться. Оно не означает того, что *вы* решите создать для *себя самого*. Оно не означает, будто нужно ожидать, что с вами произойдет тотальная «катастрофа», хотя вы и можете выбрать помочь себе в освобождении таким образом. Вы создадите любой опыт, который наилучшим образом поддержит вас, уникальную Бесконечную Сущность, играющую в уникальной Человеческой Игре.

Также помните, что я создал *сильную боль*, длившуюся в моей жизни в течение полутора лет, чтобы в конце концов освободиться от Денежной Игры *навсегда*. Если *вы*

решите создать иллюзию подобного уровня *интенсивности и боли*, или, возможно, иллюзию еще более значительной *интенсивности и боли*, которая пребудет с вами на протяжении года, двух лет, или даже пяти, десяти лет, то стоило бы это того, что в результате вы полностью и навсегда откроетесь своему естественному состоянию Неисчерпаемого Изобилия?

Определенно!

Сколько человек вы знаете (или о которых читали), кто начал экономить, заниматься инвестициями, планировать свою пенсию или создавать финансовую независимость в свои двадцать лет? Может быть, вы сами так поступали? Среднестатистический человек следует этому курсу и продолжает упорно трудиться, занимаясь делами, не доставляющими ему никакого удовольствия, до тех пор, пока ему не исполнится от 40 с небольшим до 65 лет... и в большинстве случаев, после всей этой работы и всех этих лет, он *не* приходит ни к финансовой независимости, ни к спокойной пенсии. Лично для меня, неважно, сколько недель, месяцев или лет потребуется для путешествия к освобождению — оно стоит того, и, в отличие от Фазы 1 и Денежной Игры, «работая» в Фазе 2, вы *освободитесь* и *откроетесь* своему естественному состоянию Неисчерпаемого Изобилия.

Мой клиент, Правин Капáдия (Pravin Karadia), из Великобритании, создал совершенно другого рода опыт, когда вошел в Фазу 2 после посещения семинара *Освобождение от Денежной Игры*. Сначала он создал иллюзию высоких продаж и прибыли от своего бизнеса. Затем, в результате создания иллюзии нового подразделения своей компании, он создал иллюзию серьезных издержек, связанных с запуском этого подразделения и ставших причиной некоторых проблем с денежными средствами для его основной компании. Его бизнес не пострадал (в отличие от того, что произошло с моим), однако он создал стрессовую ситуацию, которая помогла ему в выполнении дела Фазы 2. Вот что он написал мне по этому поводу:

Я понял, что это было мое Безграничное Я, давшее мне возможность забрать Силу из этого дискомфорта, вызванного моими финансовыми проблемами. В те минуты я использовал Процесс, чтобы вернуть свою Власть из произошедшего *финансового кризиса*, а затем наблюдал, как медленно, но верно начинают происходить удивительные перемены. Мне предстоит забрать Силу из еще многих «денежных» дискомфортных ситуаций, но самым важным является то, что я полностью доверился своему Безграничному Я, и Оно прекрасно управляет моим финансовым положением, поддерживая меня в выполнении дела Фазы 2.

А это история Лори Макклауд (Lorie McCloud), пересказанная ее собственными словами:

Я совершенно слепая, но не воспринимаю это как серьезную проблему. Ничто в моей, казалось бы, несчастной жизни, не было серьезной проблемой, исключая плачевное состояние моих финансов. Все то время, пока я была подростком, а затем взрослой девушкой, меня неотступно преследовало желание покончить с жизнью. Когда я обнаружила, что есть способ освободиться от Денежной Игры, то даже не могла сразу присоединиться к нему, потому что была по уши в долгах и мне нечего было заплатить.

После всецелого посвящения себя на протяжении месяца делу Фазы 2, я стала замечать изменения. Прежде всего, здорово было узнать, что я могу теперь справляться с испытываемыми мною негативными мыслями и чувствами. Я получаю огромный заряд от того, что сначала погружаюсь в них, а потом забираю у них каждую каплю своей Силы.

Сначала я попробовала зарабатывать средства через Интернет, но потеряла денег еще больше (не знаю, как это могло произойти) и должна была применять Процесс к возникающим чувствам стыда и собственной

неполноценности. Затем вдруг пришло письмо из управления социальной защиты, извещающее меня об увеличении моего ежемесячного пособия. Вообще-то, оно повышалось не на столько уж и много, но просто сам факт, что оно увеличивается (чего в моей ситуации, по общему мнению, не могло произойти), означал, что исчезали все барьеры для изобилия.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Ничто в голограмме не является реальным, включая государственные институты, такие как Управление Социальной Защиты. Вообще все является созданием Сознания и, следовательно, может принимать любую форму, в соответствии с намерениями вашего Безграничного Я.

Майк Роун (Mike Roan), один из клиентов коучинговой программы Фазы 2, проживающий в Токио, рассказал мне такую историю Фазы 2:

Возвращаясь из отпуска в Японию, я летел ночным рейсом и прибыл очень рано утром. Я сел в поезд до Токио, который вскоре наполнился людьми, спешащими на работу. Перелет оказался непростым, я очень устал после бессонной ночи и заснул прямо в поезде. Когда поезд остановился на моей станции, я встрепенулся и, протискиваясь с чемоданом через толпу, вышел из вагона еще наполовину спящим. Но стоило поезду закрыть двери и отправиться дальше, как я сообразил к своему ужасу, что оставил свой кейс с паспортом и другими ценными вещами на верхней полке вагона, который только что уехал. О своей потере я немедленно сообщил работникам станции, и они заверили меня, что приложат все усилия, чтобы разыскать мои вещи.

Я был в таком беспокойстве, что от возбуждения не мог даже присесть. Постепенно до меня стало доходить, что, будучи иностранцем в чужой стране, я должен был вложить огромное, ОГРОМНОЕ, количество Силы в такие документы как паспорт и рабочая виза. В самом деле, моя безопасность и образ жизни, казалось мне, зависели от физического наличия у меня этих документов и от того, что они «в порядке»!

Я отправился домой, все еще находясь в сильнейшем беспокойстве. Вскоре мне позвонили из железнодорожной компании и сообщили, что они обыскали весь поезд, но мой багаж нигде не был найден. Мне стало понятно, что единственное, что я могу сделать со всем этим, это забрать Силу из тех потерянных вещей и их важности в моей жизни. И именно этим я занимался в течение следующих нескольких часов — не пытался вернуть документы назад, но возвращал Силу из моих убеждений и дискомфорта. Как ни странно, но после полудня мне опять позвонили из железнодорожной компании с известием, что мой багаж был найден совершенно нетронутым и со всем своим содержимым, и если я буду настолько любезен, то могу приехать за ним и забрать! Какой же все-таки это дар — иметь возможность вернуть Силу!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Когда в голограмме проявляется некое создание с целью помочь вам в выполнении дела Фазы 2, оно остается столько, сколько вам нужно для выполнения этой «работы». Как только «работа» будет сделана, создание исчезнет, так как для его существования не будет более оснований.

Решение моей жены Сесилии войти в Фазу 2 сопровождалось ошеломляющим и весьма сильным испытанием. Но сначала позвольте мне изложить его предысторию. У нас с Сесилией двое детей: дочка Эли семи лет и сынишка Эйдан, которому на тот момент было всего четыре года. Еще у нас было две собаки, Молли и Пери. А из школы, где училась Эли, мы взяли морскую свинку, по имени Какао Паф, которую ученикам разрешалось брать к себе домой, чтобы они ухаживали за ней. Она жила в нашем доме уже две недели. Мы всегда внимательно следили за тем, чтобы вывести собак в другую комнату и запереть за ними дверь, прежде чем выпускали Какао Паф поиграть. И еще у нас работала молодая девушка, Салли — нянька и личный помощник одновременно.

В те дни, когда Сесилия приняла решение войти в Фазу 2, я проводил четырехдневный семинар, участницей которого была и она. На вечер его второго дня мы пригласили всех участников собраться у нас дома, чтобы поужинать и пообщаться. Салли должна была приготовить еду и напитки и затем позаботиться об Эли и Эйдане, когда соберутся гости.

В полдень этого дня Сесилия еще была на семинаре, когда вдруг зазвонил ее телефон. Это был истеричный звонок от Салли, требовавшей, чтобы она вернулась домой, так как Молли освободилась, напала на Какао Паф и убила ее. Как вы догадываетесь, это известие вызвало у моей жены весьма сильный дискомфорт. «О, нет!», думала она, «к нам приедут гости, а в доме мертвая морская свинка!», и затем мысли закружились еще быстрее: «Ведь я должна буду позвонить в школу и сказать им, что мы убили их морскую свинку. Все учителя и дети, так любившие Какао Паф, очень расстроятся. Оооо!»

Но создание на этом не остановилось. Перед тем как разрешить Эли взять Какао Паф к себе домой, мы поговорили с ней, объяснив, что держать животных это большая ответственность и к ней следует относиться серьезно. Поэтому Сесилия создала Эли, терзающую себя чувством вины: «Я никогда не смогу иметь домашнего любимца. Я недостаточно ответственна, я недостаточно ответственна...», продолжала Эли твердить сквозь слезы.

Но и это было еще не все. Вскоре после того, как все участники семинара собрались, и мы приступили к ужину, Сесилия стала слышать странные звуки, доносившиеся с верхнего этажа, где находились Салли с детьми. Какое-то время она не придавала им значения, но в конце концов решила подняться наверх и посмотреть, что происходит. Войдя в ванную комнату Эли, она увидела Салли, лежащую без чувств на полу, и Эйдана, стоящего голышом в ванной, под струей холодной воды, и зовущего: «Салли, Салли», в попытках разбудить ее. Именно эти звуки слышала Сесилия. Как позже выяснилось, Салли приложилась к вину, приготовленному для вечеринки, и от чрезмерного количества выпитого потеряла сознание — *будучи на работе*. В тот момент я ничего не знал о произошедшем. Сесилия не стала рассказывать об этом, чтобы не портить удовольствие от семинара и встречи с его участниками. До этого Салли проработала у нас четыре месяца, и такое ее поведение было очень нехарактерно для нее, если не сказать больше.

Когда Сесилия увидела растянувшуюся на полу и стонущую Салли, и дрожащего от холода Эйдана, вызывающего к ней из ванны, гигантское яйцо, приоткрывшееся при известии о смерти Какао Паф, раскрылось полностью. «О, Боже!», думала она, «я доверила своих детей этой женщине! Мы с Бобом целую неделю провели в Лондоне, а она

оставалась одна с детьми. Детям угрожала опасность! О... Боже! Пока нас нет дома, они могли поранить себя или погибнуть! Салли собиралась прийти к нам завтра, когда я снова буду на семинаре. А если что-то произойдет с детьми, пока я буду там. Она убила морскую свинку, оставила Эйдана одного в ванне и ...»

Сесилия начала применять Процесс и продолжала применять его в течение трех недель после этого события, пока Сила вытекала из этого мощного паттерна под названием «дети в опасности». Вся эта иллюзия (и я буду напоминать вам смотреть на все, как на иллюзию, разыгрываемую в голограмме весьма искусными актерами) была замечательным и великолепным созданием с целью предоставить Сесилии возможность вернуть огромное количество Силы из паттернов, именуемых «внешние обстоятельства», изводивших ее всю ее жизнь. Мы решили, что немедленно расстанемся с Салли, а Сесилия не станет посещать оставшиеся дни семинара. Она применяла Процесс ко всем своим переживаниям, возникавшим как ее создания, и в течение следующих месяцев.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Люди в вашей голограмме являются актерами, говорящими и делающими то, о чем вы их просите сказать и сделать. Нет такого понятия как «характерно» или «нехарактерно». Есть только то, о чем вы просите их сказать и сделать.

Бриджитта Ньюбергер (Brigitta Neuberger) приехала из Вены, Австрия, чтобы поучаствовать в семинаре, посвященном Освобождению от Денежной Игры. После семинара, перед возвращением домой, она хотела попутешествовать по Соединенным Штатам. В вечер первого дня семинара она создала иллюзию потери своего портмоне, в котором были все ее деньги, кредитные карты, билеты на самолет и паспорт. Когда она рассказывала о своей *трагедии* всей группе, было очевидно, что ею овладела настоящая паника. «Без портмоне у меня огромные проблемы. Я не смогу продолжить свое путешествие. У меня нет денег на еду. Я даже не могу вернуться домой. Я везде смотрела — в комнате отеля, в комнате, где проходил семинар, обыскала свою машину, обзвонила все магазины и рестораны, в которых побывала. Ничего».

Я знал, что она создала иллюзию потери портмоне, чтобы предоставить себе великий дар Фазы 2. «Потрясающее создание», говорил я ей. «Вы создали себе хороший подарок. Завтра вы узнаете об инструменте, который я назвал Процесс. Используйте его, а затем просто наблюдайте. Ваше портмоне вернется к вам каким-нибудь необычным образом. На самом деле оно не потерялось. Вы просто создали иллюзию его потери, чтобы помочь себе вернуть Силу». Конечно же, через два дня она пришла на встречу с широкой улыбкой на своем лице и рассказала группе, что ехала сейчас в машине, резко нажала на тормоза, когда едущий перед ней автомобиль неожиданно остановился и... оп-па! — увидела вдруг свое портмоне, выглядывающее из-под переднего пассажирского сиденья. «Я точно знаю, что заглядывала под него несколько раз», уверяла она группу.

Теперь мне хотелось бы предложить несколько примеров, относящихся ко 2-му аспекту Фазы 2, «странные вещи», которые демонстрируют, как проявленные в вашей голограмме создания могут показывать вам, насколько вы могущественны в действительности, а также степень, в которой вы создаете все, что испытываете, вплоть до мельчайших деталей. Я упомянул во Введении, что некоторые истории, рассказанные в этой книге, могут напоминать вам рассказы жанра научной фантастики. Помните об этом предупреждении и обо всем, что вы узнали к этому моменту, когда будете читать их.

Дэн Кабрера (Dan Cabrera), слушатель из Иллинойса, написал мне следующее письмо по возвращении домой с семинара *Освобождение от Денежной Игры*:

Мое возвращение было поистине чудесным. Всю дорогу я получал от Безграничного Я подтверждение идей, имеющих отношение к Освобождению, которое находилось и в текстах на придорожных щитах, и в разговорах пассажиров друг с другом. По прибытии домой мое Безграничное Я тут же послало мне два создания, ставших причиной сильного дискомфорта:

1. Моя дочка была очень расстроена после того, как рассорилась с тремя своими лучшими подругами.
2. У моей свояченицы из Сан-Диего произошли серьезные финансовые неприятности.

Помня о том, что вы говорили, я заставил себя сказать: «давайте-ка его сюда!!» и начал применять Процесс. Когда на следующее утро я пришел в свой офис и стал проверять почту, то по-настоящему почувствовал, какую великолепную поддержку получаю. Вот отрывок из письма, которое пришло мне от руководителя факультета в университете:

Дэн,

У нас возникла необходимость к осени 2006-го года подготовить онлайн-курсы для использования их в новой подготовительной программе. Необходимо заняться их разработкой. Кроме того, мы ищем преподавателей, заинтересованных в преподавании этих курсов, в том числе, готовых взять их в качестве дополнительной нагрузки. Разработчиками и преподавателями курсов вполне могут быть как одни и те же, так и совершенно разные люди.

В конце письма я перечислил все необходимые курсы, но мне думается, что вы могли бы заняться UNHS 410, тем более что он похож на курс АНРН, который вы вели прежде. Колледж может выплатить пособие в \$3.500 на создание такого курса. Кроме того, нет необходимости начинать с нуля, так как прошлым летом группа преподавателей колледжа уже занималась разработкой основных его принципов.

Эти занятия мы надеемся предложить осенью 2006-го или весной 2007-го года, так что вы можете начать тогда, когда вам удобно. Вам было бы интересно заниматься созданием этого курса? И хотели бы вы преподавать этот или иной курс из ниже представленного списка?

В анкете, которую я заполнял перед началом семинара по Освобождению, я выразил желание, что хотел бы вернуться к преподавательской деятельности и посвятить свое время разработке инновационных образовательных программ, предлагаемых онлайн для большого числа людей.

В общем, используя ваши слова — ВАУ! ... и это только начало.

Майк Роун еще поделился таким своим опытом Фазы 2:

Недавно, во время отпуска, я побывал в гостях у своей сестры. У нее был набор DVD-дисков с фильмом английского натуралиста Дэвида Аттенборо *Живая Планета*¹. Смотря этот фильм, я по-настоящему испытывал благоговение перед великолепием и разнообразием жизни, существующей в голограмме, и, с перспективы Фазы 2, не переставал восхищаться тем, какое же невероятное создание эта Земля, и как удивительно, что я смог создать ее с такой

¹ The Living Planet (1984), by David Attenborough.

потрясающей детализированностью, настолько огромным количеством созданий и явлений, и такой невероятной красоты.

Дебора Мандас (Deborah Mandas), мой зубной врач, присоединившись к семинару *Освобождение от Денежной Игры*, создала для себя совершенно очаровательное переживание Фазы 2, когда отправилась на обед с остальными участниками группы. Перед обедом она заглянула в свой кошелек, отметив лежавшие в нем \$300. Но после обеда, открыв кошелек, чтобы *расплатиться*, она увидела там еще бумажку в \$500. «Я совершенно уверена, что их *не было* перед этим, как и в том, что не ошиблась при подсчете», сказала она.

Майкл Хэкетт (Michael Hackett), другой участник семинара *Освобождения от Денежной Игры*, создал следующий опыт, наглядно продемонстрировавший ему, насколько могущественным творцом он является, а также тот факт, что именно он создает абсолютно все, что испытывает в своей жизни:

Шестеро из нас отправились на ужин вчера вечером. Из-за своего финансового положения и по некоторым другим причинам, я жил вместе с моим семидесятилетним отцом. Мы с ним практически неразлучны, и я очень его уважаю. За ужином я позвонил ему, чтобы поздравить с Днем Отца.

«Ты никогда не догадаешься, что я купил», услышал я в ответ.

«Что?», спросил я.

«Корвет», ответил он.

«Что ты имеешь в виду, говоря, что купил Корвет?»

«Ты задаешь не тот вопрос. Догадайся лучше, во сколько он обошелся мне».

«И во сколько?»

«100 баксов».

Оказалось, три месяца назад он купил лотерейный билет, выпущенный общественной радиостанцией, и только что ему позвонили оттуда и сообщили, что он выиграл Корвет 2005-го года. У моего отца повреждено колено и при росте 6 футов 2 дюйма ему сложно садиться в обычную машину, так как трудно сгибать ногу, поэтому он ездит на минивэне. Я был так рад за него и так счастлив! Я спросил его: «Что ты собираешься делать с Корветом?»

«Думаю, что я возьму деньги».

«Сколько это может быть?»

«Ну, по крайней мере, \$40.000. Может, и больше!»

Для меня неважно, увижу ли я когда-нибудь доллар от тех денег, или нет. Эта ситуация стала сюрпризом, словно мяч, прилетевший на поле невесты откуда. Оценивая это событие с перспективы Фазы 2, я понимаю, что не было ни лотереи, ни лотерейного билета, ни трехмесячного ожидания, в течение которого мой отец, предположительно, хранил билет. Внезапно я сказал себе: «Майкл, это ты создал все это! Ты просто — пфф! — создал все это, включая историю о том, как мой отец получил лотерейный билет». И я по-настоящему осознал, насколько могущественным я являюсь, и какая же это потрясающая игра. Это было захватывающее чувство!

Другой участник семинара, который был вместе с Майклом на том ужине, когда он услышал о Корвете, добавил следующее:

Я присутствовал при этом разговоре, и это было потрясающе — мы все ощущали, что в происходящем содержится важное для всех нас сообщение. А потом случилось еще кое-что. Сразу скажу, что Майкл не скрывал от нас сложности своего финансового положения. На самом деле, в тот момент у него вообще не было с собой денег. Как только он закончил разговаривать по телефону с отцом, вдруг ни с того ни с сего нам принесли еще по кружке пива, и вручая *Майклу* его кружку, официант сказал ему: «Это бесплатно, потому что это последняя оставшаяся порция пива этого сорта».

Мы все смотрели на Майкла после этой истории с Корветом, а теперь еще и доставшегося ему бесплатно пива. Мы думали: «Ого! Его явно что-то коснулось». Спустя 15 минут официант вернулся и сообщил, что они нашли еще пива того сорта, и, если Майкл желает, он может заказать его — правда, уже не бесплатно.

