

SPARK 004

(Matris kodu : StartOver.xyz oyunu için **SPARK004.00**)

AYRIM: Olan herşey tarafsızdır.

NOTLAR: Varolan herhangi bir şey, sadece olduğu şeydir. Varlığının hiçbir anlamı yoktur. Bir şey olur ve olan şey sadece olagelmıştır ve hiçbir şey ifade etmez. Varolan ve olmayan, meydana gelen ve gelmeyen ve o şeye vermek isteyebileceğin diğer anlamlar arasında hiçbir bağlantı yoktur. Olaya, içinde kimin ya da neyin varolduğu farketmeksizin, kendiliğinden bir anlam biçilmez. Doğada, anlam diye bir şey yoktur. Her şey başlangıçta nötr ve anlamsızdır. Her şeyin nötr ve anlamsız olması bile nötr ve anlamsızdır. Anlam, koşullardan tamamen bağımsız olarak, insan aklının yarattığı bir şeydir.

Herhangi bir zamanda herhangi bir olaya herhangi bir anlam verilebilir. Bu görüldüğü gibi olmayabilir. Biz insanlar anlamı, anlamlı olarak deneyimlemeye eğilimliyiz. Neden biliyor musun? Çünkü [Kutu](#)'nu hayatta kalmak için orijinal stratejin olarak yarattın. Hala hayatta olduğun için, hayatta kalma stratejinin işe yaradığı açıktır (çünkü hayatta kalma stratejin işe yaramamış olsaydı, çoktan ölmüş olurdun!) Bu nedenle, hayatta kalma stratejinin içinde, her şeyden önce, Kutu'nun kendisini koruması gerektiği vardır.(Kutu'n kendisini koruyabilirse, seni de koruyabilir!)

Kutu'n korunmak için, sen ve dünya arasında kendisini bir arayüz olarak konumlandırmıştır. Bunun sonucunda, dünyayı olduğu gibi doğrudan deneyimleyemezsin. Yaşadığın her şey Kutu'n tarafından filtrelenmiş, sansürlenmiş ve değiştirilmiştir ('kendini koruman için'). İfade ettiğin her şey Kutu'n tarafından önceden düzenlenmiş, formüle edilmiş ve yeniden paketlenmiştir ('kendi iyiliğin için'). Kutu dönüştürme, çarpıtma, propaganda ve en belirgin şekilde de anlam ekler. Kutu, tarafsızlığı iyi/kötü, doğru/yanlış, arkadaş/düşman, üstün/aşağı gibi kutuplara ayırmak için, deneyimi politikleştirir, durumlara isimler takar ve sebepleri, hisleri, eleştirileri ve kanıları kullanır. Bu seni Kutu'nda tutarken, diğer kalan her şeyi esas Kutu'nun içine koyar, seçenekleri ortadan kaldırır ve dünyadaki olasılıkları siler. Bir [Olasılık Yöneticisi](#) için seçenekler çok önemlidir; bu nedenle bir Olasılık Yöneticisi tarafsızlık arar. Nasıl görüldüğü önemli değildir, meydana gelen her şey anlamsızdır.

DENEYLER:

SPARK004.01 Kutu'nun olup bitenlere ne tür yollarla anlam verdiğini öğren. Kutu'nun anlam oluşturma mekanizmasının işleyişini yakından izlemek için biraz zaman ayır. Bir sonraki şey olduğunda, yavaşla! Gerçekleşen çoğu şey için Kutu'nun hiçbir anlam yüklediğini unutma. (tıkırdayan saat, kalkan uçak, çalan telefon, burnunu çeken birileri, havlayan köpekler gibi...) Kutu, belirli olayları seçer ve daha sonra, bu olaylardan topladığı kanıt parçacıklarını, önemli büyük anlamalara dönüştürüp bu anlamları, kendi amaçlarına uyacak bir şekilde olaylara bağlar. O zaman Kutu, olağan işini yapmak için ürettiği anlamla haklılık kazanır.

Kutu'nuzun bir olaya anlam katmak için kullandığı cümlelerden bazılarını yazın. Örneğin: "Ne kadar kaba!" "Ne kadar düşüncesiz!" "Ne pislik!" "Beni umursamıyorlar!" "Bu adil değil!" "Bu yanlış!" "Ne kadar aptalca!" "Bu yanlış değil!" gibi...

Daha sonra, senin "anlam ıkarma dğme"ne sıkı bir Őekilde basma eđiliminde olan biriyle 15 ila 30 dakika geirmeyi planla."Deney, tm bu sreyi, herŐeyi tamamen tarafsız olarak greceđin Őekilde kendine adamaktır. KarŐındaki kiŐinin sylediđi Őey nemli deđil, ne yaparsa yapsın hibir anlam ifade etmez, buna odaklan. Sana ayrılan sre dolduktan sonra, kiŐiye seninle birlikte, orada olduđu iin teŐekkr et ve sonra oradan ayrıl.

Daha sonra enerji seviyeni deđerlendir. Anlamlandırmaktan kaınarak, senin iin gerekten nemli olanı yaratmak iin kullanabileceđin bir enerjin var mı?