

## Поле 6 – ЗАБЛУЖДЕНИЕ

**В чем заблуждение? В том, что реальность воспринимается только как то, что ты видишь вокруг себя.**

Когда Игрок попадает в состояние Заблуждения, он взаимодействует с тем, что уже произошло, т. е. со следствиями, а не с причинами. Такое поведение Игрока называется реактивным, он «тушит пожары».

Заблуждение Игрока состоит в том, что он видит конечное и думает: это и есть реальность; он не видит мир причин. Когда Игрок не видит причин, составляющих единое, он не способен влиять на реальность, создавать и менять ее.

Из состояния Заблуждения нельзя принимать решений. Принятые из Заблуждения решения со 100 % гарантией приведут к другому результату, не к тому, который ждёшь.

Пример: в бизнесе руководитель смотрит на поведение сотрудника в моменте, не задаваясь вопросом: «Какие у сотрудника мотивы такого поведения? Чем оно обусловлено? Где он был до этой встречи, что делал?» В результате возникает Заблуждение – отождествление внешнего (того, что видит руководитель) с истинной реальностью (причинами, которые скрыты при поверхностном взгляде на ситуацию). Истинная реальность невидима.

Если конфликт с сотрудником, Игрок говорит: «Это скандальный сотрудник, он мне не подходит».

Мышление Игрока, вышедшего из Заблуждения: «Как я развивал отношения с этим сотрудником? Почему они стали напряженными? В чём причина такого поведения сотрудника и каковы его интересы? Какие мои позиции и интересы?» Ответ на эти вопросы в поле Заблуждения Игрок не увидит. Он принимает ситуацию субъективно, не анализирует и не делает выводы.

\*\*\*

После осознания смысла прочитанного бросайте кубик и двигайтесь дальше.

## Поле 54 – ЭНЕРГИЯ НАПРЯЖЕНИЯ И НЕОБХОДИМОСТИ БЫТЬ АКТИВНЫМ (Возвращение по «кроличьей норе» в поле 38 – Рождение человека)

(Пожалуйста, читайте этот текст, применяя фокусинг)

**Энергия напряжения и необходимость быть активным – это сильная энергия, которой невозможно поставить преграду.** Находясь в этом состоянии сознания, Игрок делает то, что на человеческом уровне кажется невозможным. Игрок совершает невероятные вещи легко и воодушевляет людей, которые рядом с ним.

В бизнесе знают понятие «воодушевляющий лидер», и способность быть таким лидером чрезвычайно ценится в бизнес-среде. Но состояние сознания Энергия напряжения и необходимость быть активным – превышает воодушевляющее лидерство. Находясь в этом состоянии сознания, Игрок не мыслит себя как просто человек, он мыслит масштабно: на уровне глобальных систем («я император – вы моя нация», «моя национальность – землянин»). Это состояние сознания наполнено силой духа. Люди, умеющие входить в такое состояние сознания, вписаны в историю, и их имена передаются из поколения в поколение.

Игрок в этом состоянии сознания становится Мудрым Лидером. Людей, которые окажутся в этот момент рядом с ним, он вовлекает в идею, становится для них фарватером и совместно с ними создает великие результаты.

Мудрому Лидеру не терпится включиться в битву жизни, пройти испытания и реализовать личные замыслы и свое предназначение. Он не знает усталости. Препятствия для него источник воодушевления. Сознание Игрока

свободно от отождествлений, личные желания растворились в Миссии. Энергия силы духа толкает Игрока в гущу событий и действий, делая его героем по силе и мощности свершений.

Стремление к действиям влечет Игрока вниз игрового поля. Он устремляется в общество, помогать людям, преобразовывать действительность и делиться внутренней энергией и теми знаниями, которые он почерпнул, находясь на верхних этажах сознания.

Он – носитель Каузального интеллекта, владеет силой и вдохновением принести в общество это новое знание.

Пожалуйста, сообщите ведущему, что вы Мудрый Лидер. С этого момента помните, что теперь вы сначала помогаете другим, тем, кто нуждается в вашей Мудрости, и только потом делаете собственный ход. Если помощь ваша никому не нужна, вы пропускаете ход и ждете, когда к вам обратятся, либо ищете, кому нужна ваша помощь. Внимательно наблюдайте за другими. Вы вернулись на нижние этажи сознания не ради себя и своих личных желаний, а ради других, исходя из личной миссии и глобального видения.

\*\*\*

После прочтения этого текста переместитесь без броска кубика на поле 38 – Рождение человека. Прочтите текст, применяя фокусинг. И помните, что теперь к броску кубика добавляется ваша помощь.