Когда на очередной сессии семинара была рассказана эта история, я заметил:

Под внешней забавностью этой истории, увидите ее содержание и значение. Ресторана не существует. Не существует официанта. Равно как и пива. Майкл создал иллюзию последней порции его любимого пива. Майкл же создал иллюзию официанта, предположительно по этой причине принесшего ему пиво в подарок. Но где последний раз вы видели ресторан, в котором посетителю дают что-либо бесплатно на том основании, что это последняя оставшаяся порция? Ведь в таком поступке нет никакого смысла. — Тот официант был всего лишь актером, произносящим и делающим то, о чем Майкл просил его сказать и сделать, поэтому нет необходимости в «смысле». Необходимость была в том, чтобы поддержать Майкла в выполнении дела Фазы 2, что и произошло.

Примечателен тот факт, что свое путешествие Майкл начинает со своего рода «пустячка». Но постепенно, по мере того как он вернет больше Силы, разнообразие вещей, которые он создаст для себя, будет увеличиваться, ведь его *осознание* своих возможностей тоже расширяется. Однажды, когда у вас будет достаточно впечатлений, подтверждающих, насколько в действительности вы могущественны (а это случится обязательно), вы уже не сможете отрицать, что рассказанное мною — верно.

В качестве еще одного примера я поделюсь историей Джеффа Пристли (Jeff Priestley), из Великобритании, рассказанной им самим:

Как-то утром в воскресенье я смотрел один из моих любимых сериалов, *Девочки Гилмор*¹. Он начался в 10 часов, и я уже успел посмотреть первые десять минут этого шоу, как вдруг подошла моя жена и сказала, что приготовила мне ванну. Я пошел наверх, неспешно принял ванну, побрился и оделся. Но когда я снова спустился вниз, те же самые часы показывали только 10:15. Я был настолько изумлен, что даже проверил остальные часы в доме, но все они показывали одинаковое время. По телевизору все еще шел сериал, с начала которого прошло 15 минут. Совершенно ошарашенный я досмотрел оставшиеся 45 минут. Думаю, что время — одно из самых основных и мощных ограничений и иллюзий, которые до сих пор я принимал как само собой разумеющиеся. Очевидно, мое Безграничное Я полагало иначе.

Сесилия создала еще один потрясающий опыт, чтобы продемонстрировать себе, насколько могущественным творцом она является. Как-то раз вместе с Эли они были в продолжительной автомобильной поездке. Обе очень устали и решили на ночь сделать остановку. Сесилия стала высматривать знаки, указывающие на выезд с магистрали и отель поблизости. Вскоре она увидела такой знак и свернула к съезду. Внизу стоял еще один знак, сообщавший, что до Хэмптон Инн треть мили после поворота направо. Сесилия повернула направо и проехала треть мили. Но отеля не было. Уже полмили. Отеля все также не было. Позади было оставлено две мили, и по-прежнему никаких признаков отеля.

Она вернулась обратно на две мили и, выйдя у автозаправочной станции, стала расспрашивать об отеле. «Ну да, треть мили после поворота. Его невозможно пропустить. Большой красно-голубой щит», сказал ей работник станции. Сев в машину, она снова поехала по этой же дороге, проехав треть мили, затем полмили, и опять те же две мили.

¹ Gilmore Girls.

Отеля не было! Сначала она расстроилась, но забрала Силу из этого дискомфорта и, вспомнив в конечном счете, что находится в Фазе 2, начала смеяться. Она вернулась на магистраль и проехав какое-то расстояние, увидела другой знак, обещавший мотель поблизости от съезда. Она последовала его указаниям... но отеля не нашлось и там! Это повторялось четыре раза, прежде чем отель, в конце концов, не оказался там, где и *предполагалось* он должен быть.

Итак, спрашиваю я вас — хоть *что-то* в голограмме является настоящим, неизменным и устойчивым?

Нет!

Я создал похожую иллюзию, когда возвращался домой из деловой поездки в Вашингтон, округ Колумбия. Расспросив консьержа отеля о том, как выехать на шоссе и получив очень простое указание проехать 8 миль и свернуть на выезде номер 9, я сел в машину. Мимо меня пронеслись выезд номер 7, выезд номер 8... а затем выезд номер 10. Выезда номер 9 не было! Доехав до 13-го, я развернулся и поехал обратно. Выезды 12, 11 остались позади, затем 10-й... и 8-й. Не было 9-го! Поскольку в Фазе 1 я создал паттерн всегда падать духом, я начал расстраиваться и применил Процесс.

Совершенно отчаявшись в бесплодных поисках нужного выезда, я каким-то образом оказался у аэропорта Рональда Рейгана, что еще больше меня разозлило. Здесь я снова использовал Процесс. Когда я разузнал, как выехать из аэропорта и снова вернуться на то шоссе, произошло то же самое — выезд номер 7, номер 8, и номер 10. Не было 9-го выезда! Перед этим я уже три раза «рассоздавал» выезд номер 9, и сделал это еще два раза, прежде чем, наконец, увидел его и смог свернуть на него и поехать домой. Сейчас вы могли бы подумать: «Ты просто устал. Выезд номер 9 всегда был на месте, ты просто не замечал его». Но я не был уставшим, и мог бы не заметить нужный выезд один раз, но не пять раз подряд, тем более что мобилизовал все свое внимание после первого же.

Итак, спрашиваю еще раз — хоть *что-то* в голограмме является настоящим, неизменным и устойчивым?

Нет!

Рональд Сэйвен (Ronald Saven), другой из слушателей моей коучинговой программы, позвонил мне и поведал о потрясающем создании, которое он проявил у себя в голограмме. Он рассказал, как устраивал перевод \$50.000 с одного из своих счетов на другой. На втором счете была сумма в \$1.000. Когда на следующий день он проверял баланс этого счета, ожидая увидеть \$51.000, там оказалось \$101.000! Он создал \$50.000 буквально из воздуха — чем, по сути, и являются на самом деле все деньги, суммы и цифры! Ведь по Правде говоря, не существовало банка, не было \$50.000, не было перевода средств и не было \$101.000. Все это было придумано. Все — было иллюзией. Все являлось великолепным созданием, придуманным Рональдом с целью показать самому себе насколько могущественным он является и насколько на самом деле податлива — Сознанию — голограмма.

С перспективы Фазы 1 можно было бы сказать: «Здесь все понятно и нет чего-либо необычного. Банк при переводе сделал ошибку, всего лишь. Она обязательно обнаружится, и лишние деньги просто спишутся со счета». Да, такое истолкование этой ситуации вполне допустимо. Но мы с Рональдом выбрали объяснить ее с перспективы Фазы 2, с которой она тоже вполне очевидна: в Поле был создан паттерн \$50.000, перевода и \$101.000 на втором счете; к нему была приложена Сила, и в голограмме проявилась кажущаяся настоящей иллюзия \$101.000 на счете. И между прочим, на момент написания этой книги, те лишних \$50.000 по-прежнему остаются на его воображаемом счете.

Могу спросить и в третий раз — хоть *что-то* в голограмме является настоящим, неизменным и устойчивым?

Нет!

Ранее в этой главе я упомянул о том, что сделал \$210.000 за две минуты. Позвольте мне сейчас рассказать подробности этой истории. Это произошло в самом начале моего путешествия по Фазе 2. Мой друг Рэнди Гэйдж предложил мне произнести речь на съезде Ассоциации Национальных Спикеров (National Speakers Association, NSA) в Канкуне, Мексика. В своей речи я собирался рассказать о маркетинговой модели, которую разработал для продажи предметов роскоши через Интернет. За эту речь я не получал никакого *вознаграждения*, но зато NSA компенсировала мне все *расходы*. Рэнди предупредил меня: «Обычно на мероприятиях NSA этого делать нельзя, но в этот раз, если хочешь предложить какие-либо продукты или услуги, то можешь это сделать прямо со сцены».

Я знал, что эта модель, о которой я хотел рассказать, весьма эффективна и заинтересует собравшихся на съезде профессиональных спикеров, и был очень взволнован перспективой предложить ее детали. Но я не собирался делать на этом деньги. Нет ничего плохого в том, чтобы заработать денег, просто в то время у меня не было такого стремления, ведь я целиком и полностью посвятил себя выполнению дела Фазы 2. Когда я садился в самолет, у меня не было намерения что-либо продавать со сцены, я просто хотел рассказать то, чем хотел поделиться, и получить удовольствие от общения, а дальше будь, что будет.

Но по прибытии на съезд я начал думать: «Хм, а ведь было бы здорово взять на консультацию несколько человек и учить их использованию моей модели, тем более что мне нравится этим заниматься». Я быстро напечатал документ, описывающий предлагаемую мной программу годового курса, и указал величину степени Признательности (в этот раз я по-прежнему называл это «вложением»), запрашиваемую за работу со мной. Суммой, которую я почувствовал вдохновение *назначить* за эту программу, стали \$17.500. Прежде я никогда не предлагал коучинговой программы, подобной этой. Я просто почувствовал побуждение сделать это. Меня несколько не беспокоило то, что, возможно, не найдется ни одного подписчика, или что сразу сотня человек подпишутся на этот курс. Я просто чувствовал стремление сделать это. Помните — так вы живете в Фазе 2.

Мое выступление продолжалось три часа. Я выложил весь, рассказав все, что знал. Затем, в самом конце своей речи, все еще чувствуя желание предложить свою программу, я просто сказал: «Если кто-либо из присутствующих хотел бы в течение предстоящего года воспользоваться моей помощью в реализации только что представленных идей, то у меня есть разработанный мною коучинговый курс, и здесь у меня с собой заявки для желающих». Меня окружила толпа. Люди хватались за бланки заявок, словно они стоили \$1.000. Желаящих присоединиться оказалось больше, чем я мог позволить себе, но 12 человек были приняты, и я уже предвкушал удовольствие от того, что буду заниматься с ними. Признательность (в виде денег), выраженная 12-ю людьми, зарегистрировавшимися в программе, составила мгновенные и иллюзорные \$210.000.

Вот еще один захватывающий пример того, на что может быть похожа игра в Фазе 2 Человеческой Игры. Когда я только начинал играть в маркетинг прямого доступа и заказы по почте, я создал иллюзию, называемую гарантией возврата денег, которая по сути удерживала меня в Денежной Игре и ограничениях Фазы 1. Играя в такие игры вам необходимо продать как можно больше продукции. Но так как есть убеждение, что все остальные люди обладают собственной Силой и независимой от вас Властью принимать решения, то, следовательно, вы должны быть чрезвычайно убедительны, чтобы заставить их приобретать ваши товары и услуги. Поэтому, предоставление покупателю гарантии возврата его денег, в случае неудовлетворенности вашей продукцией, должно обеспечить вам увеличение числа этих самых покупателей. Логично, верно? Точно! И я сам покупался на это в течение 18 лет...

Я даже использовал это создание (гарантии возврата денег), чтобы эффективней содействовать своему первому, произошедшему в Фазе 1, опыту финансового провала. В то время мой бизнес, связанный с обработкой почтовых заказов, успешно существовал уже два года. Он был очень хорошо отлажен, а все статьи расходов и доходов вполне прогнозируемы. За месяц поступало достаточно много предложений, а соотношение продаж и возвратов продукции держалось на постоянном уровне. Но внезапно я создал резкое падение продаж и высокий процент возвратов. Такая тенденция сохранялась в течение года и, в конце концов, привела к тому, что мой бизнес рухнул, а я *потерял* кучу денег. В результате я создал сильную неприязнь к возвратам, длившуюся долгие годы.

Когда много лет спустя я вошел в Фазу 2 и организовал другой бизнес, имевший отношение к продажам товаров по почте, через интернет и рекламу в журналах, то я снова предложил гарантию возврата средств, люди также согласились с этим, и я по-прежнему возвращал деньги, если кто-либо был недоволен. Однако я продолжал испытывать сильную антипатию к возвратам и злился всякий раз, когда нам приходилось оформлять их.

После применения, в течение нескольких месяцев, Процесса к дискомфорту, связанному с возвратами, я проснулся однажды утром и подумал: «Минутку! "Там" не существует никого. Нет никого, кого надо было бы убеждать в чем-то. Все окружающие — лишь актеры; они говорят и делают то, о чем я прошу их говорить и делать. Для них невозможно быть неудовлетворенными чем-то, что создаю я. Все, что я могу сделать, это создать иллюзию неудовлетворенных чем-то людей, которые требуют у меня возврата своих средств, и убедить себя в том, что это — по-настоящему». В это же утро я убрал гарантию возвращения средств из всех своих деловых предложений.

Наверно, вы догадываетесь, что после 18-ти летней убежденности в необходимости предоставления гарантий, я испытал не только огромный дискомфорт касательно своего решения, но и страх, что оно станет причиной падения продаж. Поэтому я применял Процесс всегда, когда дискомфорт возвращался. Поначалу, в качестве признака того, что паттерны в Поле изменяются, я создал несколько человек, интересующихся гарантией возврата и условиями ее предоставления. В появлении этих созданий я увидел, что у меня в соответствующем паттерне все еще остается Сила, и продолжал применять Инструменты Поиска Сокровищ к созданию под названием «возврат средств». Еще через несколько месяцев вся Сила, находившаяся в гарантиях и возвратах, была забрана из яйца, и от их присутствия в моей голограмме не осталось и следа.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Как только вы пройдете Точку Освобождения, абсолютно все в вашей голограмме будет сопровождаться знаком вопроса, и не останется абсолютно ничего, высеченного на камне в качестве незыблемой истины.

Позвольте мне завершить эту главу двумя короткими историями. В Фазе 2 я создал иллюзию увеличения собственного веса на 25 фунтов. Результатом стало создание иллюзии, что я перестал помещаться в большинство своих брюк. Прежде я носил брюки 33-го размера, а теперь мне пришлось озаботиться приобретением брюк 36-го. Купив в магазине трое джинсов 36-го размера от одного производителя, я испробовал в примерочной все три, и они равно удобно сидели на мне — одинаковые джинсы, тот же самый размер, идентичный фасон. Но по возвращении домой я создал иллюзию того, что одни джинсы оказались мне идеально впору, другие — слишком тесными, а третьи настолько свободными, что почти сваливались с меня. А еще мною было создано, что одни из моих старых джинсов, 33-го размера, также оказались впору.

Что-нибудь в голограмме является настоящим, неизменным и устойчивым?

Нет!

Одно из моих самых страстных увлечений — видеопроизводство. Мне нравится создавать мультимедийные презентации с целью привлекать людей на свою «орбиту», а также обучающие курсы с возможностью удаленного доступа. Чтобы демонстрировать презентации в Интернете, я использую программное обеспечение для конвертации своих видеороликов в специальный формат Flash. Как-то раз я отправил на обработку в такую программу три только что подготовленных мною видеопрезентации. Когда конвертация закончилась, и началось воспроизведение видео, оно оказалось перевернутым вверх тормашками! Я позвонил в отдел технической поддержки компании-разработчика конвертирующей программы, спросил о причинах такого явления и услышал в ответ: «Это невозможно. В нашей программе просто не реализовано таких алгоритмов».

Спрошу вас в последний раз — что-нибудь в голограмме является настоящим, неизменным и устойчивым?

Нет!

Послушайте меня внимательно. Ничто в вашей голограмме не является реальным. Всё — придумано. Всё — создание вашего Сознания. Выезд с шоссе мог быть «рассоздан» изменением всего лишь одной маленькой детали находящегося в Поле паттерна. \$101.000 могли быть созданы на банковском счете изменением лишь одной небольшой детали находящегося в Поле паттерна. Двенадцать человек могли быть созданы, чтобы выразить \$17.500 в благодарность за коучинговую программу, изменением одной небольшой детали находящегося в Поле паттерна. Джинсы могут казаться тесными или свободными изменением всего одной небольшой детали находящегося в Поле паттерна. Видео может казаться перевернутым вверх тормашками изменением всего лишь одной небольшой детали находящегося в Поле паттерна — даже если все это считается невозможным с перспективы Фазы 1.

Я говорил, что мог бы рассказать еще множество историй, но если вы всецело посвятите себя делу Фазы 2, то создадите не меньшее количество своих собственных. Здесь важно понять следующий ключевой момент: если реальность настолько неустойчива и неплотна, и так легко может формироваться простым изменением в Сознании и расположенном в Поле паттерна, что же будет, когда вы освободитесь и сможете играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов любого рода? Что за изумительные создания могли бы вы проявить у себя в голограмме, чтобы поиграть с ними и испытать от этого совершенную радость и чистое удовольствие? Переверните страницу к Главе 13, чтобы найти ответы на эти вопросы.

ГЛАВА 13. ИГРАТЬ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ И ЗАПРЕТОВ

Не следуйте проторенному пути. Лучше идите там, где нет никакой дороги, и оставьте след.

Мюриель Струуд

Не бывает архитектурных правил для воздушных замков.

Г. К. Честертон, писатель (1874—1936)

Это своего рода удовольствие — делать невозможное.

Уолт Дисней

Примечание: вы перескочили к этой главе, не прочитав предыдущие? Если так, то ради себя самого, пожалуйста, вернитесь назад и ознакомьтесь с пропущенными главами, прежде чем вернетесь к этой. Поверьте мне — вы не сможете прийти к освобождению, пока у вас в руках не окажутся все необходимые кусочки мозаики, открывающие вашему взгляду всю Карту Освобождения — и тогда вы сможете воспользоваться этой картой и действительно освободиться!

В предшествующих главах я рассказывал, что жизнь в Фазе 2 означает применение изодня в день Четырех Инструментов Поиска сокровищ без какого-либо тайного умысла, без отслеживания результатов или конкретных последствий, и без желания исправить, изменить или улучшить свою голограмму. Я рассказал, что в Фазе 2 вы живете в реактивном режиме; берете для жизни только один момент — настоящий; ждете, что проявится у вас в голограмме, отвечая затем на это так, как подсказывает собственное побуждение или вдохновение — до или после применяя Процесс, чтобы вернуть силу из возникающего дискомфорта.

Когда вы сделаете это столько, сколько нужно (но я не могу сказать, сколько «нужно» вам, потому что все мы разные) вы достигнете Точки Освобождения и перешагнете за нее в совершенно иной мир и новый образ жизни. Теперь вы готовы узнать о Точке Освобождения все и увидеть, на что она может быть похожа, когда однажды вы пересечете ее. Помните, однако, что, хотя ваша Точка Освобождения будет обладать какими-то чертами, общими с нашими — моей и *других людей*, — в конечном счете вы создаете свою собственную Точку Освобождения (и все, что последует за ней), чтобы она соответствовала вам, уникальной Бесконечной Сущности, играющей в уникальной Человеческой Игре.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Каждая Бесконечная Сущность создает не только свою собственную, уникальную Точку Освобождения, но и все, что предшествует ее пересечению, и все, что следует за ним. Посмотрите на образ, изображенный на рисунке 13.1, чтобы попытаться представить, как может выглядеть и ощущаться пересечение Точки Освобождения.



Рис. 13.1. Точка Освобождения.

Имейте также в виду — изложенное в этой главе не является теорией или рассказом о чем-то, во что я просто *верю*, что оно возможно. Я достиг Точки Освобождения, пересек ее и на самом деле живу так, как описано в этой главе. Но мое путешествие еще далеко от своего завершения. Я по-прежнему ежедневно использую Инструменты Поиска Сокровищ, постоянно отодвигая свои границы и выходя за них, и все ярче выражая в моей голограмме, Кто я есть в действительности. Я не знаю, насколько глубока кроличья нора, ведущая через Фазу 2, да и не хочу знать, так как предпочитаю позволять великолепию Фазы 2 раскрываться по ее усмотрению, изумляя и восхищая меня. Должен сказать, что, хотя у меня нет представления о том, каким может быть мой дальнейший путь, но оглядываясь назад я вижу, что пройденное мною к моменту написания этой книги было более невероятным, чем все, что я когда-либо испытывал или думал испытать.

