

СПАРК 39

РАЗЛИЧИЕ: Самая хитрая история жертвы – это история ответственной жертвы.

РАСКРЫТИЕ: Одним из базовых пониманий Менеджмента Возможностей является осознание того факта, что быть жертвой невозможно. Менеджер Возможностей знает, что каждый раз, когда мы считаем себя жертвой, Бокс просто-напросто смастерил историю жертвы, используя «Есть-клей». Мы верим сами же самими сфабрикованной истории и входим в новый Игровой Мир (Gameworld), действуя так, как если бы он был столь же материален и реален, как горный массив. Даже если мы и слышали прежде об идее, что быть жертвой невозможно, наш Бокс снова и снова незаметно или явно, беспардонно кормит нас историями о том, что мы всё-таки стали жертвой.

Есть две основных разновидности Историй Жертвы. Первая история – когда имеется Преследователь. Такие творения Гремлина можно относительно легко проследить до их источника, то есть до человека, который является причиной обиды или дискомфорта. Мы можем обнаружить, что мы как Гремлин получаем вознаграждение, чувствуя свою правоту, обвиняя «врага». Ведь у нас есть доказательства, что он является причиной нашей ситуации, и мы напрямую можем обвинить его.

Ты можешь физически ощутить своё участие в неистовой «гремлинской» пирушке справедливости и негодования. И ты можешь научиться замечать удовлетворение, получаемое от обвинения кого-то в неправоте, от доказательства, что ОНИ причинили тебе боль или вред. Ты можешь научиться чувствовать в себе безответственное ликование праведной мести.

Ты можешь установить в твоём сознании внутреннюю сирену с мигающим красным светом в качестве детектора Низшей Драмы, начинающую выть и мигать каждый раз, когда само-сгенерированные химикалии задействуют выброс адреналина. Следить за тем, чтобы избегать истории жертвы, этого первого типа, относительно легко.

Намного сложнее выявить механизм Драмы при отсутствии конкретного виновника преступления. То есть, совершенно, казалось бы, случайные обстоятельства «вынуждают» тебя «брать ответственность на себя» против твоего желания – и Гремлин создает историю ответственной жертвы. История может выглядеть так: и опять я – единственный, кто «берет ответственность на себя» за выполнение работы или уборки.

Все идут в кино или приглашены на вечеринку, а я должен остаться в офисе и работать допоздна, или присматривать дома за детьми, или выносить мусор, или делать расчёт, или мыть посуду, или складывать белье, или оплачивать счёта – а все идут развлекаться.

World Copyright © 2018 by Clinton Callahan. You are granted permission to copy and distribute this SPARK as long as this author, website, and copyright notice are included. Creative Commons Attribution and Share Alike CC BY SA International 4.0 License. To get your own free email subscription to SPARKs go to <http://www.clintoncallahan.org>. Thanks for experimenting! Experimenting builds matrix to hold more consciousness.

World Copyright © 2018 от Клинтона Каллахана. Вам разрешено копировать и распространять этот SPARK, если копия включает ссылку на автора, веб-сайт и уведомление об авторских правах. Creative Commons Attribution and Share Alike CC BY SA International 4.0 Лицензия. Чтобы получить бесплатную подписку на SPARK на адрес вашей электронной почты, перейдите по адресу <http://www.clintoncallahan.org>. Спасибо, что экспериментировали! Экспериментирование, выстраивает матрицу, для удерживания большего сознания.

Все заняты чем-то интересным, а я остаюсь и делаю грязную работу, которую никто не хочет делать. И я, похоже, единственный, кто видит, что её нужно сделать. Это – истории Гремлина, созданные «ответственной жертвой», жертвой ответственности. Требуется огромное мужество, чтобы обнаружить действия Гремлина, когда он генерирует историю Ответственной Жертвы.

Менеджер Возможностей хорошо знает из опыта, что ответственность это привилегия и честь. Ответственная жертва же интерпретирует ответственность как бремя или проблему. Ответственность несправедлива. Найти себя на этой ментальной карте очень легко.

ЭКСПЕРИМЕНТ: В течение следующих семи дней обрати особое внимание на истории, которые ты генерируешь, чтобы оправдаться или объяснить, почему ты что-то делаешь или не делаешь из того, что доставляет тебе дискомфорт. Например, обрати внимание на то, что ты говоришь сам себе, когда что-то происходит не так, как ты этого ожидал или на что ты надеялся. Обрати внимание на то, что ты говоришь сам себе, когда не можешь что-то сделать или что-то считаешь несправедливым. Ты – жертва или ты ответственен?

Проследив подобные истории в течение нескольких дней, проведи эксперимент по созданию другого Игрового Мира (Gameworld). Эксперимент заключается в том, чтобы столкнуться с некомфортными, интенсивными или неожиданными ситуациями и затем сказать себе: «Я ВЫБИРАЮ ЭТО» или «Я ПОЛУЧУ СЕЙЧАС ЭТОТ ОПЫТ». Если у твоей машины в дождь по дороге на работу спустила шина, и ты промокнуешь, а потом опоздаешь на работу, скажи себе: «Я выбираю это», прими ситуацию так, как если бы ты специально сконструировал её для своего собственного развития и потом действуй, исходя из этого.

Если при создании какого-либо проекта на тебя взвалили больше, чем входит в твои обязанности – не создавай историю «ответственной жертвы», а просто скажи себе: «Я ВЫБИРАЮ ЭТО». Почувствовав страх, печаль или гнев – объяви: «Я ПОЛУЧУ СЕЙЧАС ЭТОТ ОПЫТ». И обрати внимание на то, что изменится.

С наилучшими пожеланиями, Клинтон.