К моменту, когда пересечете Точку Освобождения, вы лишите силы фундаментальные паттерны, державшие вас в финансовой ограниченности, и откроетесь, освободитесь навстречу своему естественному состоянию Неисчерпаемого Изобилия. В этот момент вы *знаете* — на очень глубоком и фундаментальном уровне, — что создаете абсолютно весь опыт, который переживаете. Вы *знаете* — из самой сущности своего Бытия, — что: числа — не реальны, деньги — не реальны, счета в банках — не реальны, поток денег, наблюдаемый вами в голограмме — не реален, но ваше естественное состояние Неисчерпаемого Изобилия — *реально*. Вы обладаете абсолютной верой и убежденностью в Истине о том, Кто вы есть на самом деле. Это очень реальное и вполне достижимое состояние Сознания, даже если сейчас оно кажется чем-то из области научной фантастики.

Как следствие, по ту сторону Точки Освобождения пропадает *необходимость* проверять счета в банках или финансовые отчеты, а если вы занимаетесь этим, то в качестве развлечения, глядя на цифры с признательностью, при этом зная о них Истину. Нет больше никакой *необходимости* отслеживать и оценивать видимый¹ поток денег. *Стоимость* теперь не существенна. *Счета на оплату* — не имеют значения.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Перешагнув Точку Освобождения, вы просто Выражаете Признательность за все создания, опыт которых решили пережить (в иллюзорной форме денег, чеков, кредитных карт или других символов «денег»), в абсолютной уверенности, что ваше Неисчерпаемое Изобилие — реально, и деньги позаботятся о себе сами, а как именно, пусть беспокоится об этом само.

Тогда деньги *заботятся* о себе сами. А как именно, пусть беспокоится об этом само. У вас больше нет никаких ограничений и препятствий любого рода, относящихся к деньгам. В Фазе 1 вы убеждали себя в том, что если хотите купить или сделать что-нибудь, то сперва необходимо иметь деньги и тогда можно будет купить или сделать это. В Фазе 1, если у вас есть деньги — великолепно. Если же нет, вы должны накопить их достаточно, чтобы иметь возможность купить или сделать то, что хотите; либо взять деньги займы и затем вернуть их с процентами. За Точкой Освобождения эта «привычка» естественным образом разворачивается в противоположном направлении. *Сначала* вы испытываете стремление и вдохновение Выразить Признательность за конкретные творения, затем Выражаете Признательность, и деньги заботятся о себе сами, а как именно, пусть беспокоится об этом само. Я часто повторяю «пусть беспокоится об этом само» потому, что, как вы увидите, нет постоянной или четко установленной схемы того, как все происходит после прохождения Точки Освобождения. Почему? Потому что бесконечное есть бесконечное, и «нет ограничений» действительно означает — нет ограничений! Несколько примеров того, как это *может* выглядеть, я дам позже в этой главе, но это — лишь примеры, не правила, не формулы... не рамки.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Перейдя Точку Освобождения, по-прежнему *может* казаться, что деньги приходят из голограммы (хотя и необязательно из нее), но вы будете *знать*, что это не так. Вы будете *знать*, что они приходят от вас, из вашего Сознания, паттерна в Поле и вашей Силы. Видимая вам история их появления — всего лишь ваш выбор выразить свое Неисчерпаемое Изобилие с целью испытать максимальное наслаждение и радость.

¹ Достаточно интересно, что у употребленного здесь, и во многих других местах книги, слова *apparent*, «видимый», есть и другой оттенок — кажущийся, мнимый, обманчивый.

Выражение Признательности в виде денег становится затем таким же естественным, как дыхание. Вы ведь не беспокоитесь о том, где взять следующий глоток воздуха? Вы не отмеряете и не отслеживаете количество доступного вам в данный момент воздуха, или сколько воздуха будет доступно вам в будущем. Не пытаетесь «подкопнуть» воздуха побольше или уберечь то количество, которым обладаете. Вы просто дышите и не думаете об этом, в совершенной уверенности, что воздух для вас всегда будет в наличии. Подобным же образом выглядит образ жизни, рождающийся из естественного состояния Неисчерпаемого Изобилия. Вы словно «вдыхаете» и «выдыхаете» собственное изобилие.

Есть еще один способ изобразить, на что похоже и как ощущается Безграничное Изобилие после пересечения Точки Освобождения. Я называю это — *Космическая Защита от Овердрафта*. В банковском деле имеется создание Фазы 1, называемое «защита от овердрафта». Если вы не знакомы с этим понятием, я сейчас опишу, как оно выглядит. Ваш текущий банковский счет связан с кредитной картой или другим счетом. Когда вы выписываете чек, а на вашем банковском счете недостаточно средств для покрытия соответствующей суммы, то недостающие средства автоматически переводятся с кредитной карты (или другого счета), и чек принимается.

Представьте, какой была бы ваша жизнь, и как бы она изменилась, если бы у вас была защита от овердрафта, в которой другим счетом является ваше естественное состояние Безграничного Изобилия, имеющее неограниченное количество денег. Представьте, какой была бы ваша жизнь, и как бы она изменилась, если бы вы обладали абсолютной уверенностью в своей Космической защите от Овердрафта и могли бы просто следовать тому, что доставляет вам радость и удовольствие, наслаждаться радостью чистого творчества, заниматься тем, чем хотите заниматься, благодарить свои создания, подписывать чеки, Выражая Признательность, и знать, что все эти чеки *принимаются*.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вы приобретаете право на Космическую Защиту от Овердрафта в минуту, когда пересекаете Точку Освобождения.

Когда я впервые подошел к Точке Освобождения, я видел то, что находится по ту сторону, и знал — на интеллектуальном уровне — что все, о чем я только что рассказал, является абсолютной Правдой, но, тем не менее, еще не мог жить и дышать ею. Мысль о том, чтобы Выразить Признательность не оглядываясь и выписывать чеки не отслеживая сумм, в простой вере, что деньги позаботятся о себе, отпугивала меня всякий раз, когда я приступал к тому, чтобы на самом деле поступить так.

Несмотря на то, как далеко я продвинулся, сколько Силы вернул, и насколько расширилось мое Сознание, у меня все еще оставалась Сила в паттернах, вызывавших страх перед получением уведомлений из банка о возвращенном чеке, телефонными звонками от недовольных поставщиков, падением своего кредитного рейтинга, и т. д. и т. п. — и все эти страхи не позволяли мне пересечь Точку Освобождения. Я словно остался в своего рода нейтральной зоне.

Но однажды, после целого ряда применений Процесса к этим страхам, во время своих размышлений я получил откровение от Безграничного Я: «До тех пор, пока ты рассуждаешь о том, что значит дышать своим изобилием, но не начинаешь на самом деле так дышать, ты утверждаешь: "Моего Неисчерпаемого Изобилия в действительности нет", или "На самом деле его не может быть" — и продолжаешь напивать Силой свои паттерны денежных ограничений. Рано или поздно ты должен будешь принять решение о том, что является реальным, а что — нет; встать перед чертой и перешагнуть ее, чтобы никогда не возвращаться назад. У тебя не получится оставаться в нейтральной зоне и при этом открываться своему Неисчерпаемому Изобилию».

Я *знал*, что за этими словами стоит Истина, да и сам очень сильно хотел освободиться от Денежной Игры, но это все еще казалось мне небезопасным, словно прыжок со скалы

без улавливающей сетки внизу. Я продолжал применять Процесс к моим страхам, пока не проснулся в один прекрасный день и сказал: «Сегодня я прыгаю со скалы. У меня нет другого выбора, кроме как поверить, что мое Безграничное Я будет совершеннейшим образом поддерживать меня, пока я "падаю"». В тот день я начал действовать так, как будто мое Неисчерпаемое Изобилие реально, как будто я действительно обладаю Космической Овердрафтной Защитой, как будто всякий раз буду получать три доллара, вместо одного, опущенного в щель игрового автомата. Я перестал обращать внимание на суммы. Я перестал заходить на веб-портал банковского обслуживания. Я прекратил изучать свои финансовые отчеты.

Как только я принял это решение, я создал множество возможностей для Выражения Признательности в форме денег. Иногда я Выражал ее в радостном и приподнятом состоянии. В другие разы (особенно поначалу, но затем все реже и реже), когда я видел *счет на оплату* или выписывал чек, страх разной степени интенсивности возвращался, и я применял Процесс. Но проходя через все это я не прекращал «дышать». Я продолжал действовать так, как если бы Истина была Истиной, а мое Безграничное Изобилие — реальным. Так я поступал следующие шесть месяцев, пока окончательно не перешел за Точку Освобождения и навсегда перестал испытывать нехватку денежного «воздуха»!

Между прочим, рассказанное мною сейчас это *не* то же самое, что предлагается в известной рекомендации: «fake it till you make it»¹. Эта концепция — создание Фазы 1, которая не работает, да и не может работать в Фазе 2. В действительности, она в любом случае никогда не работала в Фазе 1, хотя множество людей свято уверены в обратном. Настоящая причина, почему у меня получилось сделать только что описанный переход, была в том, что я вернул много Силы, границы моих возможностей расширились и, самое главное, в этом прыжке меня поддерживало мое Безграничное Я.

После пересечения Точки Освобождения ваше естественное состояние Безграничного Изобилия выражается само, на как выражать его, вы решаете сами. В последних главах я неоднократно подчеркивал, что бесконечное означает именно — бесконечное. Это означает — именно отсутствие каких бы то ни было границ. Может *казаться*, что деньги «путешествуют» по голограмме, но больше нет необходимости в существовании только одного способа их появления. Они могут просто оказываться на вашем банковском счете без каких-либо видимых источников — как в той истории из предыдущей главы о появлении «лишних» \$50.000 на счету одного из моих слушателей.

Если же вы создаете, что деньги должны поступить из видимого источника в голограмме, то вполне могли бы проявить их обретением на улице портфеля, набитого наличными (моя личная фантазия, которую я еще не создал, но может быть однажды). Неисчерпаемое Изобилие может проявиться в виде иллюзии появления *других людей*, выражающих вам признательность в форме денег. Например, у меня есть друг, играющий в Фазе 2. 20 лет назад он написал книгу. Один из его читателей прочитал ее и применил содержащуюся в ней информацию для создания собственного успеха (иллюзии, конечно же), а затем послал моему другу чек на внушительную сумму, сопроводив его запиской: «Я прочитал вашу книгу, и она по-настоящему помогла мне. Это — лишь скромный знак моей признательности за то, что вы сделали для меня. Продолжайте свою великую работу».

В качестве примера посмотрите на мою жизнь, ведь я создал иллюзию владения собственным бизнесом, предлагающем различные товары и услуги... я мог бы решить выразить свое Безграничное Изобилие предложив актерам сыграть роль покупателей, Выражающих Признательность за эти товары и услуги в любом, выбранном мною, размере. Я мог бы решить Выразить себе Признательность в виде денег продажей одного из моих бизнесов и созданием иллюзии получения чека на значительную сумму. Во

¹ Буквально — «притворяйся/прикидывайся до тех пор, пока не получится». В популярной англоязычной литературе по саморазвитию также употребляется идентичная по смыслу фраза — *act as if*, «поступай, как будто» уже обладаешь тем, что хочешь (к чему стремишься).

Введении я рассказывал, что на самом деле создал такую иллюзию, продав Blue Ocean Software за \$177 миллионов наличными.

Вы могли бы выразить свое Неисчерпаемое Изобилие через получение неожиданного наследства. Сейчас вы, вероятно, подумали: «Я не знаю никого, кто мог бы оставить мне более-менее значительное наследство». Если так, то вспомните — все, что вы испытываете есть создание вашего Сознания, из паттерна, размещенного вами в Поле; а вы можете разместить там *любой* паттерн. Он не обязан иметь смысл или быть логичным — это лишь ограниченные создания Фазы 1. Оказавшись по ту сторону Точки Освобождения, вы можете создать *все*, с чем пожелаете поиграть, только лишь ради чистого удовольствия от игры с ним.

Позвольте мне показать вам «экстремальный» пример, иллюстрирующий всю мощь и подлинный смысл только что сказанного. На момент написания этой книги самым богатым человеком в мире является Билл Гейтс. Если вы хотите, если это на самом деле поможет вам в вашем путешествии, *в вашей голограмме*, то вы могли бы создать, как Билл Гейтс умирает и в своем завещании оставляет вам 10 миллионов долларов. Наверно, вы подумали: «С какой стати Билл Гейтс станет делать это? Он даже не знает обо мне». Вероятность, что вы решите создать у себя в голограмме такую иллюзию, невелика, но суть в том, что *вы могли бы*. У вас есть Сила и способность сделать это. Почему? Потому что это лишь еще один паттерн в Поле, а Билл Гейтс — лишь еще один актер, который будет делать то, о чем вы попросите его сделать — *в вашей голограмме* — если вы на самом деле захотите создать такую иллюзию. Помните, в этом примере — нет Билла Гейтса, нет смерти, нет завещания, нет \$10 миллионов. Вы могли бы придумать любую, какую захотите, историю о том, почему Билл Гейтс оставляет вам такое большое наследство, и проявить ее в своей голограмме; и она будет казаться реальной. Все это лишь детали паттерна, размещенного в Поле. Я понимаю, что, вероятно, сказанное не укладывается у вас в голове, но ведь теперь вы вполне готовы открыться Истине, не взирая на силу, с которой она потреплет систему ваших убеждений.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Бесконечное есть — бесконечное. После пересечения Точки Освобождения не существует никаких ограничений любого рода. Есть лишь вопрос о том, как вы хотите играть в Человеческой Игре, и что именно доставит вам радость и удовольствие.

Значит ли это, что за Точкой Освобождения возможно взметнуть Выражение Признательности, поступающее в виде денег, на миллионы долларов, чтобы покупать особняки, собственные самолеты, модные автомобили и *дорогостоящую* одежду, особо не беспокоясь ни о чем? Безусловно, вы могли бы сделать это, вернув достаточное количество Силы, истощив порядочное число находящихся в Поле паттернов, впуская вполне свое Неисчерпаемое Изобилие *и, самое главное — если это действительно будет вам в радость*. В Фазе 2 не существует таких оценок, как «неправильно», «неверно», «должен», «не должен», «хорошее», «плохое», «лучше», «хуже». В буквальном смысле — вы можете создать все, чего бы ни захотели. Однако вероятно, что эти создания перестанут вас интересовать, после того как вы сделаете «работу» Фазы 2 и продолжите расширяться в своих границах и возможностях.

Могу сказать, что в данный момент моего путешествия по Фазе 2, те заманчивые финансовые перспективы, которые есть в парке развлечений, мало интересуют меня, хотя некогда было наоборот. По сути, множество разнообразных «хотелок» имеют свое начало в оценках, суждениях и иллюзиях игры в Фазе 1, которые в конце концов исчезают сами по себе по мере того, как вы выполняете дело Фазы 2, открываете в себе того, Кем на

самом деле являетесь, и развиваете, расширяете свое самоосознание. Я создал замечательный дом в замечательнейшем городке, где и живу. Я езжу на дорогом автомобиле, останавливаюсь в прекрасных отелях, питаюсь в прекрасных ресторанах и наслаждаюсь многими дорогими вещами. Но самым важным для меня остаются радость и удовольствие, которые я испытываю от путешествия по Фазе 2, от жизни, исполненной творческого восторга и непрерывного, все более яркого, выражения себя таким, Кто в действительности я есть в моей голограмме.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Всякий раз, когда вы применяете Процесс, вы «расширяетесь», меняетесь, поистине становитесь иной личностью, желающей других вещей. В этом еще одна причина тому, чтобы в Фазе 2 брать для жизни только один, настоящий, момент. Зачем планировать будущее, пусть и на несколько дней вперед, если не знаете, кто вы будете тогда или чего станете желать в тот момент, который создадите?

Большинство приведенных мною примеров касались иллюзии денег, все также, как кажется, движущихся по голограмме в видимой и исчислимой форме. Можно подумать, что, создавая такие иллюзии, вы по-прежнему участвуете в Денежной Игре и сосредоточены на накоплении денег. Однако за Точкой Освобождения это не самое важное. Сейчас, например, я являюсь владельцем нескольких бизнесов, и, как и прежде, кажется, что деньги «крутятся» в них. Но меня не заботят числа и насколько внушительными они кажутся. Дело уже не в продукции, услугах, заказчиках, продажах, выгоде, доходах, зарплате и тому подобном, но во мне самом — значение имеет то, что доставляет мне радость и приносит удовольствие. Я просто играю, испытывая радость чистого творчества, Выражаю огромную Признательность себе, тем созданиям, опыт которых искренне хочу пережить, самой Человеческой Игре — и все остальное (включая деньги) заботится о себе само.

Например, когда я создал 12 человек, каждый из которых Выразил Признательность в размере \$17.500 за участие в годичной коучинговой программе, то посмотрел на созданную мною сумму, \$210.000. Было радостно видеть такую большую сумму (результат всего лишь упоминания о существовании такой программы!), ради которой в Фазе 1 пришлось бы упорно трудиться. Но при этом, число \$210.000 не имело для меня значения. Я не нуждался в деньгах, для того чтобы *оплачивать счета* или *улучшить* стиль жизни. К тому, что стало возможным для меня, не прибавилось чего-либо еще. Деньги не были реально существующими и не обладали Силой. Почему? Потому что я «дышал» уже! Может наступить такой день, когда мне «разонравится» запускать бизнес-проекты или наблюдать, как деньги «крутятся» внутри моей голограммы. Я говорил — я отнюдь не в конце своего путешествия в Фазе 2.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Что вы делаете в Фазе 2 — значения не имеет. Как и почему (зачем) вы делаете это и общий уровень радости и удовольствия, который вы получаете от переживаемого опыта — вот что важно.

Конечная цель Фазы 2 — играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов. Это действительно значит — *без ограничений и запретов*. Вы можете создать что угодно и играть с этим, даже если в каком-то отношении игра может напоминать Фазу 1. Вы можете без ограничений и запретов играть в предпринимательские игры. Вы можете без ограничений и запретов играть в медицинские игры. Вы можете играть в военные игры, родительские игры, учительские игры, писательские игры, художнические игры или игры в космические путешествия — без ограничений и запретов.

Я недавно посмотрел документальный фильм, в котором упоминалось о том, что коралловые рифы во всем мире находятся в опасности и могут исчезнуть в ближайшие 20—30 лет, если мы не предпримем что-нибудь. У вас есть возможность поиграть в спасение коралловых рифов, или предотвращение глобального потепления, или в игру за чистоту во всем мире, или в создание электромобиля, чем, например, занимается один из моих друзей.

Вы можете создать иллюзию, что вы — актер, или музыкант, профессиональный спортсмен, генеральный менеджер многомиллионной или многомиллиардной корпорации, ведущий вечерних новостей — просто ради чистого удовольствия испытать это, даже если сейчас не обладаете соответствующими навыками, достижениями, связями и чем-либо еще, что вам представляется необходимым. В Фазе 2 у вас есть возможность участвовать в *любой* игре парка развлечений, лишь бы вам это нравилось; или создавать совершенно новые игры, о которых никто прежде даже не имел представления (и я верю, что так будет у многих Бесконечных Сущностей, по мере того как они будут уходить все дальше в Фазу 2).

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 у вас есть возможность играть в любую игру по вашему желанию, даже если она все еще будет казаться игрой Фазы 1. Просто теперь вы играете иначе. Кроме того, вы можете создать абсолютно новую игру, о которой никто прежде не думал.

Когда я впервые придумал иллюзию представить общественности изложенные в этой книге концепции, я создал двух женщин, купивших у меня курс домашнего обучения *7 мощных центров жизни (7 Power Centers of Life)*. Обе практиковали так называемую холистическую медицину¹, известную также под именем альтернативной. По завершении курса каждая написала мне исполненное паники письмо, отразившее следующие мысли: «Вся моя профессиональная деятельность построена вокруг идеи о том, что тело — реально, болезнь — реальна, и мои практики — реально способны исцелять людей. Если ничего из этого не реально, что же тогда мне делать? Перестать этим заниматься?»

Я ответил им так: «В Фазе 2 вы можете делать все, что хотите. Если игра в целительство действительно доставляет вам удовольствие, определено — вы можете продолжать играть в нее. И вы будете создавать людей, приходящих к вам со всякого рода болезнями, будете создавать различные исцеляющие методики с целью помочь им — т. е. все, что поможет вам получать максимальное удовольствие и наслаждение от исцеляющей игры. Но если вы занимаетесь этой деятельностью по обязанности, или потому, что кто-то заставляет вас, или для того, чтобы зарабатывать деньги, или по какой-то иной причине, — и это дело действительно не доставляет вам радости, возможно даже, надоедает, то — сейчас ли, или в некоторый момент будущего, по мере дальнейшего расширения Сознания — у вас также есть возможность сделать иной выбор».

¹ Течение альтернативной медицины, сосредоточенное на лечении «человека в целом», а не только конкретной болезни.

Одна из этих женщин поняла, что она действительно любит исцеляющую игру и продолжила играть в нее. Другая же, в конце концов, покинула ее и направилась в иное творческом направлении, когда прошла дальше в Фазу 2.

Некоторые из моих друзей любят заниматься продажами акций и других ценных бумаг. Знаю и тех, кто получает удовольствие от реализации сделок, связанных с покупкой и продажей недвижимости. Третьим же нравится учить других людей тому, как правильно покупать и продавать акции, ценные бумаги и недвижимость. Если посмотреть на эти виды деятельности, то с одной стороны всё это — занятия Фазы 1, Денежная Игра в чистом виде. Но после пересечения Точки Освобождения — это теперь абсолютно другие игры, и сама игра проходит совершенно по-иному. Например, если по ту сторону Точки Освобождения вы решите поиграть с акциями и ценными бумагами, то вы создадите иллюзию взлетов и падений на рынке ценных бумаг, покупок, продаж, доходов и потерь, которые ничего, кроме удовольствия, не доставят вам. Что бы вы ни делали, все станет *для вас удовольствием*. Не будет никаких ограничений и запретов, ничего невозможного вам, чего нельзя было бы создать и пережить.

Если после освобождения вы решите поиграть в игру Торговля Недвижимостью, то создадите иллюзии земельных участков, домов, строений, покупателей, продавцов и передач собственности, появление которых разными путями принесет вам радость и удовольствие от этой игры — вы сможете играть в нее так, как никто прежде не только не играл, но даже не имел о том представления. Не будет никаких ограничений и запретов на то, что вы делаете и как.

Если вы захотите учить других людей тому, как играть в игры Заработай Деньги посредством сделок с Акциями, Ценными бумагами и Недвижимостью, то создадите на своей «орбите» столько человек, сколько вам нужно, которые запишутся на ваши семинары, пригласят вас выступить на мероприятиях, или приобретут ваши книги, кассеты, курсы, консалтинговые или коучинговые услуги — и все это вы можете делать так, как никто прежде не только не делал, но и не имел о том представления. Не будет никаких ограничений и запретов на то, что возможно.

Суммы, связанные с игрой во все эти игры — продажи, расходы, доходы, прибыль, стоимость активов, имущества и тому подобное — не будут иметь для вас большого значения, пока вы не посмотрите на них и не проследите их появление *с перспективы Фазы 2*, и это тоже станет источником радости и удовольствия.

Играя в Человеческой Игре, вы выберите для игры и другие машины и аттракционы парка развлечений или создадите совершенно новые. Иными словами, участвуя в Человеческой Игре, вы по-прежнему создаете и играете с иллюзиями, которые началом своим имеют паттерн в Поле. Вы всё также позволяете вещам и событиям появляться и происходить в иллюзии времени, вместо того, чтобы, щелкнув пальцами, проявить их мгновенно. Почему? Чтобы именно так переживать опыт создаваемых и проявляемых в голограмме иллюзий — захватывающим вас и волнующим.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

В Фазе 2 другие люди больше не обладают «важностью». Важность имеют — вы, ваше счастье, ваша радость, ваш рост, развитие и любой, кто примкнет к вам во время путешествия, чтобы поддержать вас в ваших играх.

Позвольте мне привести пример, иллюстрирующий этот ключевой момент. В июле прошлого года мой друг Ли поинтересовался у меня, хотел бы я стать его партнером по бизнесу, которым он намерен заняться, а именно, предложить некий обучающий курс,

основанный на собственных разработках. Мне очень нравится Ли, и его работы вызывали у меня неподдельный интерес. Моей основной задачей в этом партнерстве было помочь ему в создании мультимедийных материалов, продвигающих его программу, а также написание отдельных элементов курса. Почувствовав желание присоединиться к этому проекту, я принял его предложение. В то время я уже активно играл в Фазе 2.

Сейчас, в Фазе 1, в предоставившейся возможности важным было бы:

- Помочь Ли распространить информацию о его работе
- Помочь клиентам получить пользу от его работы
- Заработать побольше денег, выполняя первые два пункта

Но в Фазе 2, в *моей голограмме* (помните, мы не интересуемся тем, что происходит в чьей-либо голограмме), Ли, его работа, его клиенты, зарабатывание денег — не обладают важностью. Я — обладаю. Я, который помогает себе делать «работу» Фазы 2 — я, играющий в Фазе 2, получающий удовольствие и испытывающий радость. Поэтому в открывшейся возможности я разделяю: Ли с его командой, играющих свои роли; подписчиков и клиентов, играющих свои роли; благоприятные обстоятельства для применения моих навыков работы с мультимедийным программным обеспечением с целью не только испытать максимальное удовольствие и радость, но и пройти дальше в своем путешествии по Фазе 2. Как ранее я упоминал, «сюжет» не имеет значения. Детали — несущественны. Все, что будет происходить с этим бизнесом, придет от паттернов в Поле, которые я помещу туда, чтобы поддерживать свою игру в Фазе 2 так, как я хочу. Вы опять видите, что в Фазе 2 все является полной противоположностью тому, как обстоят дела в Фазе 1.

Разрешите мне дать еще один пример. Вы, без сомнения, знакомы с феноменом Гарри Поттера. В этой исключительной иллюзии Дж. К. Роулинг написала первую книгу чисто по вдохновению. У нее не было желания или намерения сделать из этой книги мега-бестселлер, и чтобы последующие книги серии стали мега-бестселлерами, и чтобы по книгам были сняты фильмы, ставшие одними из самых успешных, или чтобы самой стать одной из самых богатейших женщин мира (фактически, в один миг!) через все, что с ней произошло. Она почувствовала побуждение написать эту книгу, и она написала ее, и представила ее публике. Затем вихрь «волшебных» событий закружился словно сам собой, становясь для нее невероятно захватывающей и стремительной, без ограничений, поездкой в парке развлечений. Первый роман этой серии был опубликован в 1997 году, то есть в данный момент, когда я пишу свою книгу, ее «поездка» продолжается уже девять лет.

Будучи писателем и человеком, всегда испытывавшем страсть к киноиндустрии, и глядя на этот пример, я думаю о том, каким огромнейшим удовольствием должна быть такая стремительная и захватывающая, без ограничений, поездка — написать серию романов и рядом волшебных и непреднамеренных событий «выпустить» их как ракету, устремившуюся навстречу другим, не менее впечатляющим приключениям, в том числе к созданию фильмов по этим книгам.

Может, и мне захочется в Фазе 2 создать подобный опыт. Может быть, и нет... Но если захотел бы, то создал бы паттерны в Поле, которые заставят желаемое появиться, проявляя его день за днём — без всяких ограничений на то, что возможно создать, — в иллюзии времени (точно так же, как это происходило у Роулинг) и с участием разных людей, играющих разные роли; чтобы умножить удовольствие от переживаемых событий, — на срок, на который хотел бы растянуть эту «поездку». Я смаковал бы каждую секунду процесса проявления, изумляясь приятным неожиданностям, на протяжении всего пути ежедневно возникающим в моей голограмме. Вот что такое Фаза 2. Я не смог бы, щелкнув пальцами, сотворить иллюзию окончательного результата и сказать: «Фух, окей, я только

что продал 20 миллионов книг и заработал два миллиарда от пяти фильмов. Класс. И что дальше?» Почему? Потому что в этом нет никакого удовольствия!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Открыться собственному Безграничному Изобилию означает перестать держаться, отпустить — мысли и тревоги по поводу того, как вы получите желаемое, или каким образом необходимо действовать, чтобы получить его.

Когда я играл в Денежной Игре Фазы 1, то настолько глубоко погрузился в создания, называемые «посылочная торговля» и «маркетинг прямого доступа», что провел в этих играх 18 лет, став в прямом смысле профи в своем деле. Глядя на то, как выглядит моя жизнь в Фазе 2, я не вижу, чтобы снова занимался чем-то одним на протяжении столь долгого периода времени. Моя жизнь в Фазе 2 больше похожа на серфинг. Я создаю какую-то особенную волну, которая приближается ко мне и кажется интересной, поэтому я взбираюсь на доску и начинаю кататься до тех пор, пока не почувствую желание сойти с волны. Тогда я схожу и жду, пока другая созданная мною волна не появится в поле моего зрения, запрыгиваю, когда чувствую такое желание, и опять катаюсь на новой волне столько, сколько захочу, и потом снова спрыгиваю — постоянно создавая новые виды волн, чтобы прокатиться, потому что непрестанно расширяюсь в своих границах и возможностях.

Уверен, что всё, о чем я только что рассказал, покажется вам весьма захватывающим. Но, как и обещанию журавля в небе, в это всё еще трудно поверить? Если подобные мысли посетили ваш ум, это вполне естественно, ведь подобные чувства порождены ограничивающими убеждениями Фазы 1, в которых у вас все еще содержится огромное количество Силы. Но уверяю вас, сказанное — совершенно реально, и если вы примете приглашение, ожидающее вас в Главе 15, совершите прыжок в Фазу 2 и станете использовать свои Инструменты Поиска Сокровищ так, как предложено в этой книге, то вы *окажетесь там*. Я упоминал, что если вы, даже сомневаясь, сделаете этот выбор, то ваше Безграничное Я предоставит вам доказательство Истинности всего, о чем я рассказываю, посредством событий, которые вы создадите и проявите у себя в голограмме. Я совершенно точно гарантирую это.

Сейчас мне хотелось бы обосновать только что представленные идеи с научной точки зрения. Чуть выше я рассказывал о том, что после пересечения Точки Освобождения навсегда исчезает необходимость обращать внимание на суммы, уделять время подсчетам, измерять и отслеживать поток денег в вашей жизни (если вы не делаете это с позиции Фазы 2). Давайте посмотрим на эту концепцию с точки зрения квантовой физики. Вы знаете, что эта наука относится к Полю как к источнику безграничной Силы и бесконечного потенциала (бесконечной возможности). Когда Сознание фокусируется на Поле, конкретное создание, единственная возможность, редуцируется из него так, как определено намерением Сознания.

Тот, Кем вы являетесь на самом деле, есть Чистое Сознание. Тот, Кем вы являетесь в действительности, есть Безграничная Сила и Неисчерпаемое Изобилие — а именно так наука определяет Поле. В своей голограмме вы не можете видеть и испытывать ничего, что не имело бы своим началом паттерн, который вы поместили в Поле. Следовательно, если у себя в голограмме вы решите, что хотите проверить баланс своего банковского или любого другого счета, а также любые числа, которые кажутся вам важными, что же должно произойти? Ваше Безграничное Я должно создать паттерн в Поле с вполне конкретными деталями, относящимися к счету и числам, которые вы хотите увидеть.

Затем к паттерну должна быть применена Сила и детали должны проявиться в вашей голограмме — так получает существование то, что вы видите. Иначе ничего не было бы! Возвращаясь на «почву» квантовой физики можно сказать, что в минуту, когда ваше Безграничное Я делает это, бесконечный потенциал *должен* редуцироваться в конечное, ограниченное создание, верно? И все, что вы видите, должно быть меньше, чем Кто вы есть на самом деле, и меньше вашего естественного состояния Безграничного Изобилия, каким оно является в действительности.

Не отходите от меня далеко, ибо когда вы осознаете всю важность и значение сказанного, это «взорвет» ваш мозг. Что произойдет, по ту сторону Точки Освобождения, если вы просто не станете смотреть и фокусироваться на банковских счетах, отчетах и суммах — совсем? Если вы не обращаете внимание, нет необходимости в редукции бесконечного в конечное, верно? Нет необходимости создавать в Поле паттерн с деталями касательно ограниченных цифр или воображаемых счетов и проявлять их в вашу голограмму, чтобы вы смогли их увидеть, не так ли? Ведь тогда вы — просто чистое Сознание, только Бесконечное Бытие, в творческом восторге играющее с бесконечным потенциалом, так? Вы — лишь Выражение Признательности за создания, которые решили познать в своей жизни, которой живете в чрезвычайно расширенном состоянии полноты и неограниченности. По этой причине в Фазе 2 не остается необходимости уделять внимание суммам, и потому вы просто Выражаете Признательность за свои создания с абсолютной верой и убежденностью, что деньги будут заботиться о себе!

Возможно, вы захотите еще раз перечитать последние абзацы, перед тем как продолжить. Они рассказывают о том, где вы на самом деле можете оказаться после пересечения Точки Освобождения.

В своей книге *Сознание и квантовое поведение* Барбара Дьюи пишет:

Сознание неистово любит себя и явно кайфует, восторгаясь переживаниями своего опыта. Если бы оно не было так поглощено экстазом от всего этого, то испытало бы, уверена, благоговейный трепет, но благоговение и трепет могут существовать только как эмоциональные состояния пассивного наблюдателя, а «пассивное» это не то слово, которое можно применить к Сознанию. Чем ближе мы, будучи людьми, подходим к такому эмоциональному состоянию, тем ближе оказываемся к такой жизни, которою, в действительности, и предназначено было жить.

Сейчас вы могли бы сказать себе: «Ну хорошо, почему бы не продолжать *смотреть* на суммы и числа, создав паттерны в Поле для проявления ограниченных 10 миллионов или 1 миллиарда долларов на моем иллюзорном счете? Меня это устроило бы». Определенно, после пересечения Точки Освобождения вы могли бы создать это, если захотите, но почему вы должны этого захотеть, если абсолютно уверены в своей Космической защите от Овердрафта? Позвольте мне предложить один пример, чтобы проиллюстрировать важность того, о чем я только что сказал.

Предположим, вы подсчитали и определили, что для покрытия *абсолютно всех* необходимых в данном году расходов, вам нужны \$250.000 для Выражения Признательности в форме денег. Если ваша Космическая Овердрафтная Защита будет *покрывать* каждый чек, который вы выпишете «по дороге» к общей сумме расходов, то зачем вам желать большего *дохода* в этом году? В Фазе 1 вы ответили бы, что дополнительный *доход* нужен, чтобы побольше сделать чего-нибудь; для *компенсации непредвиденных издержек* или незапланированных *покупок*; чтобы отложить для пенсии или просто на будущее, и так далее. Но если у вас происходят *непредвиденные издержки*, или вы хотите сделать что-либо еще — в этом году, или в будущем — ваша Космическая Овердрафтная Защита придет в действие и *возместит* эти расходы тоже. Когда вы достигнете пенсионного возраста, Овердрафтная Защита точно также будет *возмещать* все соответствующие расходы.

Итак, если бы у вас была Космическая Овердрафтная Защита, то зачем вам нужно больше денег, ожидающих где-то на счете или возникающих откуда-то в виде дохода — сейчас или в будущем? Не нужно. Также нет никакой необходимости в *собственном капитале* любой величины и серьезности. Почему должно иметь значение, сколько денег вы скопили, если все ваши расходы в отношении абсолютно всего, чего вы хотите или в чем нуждаетесь, *покрывались бы*?

Вы чувствуете сейчас, насколько глубоко в вас пустили корни правила и предписания Денежной Игры? Необходимость *зарабатывать* как можно больше, откладывать деньги впрок, постараться «сколотить» *состояние* покрупнее, и так далее — все это основано на иллюзии нехватки в имеющемся количестве денег. Как только вы, через раскрытие навстречу своему Неисчерпаемому Изобилию, убираете нехватку, необходимость копить деньги исчезает совершенно.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Ограниченное есть ограниченное (неважно, насколько большими кажутся цифры), безграничное есть безграничное; тот, Кто вы есть в действительности — есть безграничное, а безграничное есть то, где вы хотите оказаться после пересечения Точки Освобождения.

Итак, у меня есть к вам вопрос. Вообще-то, я уже задавал его однажды, но с другого ракурса. Теперь же спрошу еще раз, ведь ваше рентгеновское зрение работает уже некоторое время. Если бы у вас был только один выбор из двух, то какой он был бы?

- Нестабильное и искусственное состояние ограничения — неважно, насколько большими кажутся приходящие суммы — и необходимость управлять, отслеживать, подсчитывать и оценивать денежные поступления;
- Ваше естественное состояние Неисчерпаемого Изобилия, Космическая Протекция от Овердрафта и — по-настоящему неограниченное количество денег без необходимости управлять, отслеживать, подсчитывать и оценивать что-либо.

Мой выбор — номер два. Предположим, что вы сделали такой же выбор, и тогда в вашей жизни приобретают важность ответы на следующий, постоянно задаваемый себе, вопрос: «С чем я хочу поиграть сейчас, просто ради чистого удовольствия от игры?» Поэтому я и говорю, что в Человеческой Игре вы играете в состоянии творческого восторга, а поскольку вы «расширяетесь» и изменяетесь непрерывно, то и ответы на этот вопрос будут разными.

Я хочу показать вам несколько особых примеров того, как все это *может* выглядеть. Год назад, проснувшись однажды утром, я почувствовал вдохновение предложить совершенно новый живой семинар, называемый *Освобождение от Денежной Игры*. Я подумал о том, каким это будет удовольствием провести его. Я придумал иллюзию заголовка и подзаголовка этого семинара (которые повторила данная книга), пришедшие на ум по некотором размышлении, и назначил дату мероприятия. Не было никакого анализа и никаких раздумий о чем-либо — просто побуждение сделать это, которому я и последовал. При этом я не ставил цель заработать денег или помочь людям (вне меня нет никого, чтобы помогать). Я делал это просто потому, что хотел это сделать, а что из этого выйдет, то и выйдет — так я думал. Семинар был запланирован 4-х дневным, хотя я даже не знал в точности, о чем я буду говорить и что делать в течение этих четырех дней.

Кроме того, я почувствовал стремление запросить от участников \$2.100 в качестве Выражения Признательности.

Логично было бы задать вопрос: «Если деньги не имеют значения, то зачем вообще запрашивать какую-либо признательность?» Окей, но поймите — этот вопрос рождается из прежней ментальности Фазы 1: *доступно лишь ограниченное количество денег, и когда я трачу, у меня становится меньше*. Выражение Признательности является одной из самых естественных и вдохновляющих, утверждающих форм выражения, которые существуют, по уже понятным вам причинам. Это великий дар — создавать возможность для выражения (и принятия!) Признательности. Признательность — это подтверждение важности, ценности творения (создания), а деньги — лишь символ такого выражения. Необходимо по-настоящему прочувствовать и впитать этот тонкий и важный момент.

В то время меня весьма впечатляли возможности использования в Интернете (и вне его, автономно) различных информационных средств (аудио + видео + текст). Я даже выразил признательность за оборудование и программное обеспечение для изготовления видеоматериалов, чтобы создавать с их помощью действительно классные вещи. И после того как я составил график предстоящего семинара *Освобождение от Денежной Игры*, я вдруг подумал: «Хм, а ведь наверняка было бы здорово использовать это оборудование и программы, чтобы придумать мультимедийное приглашение на семинар, а не сочинять продающее письмо, как я делал в Фазе 1». В общем, я взялся за это. На 100% действуя из стремления рассказать и показать то, что мне хочется, я за три дня создал мультимедийное приглашение, а занимаясь этим, испытывал огромное наслаждение. Не было совершенно никакой озабоченности тем, как убедить кого бы то ни было прийти на мой семинар. Почему? Потому что в Фазе 2 вне меня нет никого, кого нужно убеждать, и никто не нуждается в каком-либо убеждении. Все они — только актеры, помогающие мне играть в мои игры. Я создал иллюзию приглашения их, так как чувствовал вдохновение создать ее. В результате появилась 40-минутная видео презентация. Довольно интересен тот факт, что она не давала четкого представления о том, что будет происходить на семинаре или какой темы он будет касаться. Более того, когда собрались все участники, и я попросил, чтобы подняли руки те, кто не имеет представления о том, чему будет посвящен предстоящий семинар, но *чувствовал* необходимость оказаться на нем, то... практически все подняли руки.

Затем я почувствовал стремление отправить через свою рассылку следующее электронное письмо, извещающее о грядущем мероприятии:

Я пишу вам, чтобы пригласить вас принять участие в совершенно новом мероприятии, которое планирую организовать в июне. Семинар называется:

Освобождение от Денежной Игры
Ошеломляющие стратегии для изменения Правил в Игре,
в которой невозможно выиграть

Заголовок объясняет достаточно, так что на данный момент это все, что я могу вам рассказать.

Если этот семинар предназначен для вас, я верю — вы почувствуете желание кликнуть по нижеприведенной ссылке, где найдете все интересующие вас детали. Просто перейдите по следующей ссылке, если хотите увидеть видеоприглашение на этот новый трансформационный курс.

Раньше, в Фазе 1, играя в Денежной Игре, я был должен сочинить длинный текст, цель которого в том, чтобы заставить, мотивировать, убедить людей посетить мой веб-сайт и посмотреть видеоприглашение. Но не в Фазе 2! Я отправил свое письмо потому, что испытывал желание его отправить. Меня не заботило, придет ли ноль человек на семинар, или два, или 60 (максимальное количество, которое мог вместить зал, который я арендовал). Меня не заботило, заработаю ли я денег на этом мероприятии, или нет.

Почему? Потому что это было неважно, и не от него приходило мое изобилие. Помните, я уже «дышал» к тому времени.

Позже я почувствовал стремление отправить второе письмо через свою рассылку, но это все, что я сделал в продвижении моего семинара. В Фазе 2 нет никакой необходимости в продвижении чего бы то ни было, хотя, безусловно, если это доставит вам удовольствие, вы можете создать иллюзию продвижения. Я знал, что все видимые мне элементы и события, сопровождающие этот семинар, придут из паттернов, расположенных в Поле — количество участников, их личности, пути, по которым они узнали о предстоящем событии, — поэтому я не испытывал стремления манипулировать голограммой, чтобы создать иллюзию конкретного результата. Будущее показало, что приехало 28 человек со всего мира, и я получил огромное наслаждение, проведя этот семинар, равно как и все собравшиеся.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

По мере того, как уходите все дальше в Фазу 2, вы продолжаете брать для жизни только один, настоящий, момент, жить в реактивном режиме, следовать руководству своего Безграничного Я, применять Инструменты Поиска Сокровищ и держаться того, что приносит вам радость и делает счастливым.

Сейчас, когда я пишу эту книгу, мне все также нравится преподавать и писать, заниматься созданием курсов дистанционного обучения и видеоприглашений в мой круг, используя для этого свое оборудование и компьютерные программы. Поэтому я продолжаю создавать различные возможности, чтобы заниматься всем этим *так, как я только что описал* — не обязательно постоянно, но в данный момент я делаю именно это. Точно также происходит в отношении любой области моей жизни — деловой или личной — начиная с момента, когда я просыпаюсь и решаю: где или с кем проведу время, буду ли весь день смотреть фильмы, поиграю ли со своими детьми, проведу время со своей женой, съезжу к своим друзьям. Я нахожусь в совершенном восхищении тем, куда направляет меня жизнь, пока я применяю Инструменты Поиска Сокровищ и прохожу все дальше в Фазу 2.

В течение многих лет, находясь в Фазе 1, я говорил людям: «Если бы моя жизнь пошла по другому пути, я хотел бы стать кинорежиссером, потому что мне всегда нравился кинематограф и вызывал интерес богатейший творческий потенциал визуальных средств, особенно в связи с возможностями современных спецэффектов». Но я сбрасывал свои мечты со счетов и продолжал: «Но не в этой жизни. Я выбрал иной путь». Сейчас же, когда Точка Освобождения осталась позади, я больше ничего не списываю со счетов. Потому что знаю — из паттернов в Поле я могу создать и проявить у себя в голограмме все, с чем хочу поиграть.

Я упомянул, что по входе в Фазу 2, у меня открылся и начал расти интерес к видеопроизводству. И знаете, что мне кажется совершенно потрясающим? Никогда, в самых смелых мечтах, я не думал, что моя увлеченность визуальными средствами и интерес к Сознанию, преподаванию и трансформационной работе могут соединиться вместе! И тем не менее, они соединяются в это время, в которое я пишу эту книгу, ведь я непрестанно стараюсь выйти за границы возможного, когда использую визуальные средства, чтобы преподавать и играть. Самое важное, что все происходило без какого-либо сознательного желания и намерения с моей, как Личности, стороны. Оно просто происходило, разворачивалось передо мною само. Поэтому, кто знает, может когда-то я

решу создать иллюзию, в которой стану режиссером фильма — будет ли это голливудский фильм или некий совершенно новый способ «доставки» трансформационного знания через визуально переданные истории. Stay tuned!¹

Момент, когда вы переступите Точку Освобождения, будет таким, каким он будет для вас. Все больше раскрываясь навстречу тому, Кто вы есть в действительности, вы станете испытывать то, что вы испытаете. Я говорил — нет никаких правил или формул того, на что похоже или как осуществляется Фаза 2. И это по-настоящему волнующий момент. Я не знаю, на что будет похоже то, что вы увидите, но это и неважно. Помните — за Точкой Освобождения самым важным является игра с тем, с чем вы хотите играть — играть именно так, как хотите играть вы.

Несмотря на мысли, которые могут появиться сейчас, вообразите на мгновение, что все, о чем я рассказывал в этой главе, является истинным, реальным и возможным для вас. Представьте, что вы действительно пересекли Точку Освобождения, впустили свое Безграничное Изобилие, получили Космическую Защиту от Овердрафта и живете в состоянии творческого восторга. Если вы действительно живете так, то будете ли вы:

Ставить цели?

Придавать важность производимым вами результатам?

Беспокоиться о собственном заработке или доходах своего бизнеса?

Если играете в бизнес-игру, *беспокоиться* о появлении новых покупателей или том, смогут ли они *позволить себе купить* ваш товар или услугу?

Беспокоиться о том, как поступить в какой-либо ситуации?

Придавать значение *скидкам* или покупкам *на распродажах*?

Придавать значение количеству накопленных вами на банковском счету денег?

Придавать значение собственным *доходам* или *стоимости имущества*?

Придавать важность объему своих инвестиций?

Придавать значение экономике и фондовой бирже?

Нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет!

Почему? Потому что ничто из этого больше не будет иметь для вас значения. Зачем ставить цели, если вы можете создать все, что захотите, ради чистого удовольствия от игры с этим. Результаты — не существенны, если вы играете в Фазе 2 после пересечения Точки Освобождения. Более не существует нехватки денег или ограничения любого рода. Как только вы «попробовали», через Космическую Овердрафтную Защиту, неограниченное количество денег, какое значение могут иметь какие-то цифры? Какое значение могут иметь мнимые события в экономике или на фондовой бирже? В любом случае вы создаете собственную версию их у себя в голограмме.

Можете ли вы представить, как изменится ваша жизнь и насколько иначе она будет ощущаться? Сложно, не так ли? Но тем не менее, это — реально и доступно вам, если вы сделаете «работу» Фазы 2. Может быть, мои слова все еще похожи на обещание журавля в небе, но это не так. Задумайтесь, вспомнив все, о чем я рассказал в этой книге (философская концепция, научные обоснования, механизм проявления, истории, которые вы услышали) — это логическое расширение пути, которым вы пойдете после пересечения Точки Освобождения. Кроме того, как я говорил, нет нужды принимать представленные идеи, или мои слова, на веру. Вы можете доказать истину их, и вы сделаете это, если совершите прыжок в Фазу 2 и проявите терпение, ответственность, дисциплинированность и постоянство при выполнении ее дела.

Помните также, что независимо от того, насколько вас воодушевил образ жизни, какой она станет после пересечения Точки Освобождения, он бледнеет в сравнении с тем, как выглядит фактический опыт. Я просто не могу адекватно выразить в словах (хотя и

¹ Стандартная фраза ведущего вещательной программы, «оставайтесь с нами», «не выключайте <приемник>/не переключайте <программу>».

старюсь изо всех сил) ту радость, воодушевление, мир, спокойствие и свободу, которые я испытываю, «дыша» своим изобилием. В Введении я предупреждал, что освобождение от Денежной Игры невозможно описать. Его необходимо проЖить.

Есть еще один впечатляющий момент, имеющий отношение к Фазе 2 и ее жизни без ограничений и запретов. *Другие люди* действуют как отражения ваших мыслей и чувств о себе самом, а также активированных вами убеждений, верно? Если вы делаете дело Фазы 2, «расширяетесь», открываетесь, а степень вашей Признательности себе, своим созданиям и великолепию Человеческой Игры взлетает, что же *должно* произойти? К вам обязательно вернется огромная Признательность от *других людей* в вашей голограмме. Этому необходимо случиться. Она выразится в форме денег, а также в форме любезности, доброжелательности, особенной благосклонности, любви и благодарности.

С той поры, как я оставил позади Точку Освобождения, степень, в которой другие люди повысили свою признательность в мой адрес, ошеломляющая. Это проявляется и в небольших знаках, например: как официанты относятся ко мне в ресторанах, как продавцы обращаются со мной в магазинах, как стюардессы относятся ко мне в самолетах, или как портье у стойки разговаривают со мной при регистрации в отелях. Также и в более значительных масштабах, например: как мои жена и дети общаются со мной, как семья Сесилии и моя семья относятся ко мне, как друзья взаимодействуют со мной, и как *другие люди* относятся ко мне, которых я создал, чтобы они приходили поиграть со мной, когда я решаю выступить с речью, организовать живой семинар, выпустить курс дистанционного обучения, или написать книгу, наподобие этой.

Когда я играл в Фазе 1, то, предлагая живые семинары, обучающие курсы, или книги, я всегда создавал очень негативную реакцию, направленную на меня самого или мою работу. Всегда находилась группа людей, которая хотела бы вернуть продукты и требовала возвращения денег, или запрашивала компенсацию за семинар, ссылаясь на свою неудовлетворенность. Люди не принимали мои идеи и говорили: «Здесь нет ничего нового для меня», или: «Это просто не мое», или: «Это противоречит моим религиозным убеждениям». В то время моя признательность самому себе была намного меньше, чем сейчас. И в результате она должна была вернуться ко мне в том виде, который демонстрировали *другие*, относясь ко мне и реагируя соответствующим образом.

Эта тенденция стала меняться, когда стала расти степень моей признательности самому себе, моим созданиям, процессу создания и Человеческой Игре. То же вы увидите и в своей жизни, в том числе в контексте предпринимательской деятельности, если в данный момент она представляет для вас особый интерес. Если вы работаете в иллюзии делового окружения и соответственно примените Инструменты Поиска Сокровищ, чтобы Вернуть Силу, Подтвердить Истину и в значительной степени поднять уровень Признательности, то что *должно произойти* с начальниками, коллегами, работниками, покупателями и клиентами? Их признательность в ваш адрес должна возрасти! Как может выглядеть эта возросшая признательность? Неожиданная денежная премия или повышение? Похвала? Захватывающие новые возможности? Награды? Жизнь станет более счастливой, радостной, полной, когда признательность, выраженная вам, резко вырастет? Можете быть уверены!

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Никто не может относиться к вам плохо, отвергать вас или то, что вы говорите или делаете у себя в голограмме. Все, что вы можете — это создать иллюзию этого и убедить себя в том, что она реальна. Как только эти паттерны разрушатся, ничего кроме Признательности, вашего естественного состояния, не может выразиться вам или вами.

Теперь вы понимаете, почему было необходимо предоставить вам все фрагменты мозаики прежде чем перейти к этой главе? Если бы я этого не сделал, вы бы никогда не поверили и не осознали волшебства Точки Освобождения. Несмотря на заложенный мною предыдущими главами фундамент, у вас все еще могут оставаться сомнения, из которых вам нужно будет забрать Силу. Если вы испытывали нетерпение в разные моменты знакомства с первыми главами, желая, чтобы я поторопился и перешел к сути дела, то, возможно, сейчас вы испытываете признательность за то, что эта книга раскрывалась перед вами именно так, как это было.

Сейчас, вероятно, вы могли бы отложить книгу с чувством, что *не зря потратили свои деньги* за нее, но это еще не все. Когда захотите узнать ответы на некоторые свои вопросы, — вопросы, которые, я знаю, у вас есть, а также на те, о которых вы можете не знать, что они у вас есть, — то переверните страницу и приступайте к Главе 14.

ГЛАВА 14. ДИАЛОГИ

Статистическая вероятность нашего существования
насколько ничтожна, что даже просто сам факт
существования заставил бы застыть нас в состоянии
ослепленного восхищением изумления.

Льюис Томас, целитель и писатель (1913—1993)

Обувь, подходящая одному человеку, будет
тесна для другого; нет готового рецепта
жизни, который подходил бы на все случаи.

Карл Юнг, психолог

Когда я представляю концепцию *Освобождения от Денежной Игры* живой аудитории, или через Домашнюю Трансформационную Систему, или коучинговые программы Фазы 2, у участников есть возможность общаться со мной и задавать вопросы, как в начале изучения материала, так и позже, когда они применяют Инструменты Поиска Сокровищ в своей повседневной жизни.

Конечно, при чтении книги такой возможности нет, но мне хотелось бы, чтобы вы извлекли максимальную пользу от Процесса Освобождения и применения Инструментов, поэтому в этой главе я собрал наиболее часто задаваемые вопросы и мои ответы на них. Некоторые вопросы и ответы короткие, другие более пространные, а третьи отражают контекст происходивших бесед.

ВОПРОС: Я всё еще не понимаю, как можно жить в настоящем моменте и реактивном режиме, имея обязанности в отношении, например, работы, супруги(а), детей, друзей и семьи.

ОТВЕТ: На самом деле это очень просто, а все усложнять является лишь одной из старых уловок Фазы 1, призванных держать вас подальше от Истины. Когда у вас есть обязанности, то что в действительности это означает? Это означает, что вы ежедневно должны принимать решения и предпринимать действия. Что я говорил о Фазе 2? Что вы делаете то, к чему чувствуете побуждение или вдохновение. Это что касается действий. Что я говорил о принятии решений? Вы принимаете такие решения, принять которые чувствуете побуждение, и верите, что ваш выбор совершенен, что вы ничего не испортите и не сделаете ошибку. В обоих случаях, если вы испытываете дискомфорт, то применяете Процесс и продолжаете применять его, пока не останется никакого дискомфорта в отношении вашего решения или действия. Затем вы делаете то, к чему чувствуете побуждение или вдохновение. Это действительно просто, и вы вполне можете поступать так, в какой бы ни были ситуации.

То же самое относится и к реактивному режиму — ваше Безграничное Я будет проявлять в вашей голограмме обилие возможностей для выполнения дела Фазы 2, а вы будете чрезвычайно заняты, отвечая на эти проявления. Скучать определенно не придется, равно как и жаловаться на нехватку «работы». И в отличие от Личности Фазы 1, которая может быть невнимательна, забывчива или подавлена, Безграничное Я не будет закрывать глаза на важные вещи и не станет морить голодом или пренебрегать вашей карьерой и личной жизнью. Все будет очень хорошо.

ВОПРОС: Что можно посоветовать в ситуации, когда люди просят тебя пообещать сделать что-то в будущем, или ты сам хочешь пообещать что-то? Как тогда жить в настоящем моменте?

ОТВЕТ: В Фазе 2 вы делаете то, к чему испытываете стремление или вдохновение, до или после применяя Процесс к любому дискомфорту, который появляется в отношении ваших решений и вероятных действий. Если некая возможность или просьба сделать что-то в будущем проявляется в вашей голограмме, и вы чувствуете стремление сделать это, вы делаете это. Я поступаю так постоянно. Кажется будто, что такой образ жизни трудный и непрактичный, но в действительности все наоборот — он намного легче и более практичный, чем типичные для Фазы 1 стратегии жизни и принятия решений. Но, вы по-прежнему реагируете на проявляющиеся в голограмме обстоятельства, а не *заставляете что-то произойти* в будущем.

И я не могу упустить возможность «ущипнуть» вас еще раз. Будущего — нет. Задумайтесь об этом на минуту. В Фазе 1 есть убеждение, что будущее реально, «там», заметно, протяженно, и вытекает из настоящего момента или является его логическим продолжением. Ничто из этого не является правдой. Правда в том, что: есть только цепочка настоящих моментов, созданная из очень сложных и переплетенных паттернов, находящихся в Поле. Если вы посмотрите на то, как в действительности выглядит какой-нибудь голливудский фильм, то увидите ряд отдельных кадров, с изображением на каждом. Когда фильм проецируется на экран, эти отдельные кадры сливаются друг с другом и создают иллюзию движения и непрерывности, но это именно лишь иллюзия. То же самое имеет место и с вашей голограммой: когда меняются паттерны в поле, создается ваше так называемое «будущее».

ВОПРОС: Вы сказали, что все другие люди суть наши создания, и мы сами даем им сценарий, предписывающий, что им говорить и делать в нашем фильме. Таким образом, если мне не нравится, что они говорят и делают, если мне не нравится этот сценарий, как мне нужно поступать? Спорить с ними? Или просить их поступать иначе? Как быть, если они меня раздражают?

ОТВЕТ: У ответа на этот вопрос есть несколько уровней. Во-первых, при тех убеждениях, которые имеются у человека в Фазе 1, естественно, что любое несогласие становится поводом, чтобы спорить или раздражаться на людей, когда они говорят и делают не то, что вы от них ожидаете. С перспективы же Фазы 2 вы знаете, что дарите себе новую возможность. Представьте некий фильм. Предположим, что по сценарию женщина по имени Джоан должна произнести фразу: «Я тебя ненавижу!» персонажу по имени Джон, затем дать ему пощечину и выйти из комнаты. Представьте, что далее по сценарию Джон поднимает руку к ударенной щеке, говорит: «Оу!» и в изумлении наблюдает, как Джоан выходит из комнаты. Итак, эта сцена была снята, Джоан сказала Джону, что она его ненавидит, ударила его и вышла из комнаты. Будет ли Джон спрашивать потом у Джо: «Зачем ты это сделала?». Нет, он знает зачем она это сделала. Скажет ли он: «Перестань, мне не нравится, когда меня бьют»? Нет. Сценарий есть сценарий — ему следуют все актеры. Когда вам не нравится, что говорит или делает кто-то другой, вы ведь чувствуете себя некомфортно, верно? Так примените Процесс. Нет *необходимости* выражать свой дискомфорт другому человеку. Они просто следуют вашему сценарию, чтобы дать вам некий дар. После того как вы примените Процесс, неважно, потребуется ли он один раз или несколько, вы затем говорите и поступаете в отношении другого человека руководствуясь тем вдохновением и стремлением, которые испытываете. По мере выполнения дела Фазы 2 и возвращения Силы из дискомфорта, возможно, вы обнаружите, что этот человек действует по совершенно другому сценарию и, как следствие, говорит и поступает совершенно иначе.

Существует второй уровень ответа. Руководствуясь собственным опытом могу сказать, что существуют периоды, когда сценарий действительно требует от вас поспорить с другим актером в вашем фильме, потому что спор поможет вам. Например, он повысит интенсивность дискомфорта, а значит и количество Силы, доступной для возвращения в этот момент. Итак, что бы я ни говорил, если вы знаете, что можете

применить Процесс, но в то же время чувствуете еще и желание поспорить с актером в вашей голограмме — сделайте это и поверьте, что спор прекрасно вам поможет.

И третий уровень ответа — нет правил и формул, как жить в Фазе 2, и вы не ошибетесь и ничего не испортите, если доверитесь искреннему стремлению что-то сделать или сказать в момент, в котором всё создано вашим Безграничным Я из паттерна в Поле.

ВОПРОС: В той точке вашего путешествия в Фазе 2, где вы находитесь сейчас, часто ли вы спорите с актерами?

ОТВЕТ: Как правило, я выбираю применить Процесс к дискомфорту и не спорю с актерами, когда они помогают мне испытать неудобство. Теперь я редко вижу необходимость в спорах или пользу от них. Я вижу, что если некто сказал или сделал что-то, вызвав у меня желание поспорить, и я применяю к этому Процесс (один или много раз), то их поведение и поступки меняются и уже нет нужды обсуждать это. Они сделали то, что сделали, чтобы для меня что-то сдвинулось с мертвой точки, и как только это произошло, и я сделал «работу» Фазы 2, у них исчезают основания продолжать говорить и поступать по-прежнему. А если продолжают, то я снова применяю Процесс, но по-прежнему не воюю ни с кем.

Однако, не принимайте это за правило или формулу. Я этого не говорю. Я описываю лишь то, где нахожусь и что делаю. Я всегда доверяю и следую тому, к чему испытываю стремление сказать и сделать.

ВОПРОС: Очевидно, что большинство людей из тех, которые «там», ничего не знают о Фазе 1, Фазе 2, Инструментах Поиска Сокровищ, Возвращении Силы и всем остальном. Как быть с такой огромной разницей в мировосприятии у друзей, семьи, детей, супруги(а), коллег и других?

ОТВЕТ: Сначала я дам общий ответ, а затем более конкретный. Для начала, не нужно обсуждать работу и концепции Фазы 2 с другими людьми. Вы можете это делать, если хотите, просто поймите — в этом нет необходимости. В Фазе 2 другие люди лишь актеры, которые говорят и делают то, о чем вы их просите, с целью поддержать вас в использовании Инструментов Поиска Сокровищ. Они легко могут играть свои роли без осознанного знания о Фазе 2. Если же они должны узнать о Фазе 2 в результате общения с вами на эту тему, то сценарий не только прояснит эту необходимость, но и предоставит для этого благоприятную возможность, которой вы можете довериться и следовать. Я упоминал, что когда вошел в Фазу 2, то целых шесть месяцев не говорил об этом со своей женой. Для этого были две причины. Во-первых, как вы увидели из этой книги, очень много есть того, о чем нужно рассказать, а это затруднительно было бы сделать за несколько минут. Во-вторых, я не испытывал такого желания. Когда я прошел в Фазу 2 еще дальше, она спросила меня, чем я занимался, что так изменился. Ее вопрос открыл двери к началу обсуждения этой темы, что мы и стали делать с этого момента. Позже она присоединилась к семинару *Освобождение от Денежной Игры*, где ее ждала целая система. Если бы в то время у меня была эта книга, я бы дал ее прочитать. Среди моих клиентов коучинговой программы есть пары, каждый участник которой по своей воле принял знание о Фазе 2, и они играют в ней совместно друг с другом. Есть те, кто создал иллюзию прохождения Фазы 2 в одиночестве. Другие, подобно мне, путешествовали какое-то время одни, а затем создавали присоединившихся к ним спутников. Самый лучший для вас вариант становится очевидным из того, что ежедневно проявляется у вас в голограмме.

Если вы чувствуете желание разделить свое знание с кем-то еще, то просто подарите экземпляр этой книги, или предложите приобрести один из моих Домашних Трансформационных Курсов, или, если я буду все еще этим заниматься, принять участие в семинаре.

ВОПРОС: Что, если я расскажу о Фазе 2 кому-нибудь, а мне ответят, что я сошел с ума или повредился?

ОТВЕТ: В *вашей голограмме* абсолютно никто не имеет Силы или власти принимать независимые от вас решения. Если вы создадите подобную беседу, то произойдет это потому, что вы вручили актеру соответствующий сценарий, и вам либо отражается ваш страх о том, что все это бред сумасшедшего (весьма вероятно, что первые впечатления Фазы 2 обнаружат подобные страхи), либо цель этих слов в том, чтобы заставить произойти нечто, что поддержит вас в вашем путешествии. В любом случае, просто применяйте подходящий Инструмент и реагируйте. Остальное позаботится о себе само.

ВОПРОС: Бывает, будто что-то беспокоит или пугает тебя, а ты не знаешь почему. Для того, чтобы применять Процесс нужно ли именовать убеждение или причину дискомфорта?

ОТВЕТ: Нет необходимости в именовании или рассудочном понимании дискомфорта, для того чтобы применить Процесс к нему. Дискомфорт есть дискомфорт. Просто применяйте к нему Процесс.

ВОПРОС: Вы с Сесилией когда-нибудь забирали Силу из чего-нибудь вместе?

ОТВЕТ: Нет.

СПРАШИВАЮЩИЙ: То есть вообще не обсуждали это?

ОТВЕТ: Нет необходимости кому-то еще забирать Силу из чего-то в *вашей голограмме*. Никто не обладает Силой в *вашей голограмме*. Только вы. Если я верну силу из яйца, моя голограмма изменится, и Сесилия изменится вместе с этим. Если кажется, будто Сесилия забирает Силу из чего-либо в *моей голограмме*, то в действительности в *моей голограмме* ничего не случится, хотя я и мог бы создать такую иллюзию, если захотел бы.

В Фазе 1 существует убеждение, что если много людей соберутся вместе и станут вместе медитировать или фокусироваться на чем-то, то энергетика группы окажет воздействие на совокупность факторов, из-за чего повысится вероятность достижения цели. Например, в недавнем фильме *Покрытое тайной* один из ученых описал эксперимент, проведенный в Вашингтоне, округ Колумбия, касавшийся высокого уровня тамошней преступности. Он рассказал, как в определенный день большая группа опытных созерцателей проводила медитацию, посвященную миру в Вашингтоне, и уровень преступности снизился в этот день настолько, что полиция даже не поверила своим глазам.

Это была совершенно искусственная голографическая сцена. С перспективы Фазы 2 тот факт, что медитирующие снизили уровень преступности, просто не является истиной. Это иллюзия. Помните, нет Истинных причины и следствия в *голограмме*. Как элемент Человеческой Игры, конечно же, люди могут проявить иллюзию того, что групповая энергетика будто бы воздействует на что-то и якобы создает результат в их голограмме, убеждая себя тем самым в том, что это реально. Но это — не реально. Однако, если вам доставит удовольствие создание иллюзии возвращения Силы из чего-либо совместно с вашим партнером или кем-то еще, определенно — вы можете это сделать. Вы ничего этим не «сломаете». Просто, когда будете это делать, не забывайте о том, что есть Истина.

ВОПРОС: Вы сказали, я узнаю, что пересек Точку Освобождения. Как я узнаю и как это ощущается?

ОТВЕТ: Вы просто знаете, из самой глубины своего естества. Это как встреча с фонарным столбом, настолько очевидно. В смысле, не больно, а очевидно. Вы увидите, как изменились ваши мысли, чувствования и поступки. Вы вдруг обратите внимание, что перестали подсчитывать, отмерять и оценивать движение денег в вашей жизни. Вы заметите, как легко и естественно Выражаете Признательность своим созданиям и позволяете всему остальному самому заботиться о себе. Вы не будете испытывать

дискомфорта или ограничений в отношении денег в те моменты, когда ранее они были такими сильными — независимо от того, на что вы смотрите в своей голограмме. Поверьте мне — это будет очевидно, но выглядеть и ощущаться это будет вами, как уникальной Бесконечной Сущностью. Помните, однажды изменившись, вы не сможете вернуться назад. Если вы меняетесь, то Меняетесь.

ВОПРОС: Вы сказали, что мое Безграничное Я очень заботится обо мне и прекрасно помогает мне, когда я играю в Фазе 1 и 2 Человеческой Игры. Но глядя на описанные вами болезненные переживания, ставшие частью вашего путешествия в Фазе 2, а также на истории, которыми вы поделились, о болезненных переживаниях, случившихся в жизни других людей, можно сказать, что множество вещей, которые будут происходить со мной, не будут из тех, которые можно назвать благоприятными. Это так?

ОТВЕТ: *Неблагоприятные* — это придуманная концепция и оценка (суждение) из Фазы 1. Все, что проявляется в вашей голограмме — *благоприятно*, независимо от того, как вы решаете оценить это; иначе его не было бы там. Не существует несчастных случаев. Ничто не является случайным. Если что-то происходит, значит, в Поле есть паттерн, который Безграничное Я поместило туда по некоторой причине, сознательно, с намерением, а затем проявило его у вас в голограмме. Все мы сочиняем истории о том, что оно может значить, и *плохое* ли оно или *хорошее*. Помните устройство паттернов? Суждение (оценка) — их важный компонент. Мы судим все — порой *отрицательно*, иногда *положительно*. В Фазе 1 немного по-другому, но в Фазе 2 все, что вы называете неблагоприятным, является таким с точностью до наоборот, потому что дарит вам возможность вернуть огромное количество Силы, которая превращается в огромное количество свободы и радости!

ВОПРОС: То есть когда вы описывали некое из своих переживаний, относящихся к Фазе 2, как мучительное, это была ваша оценка его?

ОТВЕТ: Это было описание того, какой сильной в то время казалась боль в иллюзии. Я не говорил, что это было плохо, но да — она была мучительной, если говорить о степени воспринимаемой в то время болезненности. В тот момент я вполне хорошо знал о великом даре, который здесь есть, но часть меня ненавидела то, что происходило, и это была моя оценка. Часть меня по-прежнему желала, чтобы оно убралось из моей жизни, и это была моя оценка. Но одновременно с этим я всегда знал, что происходящее является созданием Фазы 2, призванным помочь мне в выполнении дела Фазы 2, поэтому я продолжал его делать — снова, и снова, и снова... день за днем, как я рассказывал.

ВОПРОС: Как мне относиться ко всем тем вещам в моей жизни, которые очевидно остаются иллюзиями Фазы 1 — мытье машины, выгул собаки, чистка зубов, прием пищи, хождение на работу, занятия с детьми и тому подобное.

ОТВЕТ: У ответа на этот вопрос несколько аспектов. Номер один...

Ничто в вашей голограмме не является реальным, хотя и кажется абсолютно настоящим. Иллюзия совершенно убедительна. Поэтому посмотрите на нее с такой точки зрения — все, что вы делаете (каким бы важным или незначительным это ни казалось), есть чудо, и можно выразить огромную признательность ему и себе самому, как его Создателю. Например, если вы чистите зубы, то: нет зубов, нет зубной щетки и пасты, нет воды, нет раковины. Если вы моете автомобиль, то: нет автомобиля, нет воды, нет мыла, нет воска, нет губки, или тряпки, или спрея. Если вы выгуливаете собаку, то: нет собаки, нет поводка, нет дороги, нет травы и нет какашек и пакета, куда их убирать. Если вы едите, то: нет пищи, нет рта, нет зубов или пережевывания пищи. Все это — придумано, но в то же время кажется реальным, и если смотреть на это как на чудо, чем оно поистине является, то все оказывается в высшей степени радостным переживанием. Не к чему

относиться (используя ваши слова), если как следует подумать. Вы лишь делаете то, к чему испытываете стремление.

О хождении на работу и занятиях с детьми, помимо того, о чем я только что сказал, добавлю: вы *относитесь* к подобного рода ситуациям, как относитесь ко всем другим ситуациям Фазы 2, т. е. проживаете из них только один момент, настоящий, остаетесь в реактивном режиме и применяете подходящие Инструменты Поиска Сокровищ. Эти ситуации — лишь «сырьевой материал», который приобрел форму для того, чтобы помочь вам выполнить дело Фазы 2.

Аспект номер два... Нет необходимости забирать Силу из всего в вашей голограмме, да вы и не смогли бы. Зачем, например, вам может понадобиться вернуть Силу от заката, прекрасного вида на океан или леса? Все они иллюзии, это так, но иллюзии, которые приносят вам радость и вдохновение. Вам нужно вернуть Силу из созданий, которые ограничивают вас, а не из всех созданий. И только из тех, к которым приведет ваше Безграничное Я. Например, в данный период времени я по-прежнему чищу зубы щеткой и нитью. Я знаю, что мои зубы не реальны и что разрушение зубов не является реальным, но мое Безграничное Я пока не привело меня к тому, чтобы вернуть Силу из моих зубов, поэтому я продолжаю чистить зубы и посещать зубного врача. Однажды это может измениться, а может, и нет. И помните, все из этого — создаете вы.

Сейчас, когда я пишу эту книгу, у меня на лице расположились очки для чтения. Я знаю, что мои глаза не реальны и что очки для чтения не являются реальными, но мое Безграничное Я пока еще не привело меня к возвращению Силы из них, поэтому я продолжаю надевать очки, которые в своем роде являются прекрасной поддержкой такому замечательному созданию, как глаза.

Мое Безграничное Я вело меня к возвращению огромного количества Силы из Денежной Игры, Эмоциональной Игры и Игры во Взаимоотношения; вело к применению Четырех Инструментов, а я следовал его руководству. По мере того, как проходит время, и я все дальше ухожу вглубь Фазы 2, кто знает, к чему я буду призван применить Инструменты Поиска Сокровищ и куда все это может привести. Я не знаю... и не беспокоюсь. И это потрясающе.

ВОПРОС: Иногда ко мне приходят мысли: «Я не знаю, действительно ли работает ли вся эта хрень. Не знаю, насколько реальна вся эта чушь насчет Фазы 1, Фазы 2, возвращении Силы — может, я просто обманулся, повелся на заманчивую философию. Я не знаю, работает ли она у меня». Как мне реагировать?

ОТВЕТ: В этом вопросе два компонента: сомнения и беспокойство *работает ли*. Рассмотрим их отдельно. Во-первых, чем в действительности являются мысли, наподобие этих? Дискомфортом, верно? Что же с ним делать? Применяйте Процесс к этим ощущениям.

Далее... Помните, в Фазе 1 цель была в том, чтобы любой ценой держать вас подальше от вашей Силы. Но нет лучшего способа держаться подальше от Истины, чем стоять прямо перед ней и убеждать себя в том, что это — ложь, что это не работает, что ты просто обманулся. Это великолепная стратегия, и в Фазе 1 она работает чрезвычайно хорошо. Когда вы испытываете чувства, подобные вышеописанным, то показываете себе, насколько одурачили себя в Фазе 1, и одновременно даете себе величайший дар — раскрыть собственную способность возвращать Силу из этих иллюзий.

Наконец, в Фазе 1 есть иллюзия прямой причинно-следственной связи между усилием и результатами этого усилия. Поэтому в Фазе 1 мы и называем что-то *работающим*. В Фазе 2 такой взаимосвязи нет. В Фазе 2, как известно, вы применяете Инструменты Поиска Сокровищ для того, чтобы применить Инструменты Поиска Сокровищ, а что получится, то и получится. У вас нет скрытых ожиданий, нет желаний изменить, исправить или улучшить голограмму, вы не «вкладываетесь» в результаты.

Отпустите беспокойство насчет того, *работает* ли это или нет. Пока вы даете чему-то оценку, вы придаете иллюзии Сил и не можете вернуть свою Силу. Пока вы ищете доказательств, вы утверждаете: «я не верю, что это правда»; а если вы утверждаете это, то Истина не может действовать как Истина, потому что в ограничивающих паттернах по-прежнему остается Сила. Это тонкий, но очень важный момент. Я понимаю, что сказать проще, чем сделать, но постепенно будет легче, а со временем и совсем легко, по мере того как вы применяете Инструменты и расширяетесь в своих границах и возможностях.

Ваша голограмма *будет* меняться. Она обязана измениться, ведь вы возвращаете Силу и разрушаете паттерны. Но меняется она как естественное следствие выполнения дела Фазы 2. Она не изменяется и не может измениться только от того, что вы хотите перемен, или от того, что вам что-то не нравится, или от того, что вам хочется, чтобы было по-другому — и теперь вы знаете, почему это так.

ВОПРОС: Порой приходится трудно и из-за этого сложно понять — источником сообщения, или руководства, или стремления что-либо сделать является мое Безграничное Я или моя Личность, или это голос родителя или начальника во мне. Как можно выяснить это?

ОТВЕТ: Как вы описали бы это чувство, возникающее от незнания того, откуда приходит руководство? Это дискомфорт?

СПРАШИВАЮЩИЙ: Я чувствую себя беспокойно, тревожно, потому что боюсь прислушаться к неправильному руководству или сообщению и ошибиться.

ОТВЕТ: Если чувствуете себя некомфортно, то применяйте Процесс к этому и точка. Без исключений. Не имеет значения, что это за дискомфорт и откуда, как вам кажется, он приходит.

ВОПРОС: Вы говорили применять Процесс, как только приходит дискомфорт. Можно ли составить список всех тех вещей, которые мне не нравятся, и которых я не хочу, а затем по порядку применять Процесс к ним, не с целью избавиться от них, а просто потому, что я знаю о них, как источниках дискомфорта, из которых могу забрать Силу?

ОТВЕТ: Вы позволяете своему Безграничному Я вести вас к паттернам. Вам не нужно отправляться искать их. Необходимость составить список и систематично выполнять его пункты, чтобы прийти к чему-то, является старой уловкой Фазы 1. Вы работаете с тем, что проявляется. Почему? Потому что ваше Безграничное Я хочет показать вам, в каких стратегически важных местах нужно разместить динамитные заряды, которые разрушат сооруженную в Фазе 1 конструкцию иллюзий. Опыт моей собственной жизни и опыт людей, которых я консультировал, говорит о том, что Безграничное Я найдет чем занять вас, стоит вам только посвятить себя Фазе 2, так что вам и не захочется искать поводов для возвращения Силы.

Но вы вполне можете создать для себя и другой сценарий, и это здорово — жить в Фазе 2 это еще и реагировать на то, что проявляется в вашей голограмме и делать то, к чему чувствуете стремление и вдохновение — не потому, что в этом есть разумный смысл, и не потому, что поступить так кажется правильным или здравым, и не потому, что вы обязаны. Поэтому если вы действительно испытывали сильное стремление или вдохновение сделать подобный список (не потому, что это создание Фазы 1 или привычка), то следуйте своему стремлению, доверьтесь ему, и сделайте так.

ВОПРОС: В моей голове множество мыслей: самоосуждение, самокритика и неуверенность в себе. Исчезнут ли они, когда я заберу достаточно Силы из паттернов, создающих их?

ОТВЕТ: Они не исчезнут, если вы попытаетесь заставить их исчезнуть — по причинам, которые мы обсуждали. Вы не можете осуждать что-то и забирать Силу из этого, так как это абсолютно взаимоисключающие стратегии. Но если вы будете выполнять дело Фазы 2

изо дня в день, без привязанности или тайных ожиданий, то — да, они уйдут из вашей голограммы, как естественное следствие вашего роста. Вы — великолепное Бесконечное Существо. Для Вас невозможно судить Себя, критиковать и сомневаться в Себе. Все, что вы можете сделать, это создать иллюзию этих мыслей, и убедить себя в том, что их основания реальны. Когда вы выведете Силу из этих созданий и иллюзий, точно так же, как выводите Силу из любых ограниченных созданий, паттерны схлопнутся, и создание исчезнет из вашей голограммы. Это неизбежно.

ВОПРОС: Что вы скажете о честности, этике и морали?

ОТВЕТ: Вероятно, поначалу, мой ответ вам не понравится или вы не согласитесь с ним. Но я здесь для того, чтобы говорить вам Правду. С перспективы Фазы 2 честность, этика и мораль являются созданиями Фазы 1. Они все придуманы, сочинены. Они всецело являются иллюзиями, призванными казаться настоящими, как и все остальное в вашей голограмме. Это же верно и с перспективы Фазы 1, если посмотреть честно и объективно. На протяжении всей истории люди пытались предложить или сформировать единый моральный кодекс поведения, который столетиями можно было бы использовать во всех культурах. И знаете, что? Это невозможно. То, что мы называем честностью, этикой и моралью различается от личности к личности, от эпохи к эпохе, от культуры к культуре и от ситуации к ситуации.

ВОПРОС: Вы говорили о Космической защите от Овердрафта. О том, чтобы просто Выражать Признательность за создания, опыт которых хочешь пережить, в твердой уверенности, что деньги позаботятся о себе. Означает ли это на самом деле, что если ты (Личность) чего-то хочешь или нуждаешься в чем-то, то просто купишь это немедленно, вообще без проверки баланса своего счета? Или нужно подождать, пока фактически не проявится необходимая сумма?

ОТВЕТ: Этот вопрос вы задаете потому, что у вас до сих еще вложено очень много Силы в Денежную Игру, как и должно быть на данный момент. Но с момента, когда пересечете Точку Освобождения, вы больше никогда его не зададите. С момента, когда пересекаете Точку Освобождения, вы имеете абсолютную и совершенную веру в то, Кто вы есть на самом деле, каким огромным количеством Силы обладаете и что ваше Неисчерпаемое Изобилие реально и доступно вам. Когда у вас есть такая уверенность, тогда — да, вы просто Выражаете Признательность за то, чего хотите и деньги у вас появятся, без проверки баланса.

Потребуется время для того, чтобы достичь и перешагнуть Точку Освобождения. И оставив ее позади, вы либо, как и я, продолжите возвращать Силу и расширять свои возможности, либо создадите что-то иное. Когда я впервые пересек Точку Освобождения, то у меня в какой-то степени получалось за множество созданий Выражать Признательность так, как я только что описал. Но я обратил внимание, что когда хочу вот так Выразить Признательность, предполагая более-менее подходящие суммы, то из-за созданных в Фазе 1 паттернов мои ограничивающие убеждения опять включаются и мне становится некомфортно. Я применял Процесс ко всякому такому дискомфорту и продолжал расширять в этом отношении свои возможности. И сейчас они значительно выросли.

ВОПРОС: Что вы скажете по поводу подсознания, о котором все говорят и которому приписывают очень огромную силу?

ОТВЕТ: Нет подсознания. Это всецело создание Фазы 1, предназначенное поддерживать «настоящность» иллюзии. Вы помните, как я говорил, что вся Истина каким-то образом должна быть искажена и извращена, для того чтобы Человеческая Игра «работала» в Фазе 1? То, что люди называют подсознанием, как раз из этой серии. Это искажение Истины о Поле, Безграничном Я и Сознании.

ВОПРОС: Вы сказали, что в Фазе 2 живете в реактивном режиме, что следуете руководству вашего Безграничного Я, чтобы применять Инструменты Поиска Сокровищ без тайных ожиданий, желаний, целей и результатов. Что вы скажете о хотениях и желаниях? О проактивном создании в Фазе 2? Будем ли мы когда-нибудь заниматься этим?

ОТВЕТ: Ваш вопрос берет начало из убеждений Фазы 1: необходимо быть проактивным, проявлять и создавать собственную реальность. В Фазе 2 нет никаких правил и формул. Вы создаете все, что хотите создать с целью играть в Человеческой Игре так, как хотите вы. Как я говорил, мое путешествие далеко от своего окончания. Я не знаю, куда в конце концов Фаза 2 приведет меня и еще меньше могу знать это в отношении другого человека. У меня есть одна теория на этот счет, которой я поделюсь сейчас. В Фазе 2 в предположениях нет большой ценности (они уловка Фазы 1), но я все равно расскажу вам о ней, потому что, возможно, она покажется вам интересной. По началу в Фазе 2 самым важным является применение Инструментов Поиска Сокровищ. Необходимо вернуть очень много Силы, схлопнуть великое множество паттернов, почувствовать расширение своих возможностей и границ, и насладиться этим, как и степенью своей Признательности, поэтому «проактивное создание» отсутствует «в меню». Это похоже на обучение в медицинской школе в Фазе 1. В начале вы настолько заняты изучением устройства тела, что даже не думаете о проведении операций и лечении пациентов.

Тем не менее, моя теория состоит в том, что, уходя все глубже в Фазу 2, проактивное создание становится возможным. В какой-то момент разные люди сделают разный выбор. Кто-то решит в проактивном режиме создавать иллюзии для игры с ними, а другой позволит происходящему разворачиваться перед ним и будет восхищаться им.

Например, возвращаясь к истории, рассказанной в Главе 12... может, проснувшись однажды утром я бы *решил*, что действительно хочу попробовать это — снять фильм. Тогда мое Безграничное Я может создать этот опыт, осуществив его с течением времени, чтобы я в чистой радости поиграл с этим созданием. Как Личность я не буду знать заранее, как развернутся события, которые приведут к этому опыту, иначе какое в этом было бы удовольствие? Мое Безграничное Я будет создавать паттерны, заряжать их и проявлять в моей голограмме, чтобы я играл с этим.

Или другой вариант... я не стану решать, что хочу снять фильм; но буду просто просыпаться каждый день и наблюдать за тем, что проявляется у меня в голограмме. И что-то просто случится, оказываясь для меня приятной неожиданностью. В таком вот «сюрпризном режиме» я живу на момент написания этой книги, и этот элемент непредсказуемости кажется мне совершенно очаровательным. Возможно, я и дальше буду жить так, а может быть откроюсь чему-то еще, ведь мое развитие не заканчивается.

На самом деле, если внимательно посмотреть на эти два варианта, то можно увидеть, что нет какого-либо значительного различия между восхищением тем, как осуществляется наше «решение» создать что-либо и абсолютным восхищением всем, что есть.

ВОПРОС: Я все еще не понимаю, почему я должен фокусироваться на чем-то, что не является реальным, или Признать его. Вероятно, я что-то недопонимаю здесь.

ОТВЕТ: Что именно остается вам неясным?

ВОПРОШАЮЩИЙ: Тот факт, что оно — не реально. Я не понимаю, почему я должен вкладывать мое внимание или энергию, чтобы Оценить его.

ОТВЕТ: Вам нравятся фильмы?

ВОПРОШАЮЩИЙ: Да.

ОТВЕТ: Фильм — реален; и то, что происходит на экране?

ВОПРОШАЮЩИЙ: В какой-то степени.

ОТВЕТ: В самом деле? Если персонажа на экране ранят ножом, он ранен ножом по-настоящему?

ВОПРОШАЮЩИЙ: Нет.

ОТВЕТ: Окей. Можете ли вы Оценить вложенные в создание фильма усилия продюсера, режиссера, актеров, команды, аниматоров, создателей спецэффектов и всех остальных? Их время, энергию и силы?

ВОПРОШАЮЩИЙ: Безусловно.

ОТВЕТ: «Примерьте» эту же идею к своей жизни. Вы являетесь режиссером, продюсером, аниматором, специалистом по спецэффектам и звездой своего фильма. Вы создаете актеров и актрис, команду, декорации, спецэффекты — всё. Вы придумываете все производство в Сознании... затем вы погружаете себя в него, в Сознание, и наблюдаете за происходящим «оттуда», а не из кинозала. Вы убедили себя в том, что это все настоящее, в то время как оно — лишь дым и мираж... Если вы можете Оценить выполненную за кулисами фильма работу, благодаря чему он стал возможен, то вы легко сможете Оценить происходящую «за кулисами» вашей голограммы работу, которая заставила ее казаться такой реальной — а это была бесконечно более сложная задача.

ВОПРОС: Применяли ли вы когда-нибудь Процесс к моментам из своего прошлого? Можно ли использовать его к каким-либо событиям из детства?

ОТВЕТ: Да, но, возможно, не в смысле, который вы подразумеваете. Еще раз — нет необходимости в поиске паттернов, с целью вернуть из них Силу. Нет нужды возвращаться назад в свое прошлое, искать события, которые, как вам кажется, причиняют боль, и применять к ним Процесс. Вы применяете Процесс тогда, когда дискомфорт приходит естественно, т. е., когда ваше Безграничное Я ведет вас к паттернам и открывает их для вас. Конечно же, при этом вы погружаетесь в дискомфорт, который имеет отношение к вашему прошлому. Все ваши паттерны были созданы и заряжены на протяжении всего процесса вашего взросления.

Однако, на основании *своего опыта* могу сказать — когда я применяю Процесс, я редко имею понятие о возможных связях настоящего с событиями или переживаниями, имевшими место в прошлом. Я просто погружаюсь в энергию дискомфорта, без мыслей «что это», «откуда это пришло», и тому подобных. Такого рода анализ, возвращение в прошлое, поиски глубинных и изначальных причин *боли* и работа с ними сознательно — все это создание и уловки Фазы 1. Нет необходимости иметь на сознательном уровне понятие об причинах появления паттерна, если это знание не помогает вам играть в Человеческой Игре так, как хотите играть вы. В противном случае вы вполне можете подарить себе такое озарение, осведомленность или открытие — «ага-момент». Но наш с вами опыт может отличаться друг от друга, вы понимаете...

ВОПРОС: Эта концепция называется *Освобождение от Денежной Игры*, но в действительности она вовсе не о деньгах, ведь так? В действительности она касается жизни в целом, верно?

ОТВЕТ: Точно! Хотя деньги действительно сопутствуют невероятному раскрытию и расширению (и теперь вы понимаете, почему это так). Однако, как мудро вы подметили, эта концепция гораздо больше и обширнее, чем просто концепция о деньгах. Деньги лишь стартовая точка к внешнему выражению расширения, отражающегося на всей вашей жизни.

Ну вот, мой друг, наше путешествие, по крайней мере, на данный момент, почти подошло к концу. У вас на руках почти все фрагменты мозаики, вся картина полностью предстала вашему взору, и теперь вы все ясно видите. Есть и решение, ждущее принятия. Когда будете готовы рассмотреть так называемые Приглашения, переверните страницу к Главе 15.

ГЛАВА 15. ПРИГЛАШЕНИЯ

Истина существует; только ложь нуждается в изобретении.

Джордж Брак, художник (1882—1963)

Сейчас я думаю о самой жизни, как о замечательной пьесе, которую я написала для себя... Значит, моя цель состоит в том, чтобы испытать наибольшее удовольствие, играя свою роль.

Ширли Маклэйн

Когда я иду в парк развлечений и катаюсь на американских горках, машинки всегда начинают разбег медленно. Я опускаюсь на сиденье, пристегиваюсь ремнем и жду начала движения. Затем машинка начинает катиться, сначала медленно, затем быстрее, быстрее и быстрее, сначала так, потом этак, вверх, вниз, поворот и по окружности. Затем она замедляется и останавливается в конце. Когда я отстегиваю ремни и выхожу из машинки, меня распирает от удовольствия и в то же время покачивает от дикой гонки, в которой я только что принял участие.

Похоже ли это на дикую гонку, в которой вы только что приняли участие? Вы отправились в путь, начав с Предисловия Джека Кэнфилда и моего Введения, когда опустились в сиденье и пристегнулись ремнями. Затем потихоньку начали разбег, когда открыли правила игры. Потом движение стало ускоряться все быстрее и быстрее, так, этак, вверх, вниз, поворот и по окружности, когда вы открывали философские и научные основания, Фазу 1, Фазу 2, Инструменты Поиска Сокровищ и Точку Освобождения. Заканчивая предыдущую главу, вы стали замедляться и сейчас уже близки к тому, чтобы остановиться и выйти из машинки, испытывая, вероятно, удовольствие и легкую дезориентацию одновременно.

Итак, поскольку вы готовы вернуться к своей жизни, встает очевидный вопрос: Что дальше?

Во-первых, дикая гонка, в которой вы побывали, не для всякого. Эту книгу вы не создали бы и не проявили в своей голограмме, если бы одно из следующих утверждений не оказалось истинным для вас:

- Вы готовы войти в Фазу 2 — сейчас — и эта книга действует как *Точка Старта*.
- Вы намерены войти в Фазу 2 вскоре и хотели «проверить воду» перед тем подойти к Точке Старта и прыгнуть через нее.
- Вы хотите еще немного поиграть в игру Фазы 1, но с расширенным пониманием Истины о том, что *на самом деле* происходит.

Если бы я по-прежнему играл в Фазе 1 Человеческой Игры, то действовал бы из предположения, будто вы, Личность, обладаете Силой у себя в голограмме, и я сказал бы, что сейчас для *вас* пришло время принять решение о том, чего вы хотите. Но я играю в игру Фазы 2 и знаю, что выбор уже сделан вашим Безграничным Я.

Итак, что же это за решение и как вам узнать о нем? Время покажет. Если это была ваша Точка Старта в Фазу 2, вы узнаете. Вы получите знак, который я называю «постучи меня по голове, чтобы я не пропустил это». Вы действительно почувствуете, как будто в вашей жизни кто-то повернул переключатель, и все в одночасье изменилось. Вы начнете замечать странные вещи, о которых я говорил, на самом деле случающиеся в вашей голограмме. Вы начнете испытывать необычный и сильный дискомфорт и чувствовать естественное побуждение применять в ответ Инструменты Поиска Сокровищ.

Если вы готовы совершить прыжок в Фазу 2 и хотели сначала «проверить воду», то будет казаться, что все остается по-прежнему, каким было всегда перед созданием этой книги, но, ожидая прибытия к Точке Старта (как астронавт ждет, когда войдет в космический корабль, и его путешествие начнется), вы почувствуете некую перемену, повышенный уровень предвосхищения и осознанности относительно происходящего вокруг вас.

Если же вы хотите еще немного поиграть в Фазе 1, но обладая расширенным пониманием Истины о том, что происходит на самом деле, то вам будет казаться, что все осталось прежним, почти без изменений, разве что вы заметите, что смотрите на игры Фазы 1 используя рентгеновское зрение, которое я помог вам включить в Главе 7. После предпринятой вами бешеной поездки просто невозможно остаться прежним.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Вступаете ли вы в Фазу 2 немедленно, или в ближайшее время, или еще недолго побудете в Фазе 1, ответ на вопрос «что теперь?» один и тот же. Вы делаете то, к чему чувствуете побуждение или вдохновение, перед этим или после применяя Процесс к любому дискомфорту, который испытываете.

Если вы пока еще продолжаете играть в Фазе 1, я всё же приглашаю вас применять Процесс в моменты, когда вы чувствуете себя некомфортно — либо точно так, как я описывал, либо в слегка измененной форме, с меньшим количеством шагов и в другой манере. У себя на семинаре *Освобождение от Эмоциональной Игры* и в Домашней Трансформационной Системе я говорю, что эмоции, это не то, что случается с вами; эмоции — это то, что вы делаете сами. Вы решаете, как чувствовать себя в любой данный момент — тем, что выбираете, как интерпретировать и реагировать на события, которые переживаете в своей повседневной жизни.

В Фазе 1 мы создаем иллюзию, что находимся на пассажирском сиденье — с нашими эмоциями, без управления, просто оказавшиеся здесь; вместо того, чтобы сидеть на водительском месте, держа управление в руках и обладая свободой маневра. Если вы применяете Процесс к дискомфорту, который испытываете, направляясь вперед, то, даже если еще играете в Фазе 1, вы можете начать пересаживаться на место водителя на волне окрашивающих вашу жизнь эмоций. Кратко говоря, вы можете начать создавать иллюзию «облегчения», пока продолжаете играть в Фазе 1.

Оставаясь в Фазе 1 и приняв мое приглашение применять Процесс, нет необходимости принимать и верить во все то, о чем я рассказывал в этой книге. Вы просто погружаетесь в сердце любого дискомфорта, который испытываете, — как применяли бы его будучи в Фазе 2 — чувствуете его настолько полно, насколько можете; признаёте, что создали этот дискомфорт по своему собственному выбору, в ответ на событие, которое, как вам казалось, вызвало его; и вы можете забрать Силу из него простым утверждением, что делаете это. Вы можете делать это без признания, что являетесь Бесконечным Существом; что существует Фаза 1 и Фаза 2 Человеческой Игры; что существует голограмма, Сила, Поле и паттерны. Поступая так вы обнаружите, что эмоциональный фон, испытываемый вами в Фазе 1, начнет сильно изменяться, а вы будете хорошо подготовлены к моменту, когда и если примете решение войти в Фазу 2.

Если вы стоите рядом с Точкой Старта, или скоро окажетесь здесь, у вас в распоряжении появится поясной ремень с инструментами. Вы узнаете, когда и как

использовать находящиеся на нем Инструменты Поиска Сокровищ, а пока у меня есть для вас другое приглашение, которое состоит из пяти частей:

1. Терпение¹
2. Памятование
3. Доверие
4. Признательность
5. Расширение

Так как я рассматриваю каждую из частей приглашения отдельно, имейте в виду, что некоторые ключевые моменты будут повторяться.

Терпение

В целях удобства обсуждения, в путешествии по Фазе 2 можно выделить два компонента. На самом деле они существуют одновременно, но рассказывать удобно о каждом из них по отдельности. Один компонент — это применение Инструментов Поиска Сокровищ с целью:

- Вспомнить, Кто вы есть в действительности.
- Вернуть Силу.
- Подтвердить Истину.
- Значительно повысить уровень своей Признательности самому себе, как Создателю всего, что вы переживаете, своим созданиям и великолепию Человеческой Игры.
- Провести для себя экскурсию по экспонатам, демонстрирующим, как ловко вы дурачили себя в Фазе 1.

Как я объяснял, применение Инструментов Поиска Сокровищ, чтобы начать играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов, *не* предназначено для того, чтобы управиться с этим за один день. Эти Инструменты предназначены для того, чтобы использоваться на протяжении времени — столько, сколько необходимо, чтобы совершеннейшим образом поддержать себя в Человеческой Игре именно так, как этого хотите вы — и наслаждаясь каждым мгновением своего расширения, как наслаждались бы прекрасным вином, пищей, романом или пьесой.

В добавление к сказанному предлагаю следующую цитату от Машель Смолл Райт (Machaelle Small Wright):

Вы стоите на пороге перемен. В этот период очень трудно расслабиться и успокоиться, потому что «порог перемен» означает, что живущий по старым шаблонам, уже видит новое и стремится к нему. Это рождает в нем тревожное желание оставить старое, чтобы наполнить свое видение новым. И в результате беспокойство заставляет его шагать не в ногу с настоящим, снижая «качество» последующих шагов, необходимых для того, чтобы войти в это новое видение. Повторяю, расслабьтесь».

У вас может быть совершенно иной опыт, но если вы такой же, как и я, то несмотря на все ваше новое знание и осведомленность, не исключены периоды, когда вы будете испытывать нетерпеливость, желание избавиться от чего-то «плохого» (ваша оценка происходящего) или уменьшить его болезненность; периоды, когда отчаянно захотите «сойти с дистанции», потому что все это, как вам кажется, становится для вас слишком диким. Если это случится (опять же — этого может и *не* быть), будьте добры к себе. Сделайте паузу. Поймите, что подобные суждения и ощущения абсолютно понятны в

¹ Patience, другие значения этого слова — настойчивость, постоянство.

свете того перехода, который имеет место быть из Фазы 1 в Фазу 2. Просто применяйте Процесс к ощущениям дискомфорта и позволяйте происходящему вести вас туда, куда оно ведет.

Помните

Всегда, особенно когда будет казаться, что все становится невыносимым, помните три момента:

1. *Что происходит на самом деле:* Вы возвращаете Силу, расширяетесь и изменяетесь в гигантских масштабах, даже если это не всегда видится или чувствуется.
2. *Истина о голограмме в Фазе 2:* После того как вы войдете в Фазу 2, все в вашей голограмме перестанет иметь какое-либо значение, смысл, важность, постоянство или прочность, кроме степени, в которой оно помогает вам выполнять дело Фазы 2.
3. *Ваш конечный пункт назначения:* Возможность играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов — это сокровище, бесконечное более ценное, чем любое сокровище, о котором вы когда-либо слышали, читали, видели в кино или представляли, с вашей нынешней перспективы. Сделанный мною небольшой набросок, изображающий его, бледнеет в сравнении с тем, что возможно для вас в Фазе 2.

Как и мне (еще раз — вы можете создать для себя и другой опыт), напоминание этих трех ключевых моментов поможет вам держаться и продолжать делать «работу» Фазы 2, даже если часть вас будет испытывать желание признать свое поражение.

Также необходимо помнить, что вы не можете судить создание, ненавидеть его, испытывать неприязнь, желать изменить его, исправить и улучшить, или заставлять его убраться прочь — *и* — одновременно забирать Силу из него. Это совершенно взаимоисключающие явления. В начале своего путешествия в Фазе 2, вероятно, у вас все же будет множество суждений при встрече с паттернами, из которых нужно вернуть Силу. Но по мере выполнения дела Фазы 2 и расширения своего Сознания, вы увидите, что желание осуждать исчезает естественным образом.

Помните, что Фаза 2 это не логика, интеллект, размышления или попытки постичь что-то. Фаза 2 — это ощущения (чувства) и непосредственный опыт.

И еще необходимо помнить следующее — по мере того, как вы уходите все дальше в Фазу 2, все, о чем я рассказывал в этой книге, даже если вы абсолютно уверены в том, что полностью поняли и ухватили его суть, будет становиться для вас еще более реальным, а дальнейшее понимание и «ухватывание» его сути будет расти в таких масштабах, которые сейчас невозможно представить. Ожидайте эти «ага-моменты», свидетельствующие о расширении ваших границ и возможностей, и не забывайте полностью прочувствовать вкус каждого из них.

Доверие (Вера)

Настолько быстро, насколько можете (а вы сможете, применяя Инструменты Поиска Сокровищ и расширяясь с их помощью), отпустите иллюзию желания контролировать или манипулировать голограммой. Отпустите уловку Фазы 1 о необходимости быть проактивным и предпринимать активные действия, чтобы заставлять события происходить, а вещи — делаться. Отпустите цели, скрытые ожидания, желание вкладываться в результаты и следствия. Доверяйте своему Безграничному Я и просто следуйте его руководству. «Сдайтесь на милость» игры в Фазе 2 и позвольте своему Безграничному Я привести вас к Сокровищу.

Признательность

По мере того, как Фаза 2 раскрывается перед вами, а вы следуете к расположенным в Поле паттернам, забираете свою Силу из них, в результате чего паттерны схлопываются, а

ваша голограмма изменяется — Признайте великолепие всего этого — себя, как Создателя всего, что вы переживаете, своих созданий, всей Человеческой Игры, и красоты и величия дела Фазы 2.

По мере того, как ваша мудрость, сила и изобилие растут, Оцените каждое мгновение процесса раскрытия и роста. По мере того, как все больше возможного становится для вас в голограмме, Оцените эти непрестанно расширяющиеся возможности.

В моменты, когда вы чувствуете дискомфорт, Оцените дар, который он приносит, и замечательную возможность, которую он дает вам для возвращения своей Силы. Если вам кажется, что происходящее становится невыносимым, и вы чувствуете себя выжатым, выжженным или раздавленным, Признайте, какую великолепную работу вы сделали для того, чтобы одурачить себя; ведь для вас невозможно чувствовать себя таким образом — только если создать иллюзию ощущения себя таким и убедить себя в том, что эта иллюзия — реальна.

По мере того, как все сильнее раскрывается ваше великолепие, Поблагодарите себя, как Личность, и свое Безграничное Я (Настоящего Вы) за то, как прекрасно вы поддерживали себя в Человеческой Игре на протяжении Фазы 1 и Фазы 2.

По мере того, как вы переходите на стиль жизни в реактивном режиме, беря от нее только один, настоящий, момент, и делая то, к чему чувствуете стремление и вдохновение — до или после применяя Процесс, чтобы забрать Силу из дискомфорта — Оцените простоту игры Фазы 2 и насколько более радостным и расслабляющим становится, в конце концов, опыт вашей жизни здесь, на Земле.

Когда пересечете Точку Освобождения, откроетесь своему естественному состоянию Безграничного Изобилия и в конечном счете начнете играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов, Признайте, Оцените и Поблагодарите великолепие этого достижения и насладитесь выпущенным изнутри состоянием счастья и творческого восторга.

Когда вы проЖивете и проЧувствуете все это, и гораздо большее, чем я смог изобразить, то если почувствуете желание поблагодарить меня или Выразить Признательность за создание этой книги и мою поддержку в совершении вашего прыжка в Фазу 2, пожалуйста, направьте эту Признательность и Благодарность к себе — вы создали иллюзию меня и этой книги в своей голограмме, чтобы напомнить себе об Истине, которую всегда знали. Я не являюсь важным компонентом этого путешествия и этой «бешеной» поездки, которую мы предприняли. Этот компонент — *вы*. Я ничего не «сделал» для вас. Это сделали вы — сами для себя.

Расширение

Как вы, без сомнения, поняли, эта книга не просто о деньгах. Если вы принимаете мое приглашение, совершаете прыжок в Фазу 2 и будете использовать Инструменты Поиска Сокровищ так, как я объяснял, то вы полностью освободитесь от Денежной Игры и начнете «дышать» своим Неисчерпаемым Изобилием.

Как бы здорово это ни было само по себе, но изменения в вашем опыте переживания Человеческой Игры на этом не остановятся. Расширение в Фазе 2 не ограничивается деньгами и изобилием. Оно распространяется в каждый уголок и щелочку вашей голограммы. Выполняя дело Фазы 2, вы увидите, как расширяются возможности для создания удивительных и замечательных событий во всех сферах вашей жизни. Вы также подарите себе множество случаев для применения Инструментов Поиска Сокровищ к паттернам, не имеющих отношения к деньгам.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Расширение во всех аспектах вашей голограммы — название игры в Фазе 2.

Теперь вы готовы начать завершающее приключение, доступное всякому игроку Человеческой Игры. Вы собираетесь отправиться на Поиски Сокровищ, более ценных, чем золото, более ценных, чем драгоценности, более ценных, чем все залежи нефти, скрытые в земле, более ценных, чем триллионы долларов на депозите в банках вашей голограммы. Вы стоите на пороге раскрытия такой силы, такой радости, такого мира и спокойствия, такой полноты и завершенности, такого изобилия, такого творческого подъема и восторга, что они выше всего, что возможно представить.

Несмотря на то, как выглядит ваша голограмма и какой уровень дискомфорта вы испытываете на протяжении своего пути, Истина в том, с перспективы Настоящего Вы, что у вас есть Счастье. У вас есть время вашей жизни. И вы пребываете в абсолютном блаженстве, когда играете в Человеческой Игре так, как хотите, и во вселенной всецело *своего* создания.

Чтобы как следует «впечатать» этот момент, возьмите еще раз в качестве примера создателей голливудских фильмов. Если вы сидите в кинотеатре и смотрите так называемый фильм ужасов, трагедию или глубокую драму, то когда кажется, что с персонажами случается что-то *плохое*, можно сделать суждение об этом и подумать: «О, ужас!» Но что переживали авторы фильма при его создании и когда смотрели его окончательную редакцию? Радость, признательность и удовлетворение, верно? Они потратили время своей жизни, изготавливая этот фильм!

Например, когда вы видите зарезанного ножом персонажа, из которого хлещет кровь, и думаете: «Кошмар!», мастер спецэффектов в Голливуде, который создал эту иллюзию, думает: «Да! Посмотрите, насколько реальной выглядит рана и кровь! Я по-настоящему убил его!» Когда вы видите персонажа, который, как вам кажется, страдает, актер, играющий эту роль, думает: «Какое великолепное исполнение! Настолько убедительно! Молодец!» То же самое верно и в отношении вас и вашего проживания фильма полного погружения. Несмотря на то, что вы видите или переживаете в своей голограмме, Настоящий Вы испытывает удовольствие и говорит: «Вау! Я действительно справился с этой иллюзией. Так круто. Мне это нравится!» Пока вы используете Инструменты Поиска Сокровищ и продолжаете «расширяться» в Фазе 2, вы все сильнее будете ощущать себя подобным образом.

Моей жене очень нравится заниматься йогой и обучать других. Свои уроки она всегда заканчивает, сложив ладони в молитвенное положение и произнося одно слово: Намастé.

Затем она продолжает, облекая в такие слова его значение:

Я приветствую Божественность в вас, которая есть Божественность во мне, которая есть Божественность, присутствующая во всех существах, и таким образом все мы является одним.

Кажется, этим изумительным замечанием можно завершить эту часть нашего совместного путешествия. Почему я так говорю — эту *часть* нашего совместного путешествия? Потому что, если вы совершите прыжок в Фазу 2, немедленно ли, или вскоре, или немного погодя, я уверен — наши пути пересекутся снова.

До встречи в фильмах...

ПРИЛОЖЕНИЕ.

«Подкинем дровишек...»

Когда вы разжигаете костер и подбрасываете к нему дров, пламя растет и становится жарче и сильнее. Когда я представляю материал *Освобождения от Денежной Игры* на своих семинарах или через Домашнюю Трансформационную Систему, я также предоставляю участникам особые ресурсы, которые могут поддержать их в путешествии по Фазе 2, после того как они испробуют вкус этой «работы». Мне бы хотелось предоставить и вам возможность познакомиться с этими ресурсами, которые, словно дрова для костра, станут топливом для того пламени, которое ярко пылает внутри вас, или скоро начнет пылать. Я разделил эти ресурсы на семь групп¹:

1. Ключевые моменты
2. Кинофильмы и телешоу
3. Книги
4. Живые мероприятия*
5. Домашняя трансформационная система*
6. Консультации*
7. Электронная почтовая рассылка*

Ключевые моменты

На протяжении всей книги я отмечал так называемые *Ключевые Моменты*. В комплекте они представляют своего рода фундамент, на котором основан весь Процесс Освобождения. Если вам хотелось бы иметь список всех Ключевых Моментов — например, для того, чтобы: распечатать, сделать карточки-напоминалки, наклеить у себя дома или на работе, в общем, придумать что-нибудь, что в вашем путешествии поможет вам помнить об Истине, перейдите по следующей ссылке:

<http://www.robertscheinfeld.com/moneygame-thank-you/>

Кинофильмы и телешоу

Когда впитываешь новые идеи, то очень полезно иметь перед глазами визуальные примеры того, на что может быть похож новый образ мышления и жизни. Поэтому я рекомендую следующие фильмы и телешоу. В мире достаточно ресурсов, где их можно найти, а чтобы облегчить вам поиск, я добавил ссылки на ~~магазин amazon.com~~ сайт kinopoisk.ru, где можно будет найти подробную информацию о фильме.

Шоу Трумана (The Truman Show)

В этой книге я сравнивал Человеческую Игру с фильмом. А *Шоу Трумана* один из самых лучших визуальных примеров, демонстрирующих точность и глубину этой метафоры. Даже если вы видели уже этот фильм — давно или недавно — постарайтесь еще раз посмотреть его, уже с перспективы нового знания, которым вы теперь обладаете. В нем изображены — главный персонаж, Труман, в исполнении Джима Керри, огромное количество актеров и актрис, режиссер и команда телевизионного шоу. Отношения между Труманом, режиссером и командой не являются отображением подлинных отношений между вами и вашим Безграничным Я, потому что ясно изображают проблемы, связанные с манипуляциями, эго и контролем. Не останавливайтесь на этих нюансах, «прикройте» их тем, что вам теперь известно, и наслаждайтесь фильмом.

¹ Ресурсы, отмеченные звездочкой (*) остались без перевода и опущены в тексте, из-за неактуальности содержащейся в них информации.

В этой картине множество моментов прекрасно иллюстрируют концепцию Фазы 1, Фазы 2 (окончание фильма) и незнание своей роли в фильме, а также как ваше Безграничное Я занимается постановкой «сцен», которые затем разворачиваются в вашей голограмме, чтобы помогать вам в путешествии. Хорошо отображено, как каждый человек, которого вы видите, является актером, играющим некую роль — он говорит и делает только то, о чем его просят говорить и делать... и т. п.

<http://www.kinopoisk.ru/film/4541/>

Поле чудес (Field of Dreams)

Этот фильм, в главной роли которого снялся Кевин Костнер, просто изумительно изображает множество концепций, представленных в этой книге, в том числе:

- Как важно следовать своему внутреннему руководству, невзирая на то, насколько нелогичным или бредовым оно может казаться, и несмотря на то, сколько сопротивления, как вам кажется, вы видите или встречаете в своей голограмме.
- Доверие себе и своей потрясающей Силе.
- Связь с Бесконечным Изобилием, когда выполнены предыдущие два пункта.
- Изобилие, которое приходит отовсюду и в любое время, даже если для него нет видимых и разумных причин и оснований.

<http://www.kinopoisk.ru/film/8420/>

Сокровище нации (National Treasure)

Как я говорил, процесс возвращения Силы и освобождения от Денежной Игры — это Охота Века за Сокровищами. Ваше Безграничное Я даст вам все нити и поможет следовать за ними, чтобы в конце концов вы обрели «сокровище». В процессе этих поисков порой вы будете ощущать себя зашедшим в тупик, будете злиться, печалиться или готовым сдаться... Вы найдете свое сокровище! Но необходимо вооружиться преданностью делу поисков, постоянством и непреклонностью, с какими герой Николаса Кейджа в фильме следовал в поиске своих сокровищ, устремляясь вслед за появляющимися подсказками. Если смотреть на происходящее на экране с такой перспективы, то фильм оказывает *очень* действенное впечатление.

<http://www.kinopoisk.ru/film/61333/>

Игра (The Game)

Чтобы подвергнуть систему ваших прежних убеждений хорошей встряске, которая освободит вас от них и откроет Истину о том, Кем вы являетесь в действительности, как на самом деле все устроено и насколько вы могущественны, ваше Безграничное Я будет создавать для вас чрезвычайно сильные переживания. Чтобы эти впечатления были эффективны, вас необходимо убедить в том, что актеры, которые играют свои роли, и переживания, которые они помогают сформировать, «настоящие». Фильм *Игра*, главную роль в котором сыграл Майкл Дуглас, иллюстрирует эти концепции. Должен предупредить вас, что этот фильм очень напряженный и местами несколько мрачноватый, но наблюдение за происходящим на экране и энергетика самого фильма станут хорошей поддержкой в вашем путешествии.

<http://www.kinopoisk.ru/film/12198/>

Матрица (The Matrix)

Если закрыть глаза на некоторые аспекты этой картины, очевидно относящиеся к Фазе 1, то в целом он очень хорошо изображает, каким образом все, что мы видим, может быть иллюзией — этого особенно касаются самые первые диалоги между Морфеусом и Нео. Кроме того, путь Нео от момента, когда он узнал Истину, через его пробуждение к тому, чтобы стать «Избранным», а также к раскрытию и осознанию собственной Силы можно сравнить с вашим собственным путешествием по Фазе 2 и расширением, которое за этим следует.

<http://www.kinopoisk.ru/film/301/>

Тринадцатый этаж (The Thirteenth Floor)

Также закройте глаза на некоторые нюансы этого фильма, указывающие на Фазу 1, и обратите внимание на яркий образ, демонстрирующий, насколько реальной может становиться голограмма, и «вау-эффект», происходящий от осознания этого.

<http://www.kinopoisk.ru/film/1086/>

Покрытое тайной (What the Bleep Do We Know?)

Не забывайте «вырезать» относящиеся к Фазе 1 некоторые моменты этого фильма и наслаждайтесь его просмотром, особенно прислушиваясь к интервью с учеными, чтобы закрепить осознание той Истины, что все переживаемое вами является иллюзией, созданной Сознанием.

<http://www.kinopoisk.ru/film/76922/>

Chihuly: The DVD Set

Дейл Чихули — очень успешный художник, один из первых, кто стал использовать стекло в качестве материала для своего творчества. В этих фильмах вы увидите множество примеров, показывающих, что это значит — жить в состоянии, когда деньги перестают иметь значение в нашей повседневной жизни; и что значит — пребывать в состоянии восторженного творчества — погружаться в него и следовать тому, что приносит тебе самую большую радость. Это очень впечатляющие и вдохновляющие фильмы, если смотреть их с такой точки зрения. Еще вы увидите, как изгибы и повороты, записанные в сценарии его жизни, каждый миг изумительно помогали ему прийти к этому удивительному состоянию и к образу жизни, целиком и полностью вытекающему из него, — невзирая на то, что происходит.

<http://www.bustingloose.com/chihuly>

Звездный путь: Следующее поколение (Star Trek: The Next Generation)

Этот сериал, длившийся семь лет, изобилует иллюстрациями концепций Фазы 2 «в действии», хотя и с небольшими, а порой и значительными, искажениями, отражающими Фазу 1. Если вы любитель научной фантастики, уверен, вам стоит приобрести всю коллекцию фильмов и погрузиться в них на более или менее продолжительное время. Как минимум, посетите следующую страницу, найдите в списке эпизоды, в описании которых присутствует слово «holodeck», и посмотрите столько примеров, сколько сможете, того, на что способна голограмма:

<http://www.bustingloose.com/holodeck> или зайдите на сайт www.startrek.com и поищите по ключевому слову «holodeck»

В этом сериале есть персонаж по имени «Q» — член сообщества под названием «The Continuum» («Континуум»), представители которой обладают сверхспособностями. При желании посетите следующую веб-страничку, чтобы найти все эпизоды с участием Q и посмотреть иллюстрацию того, на что похожа игра без ограничений и запретов в парке развлечений Человеческой Игры. Q очень вредный персонаж, и вряд ли может служить хорошим образцом для подражания в Фазе 2, но, возможно, вас воодушевит наблюдение за его бесконечной силой «в действии».

<http://www.bustingloose.com/q> или зайдите на сайт www.startrek.com и поищите по ключевому слову «Q»

Книги

Поле, автор Линн Мактаггарт (The Field, by Lynne McTaggart)

Эта книга суммирует последнее исследование Поля: что это, как оно функционирует, а также связанные с этим научные исследования. Это очень техническая книга и кому-то покажется сложной для чтения, но если хотите погрузиться глубже того знания, которое я предложил в своей книге, то вы обнаружите, что это весьма ценный, относящийся к науке, ресурс.

<http://www.ozon.ru/context/detail/id/3569670/>

Голографическая Вселенная, автор Майкл Талбот (The Holographic Universe, by Michael Talbot)

Очень легкая и интересная для чтения книга, которая касается намного большего количества подробностей в отношении метафоры голограммы. Одна из самых ценных особенностей книги — обилие рассказов и иллюстраций, касающихся голографических и «не реальных» аспектов так называемой нами «реальности». Я просто настоятельно рекомендую вам немедленно ее приобрести и погрузиться в нее.

<http://www.ozon.ru/context/detail/id/25351574/>

Q

Помимо сериала Звездный путь существует еще серия книг, посвященная персонажу Q, которые тоже могут показаться вам интересными.

<http://www.bustingloose.com/qb>

Cradle to Cradle, by William McDonough

В Главе 13 я рассказывал о том, что это значит — играть в Человеческой Игре без ограничений и запретов, и придумывать игры, о которых еще никто не знает. Билл Макдонах удивительный человек, и кроме того, он мой друг. На данный момент он не играет сознательно в Фазе 2, но тем не менее является великолепным образцом придумывания таких игр, о которых никто прежде не думал. Эта книга резюмирует множество проектов, где он принял участие, и станет яркой поддержкой и источником подлинного вдохновения. Первые страницы книги прекрасно демонстрируют ограничения Фазы 1, но остальные описывают новые игры, которые Билл создал. Даже бумага, на которой напечатана книга, представляет игру, о которой никто никогда не думал прежде!

<http://www.bustingloose.com/cradle>

Настоящие люди, настоящие изменения!

"Просто потрясающе! Она полностью меняет систему ваших жизненных взглядов. Самое удивительное то, что результаты начинают проявляться немедленно. Мое восприятие и отношение к деньгам подверглись огромным и кардинальным изменениям."

Крис Этвуд, писатель и учитель, Калифорния

"Большую часть своей жизни я пытался выяснить, что есть истина и что есть реальность. Должен сказать, что теперь у меня есть отчетливое понимание того, что же происходит на самом деле.»

Том Хил, Колорадо

До книги Освобождение от Денежной Игры я был очень несчастлив и разочарован в своей жизни. Я был вынужден постоянно искать все новые способы зарабатывать деньги. Я менял работу, города, страны, проходил курсы, читал книги. Финансовые проблемы стали причиной стресса, вызвавшего приступы тяжелого беспокойства и мигреней настолько мучительных, что я не мог подниматься с постели. Радость, которую я испытываю теперь, просто невозможно оценить! Деньги теперь появляются всегда, когда они мне нужны, и в необходимом количестве, независимо от того, что случилось (ремонт автомобиля, незапланированные поездки и т.п.). Это совершенно потрясающе!»

Сёреш Такур, Техас

"Как бывший профессор, ушедший на пенсию, я всегда был весьма стеснен в своем бюджете и из-за этого чувствовал себя подавленным, особенно в конце года. Теперь я не беспокоюсь о бюджете вовсе, так как открыл новые источники поступления денег, которые в прошлом были закрыты от меня."

Говард Ровикс, Коннектикут

"Эта концепция открыла совершенно новое для меня измерение и полностью изменила мои взгляды на жизнь. Я особенно люблю ее за то, насколько практической она является. Применение техник настолько простое, настолько эффективное... и приносит такое удовольствие!"

Дорис Каль, Хэген, Германия

Я добился огромного успеха на корпоративной сцене, делал огромные суммы денег, терял огромные суммы денег. И я был загнан в этот непрекращающийся цикл приобретений и потерь. Мне необходимо было прервать этот цикл — ради себя и моей семьи — и эта книга дала мне ключи к тому, чтобы сделать это. Освобождение от Денежной Игры открыло окно, о существовании которого я даже не мог предполагать. Это ультрасовременный, революционный подход к освобождению себя от ограничений. Если вы не удовлетворены своим финансовым положением и беспокоитесь о будущем, возьмите эту книгу!»

Бен Коулмен, Техас