

SPARK 132

(Código de matriz: **SPARK132.00** para o jogo StartOver.xyz.)

DISTINÇÃO: Faz diferença se estás a servir a partir de um conceito ou se a partir dos teus 4 corpos.

NOTAS: A palavra '*servir*' tem vários significados. De acordo com o Wiktionary, '*servir*' significa: *Ser útil para alguém ou algo sem haver uma relação com dinheiro*. Por outro lado, a palavra *ganhar* define uma atividade pela qual se recebe dinheiro.

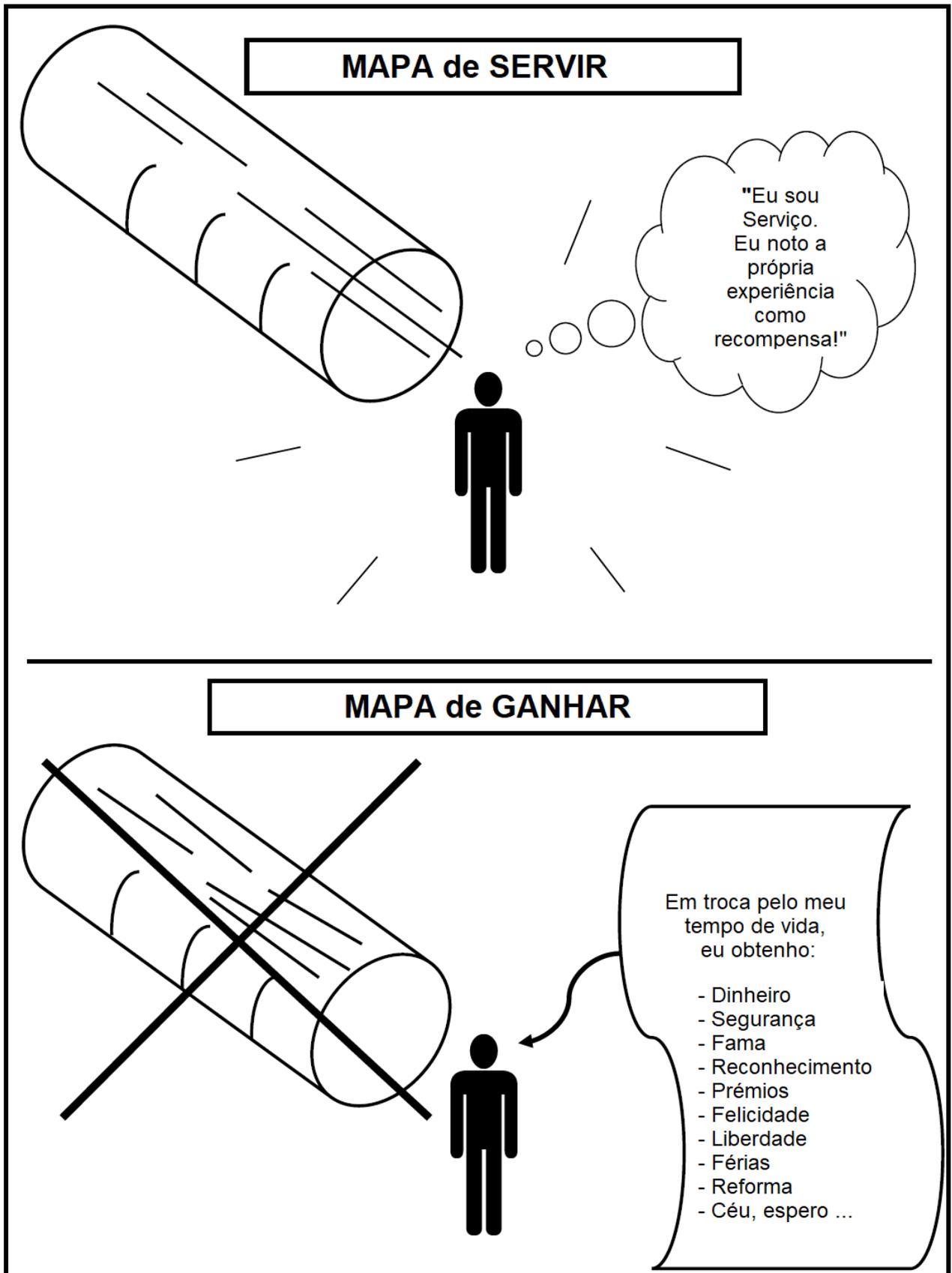
No Possibility Management, 'serviço' é considerado como um Princípio Brilhante. Quando és o espaço através do qual o Princípio Brilhante do Serviço está a fazer o seu trabalho no mundo, então a pergunta "O que posso fazer por si?" não é apenas uma frase floreada, mas um sim um contexto saturado de Princípio Brilhante a partir do qual ages autenticamente. É um contexto, do qual escolhes conscientemente e não podes viver automaticamente. Neste caso, o *contexto* significa uma base energética de clareza construída a partir de um trabalho em rede de distinções.

Ao fazer a pergunta "O que posso fazer por si?" no contexto baseado no Princípio, tu estás já a ser nutrido. Já tens tudo o que precisas. Tu serves-te a ti próprio pelo livre arbítrio e não porque se espera reconhecimento, recompensa, ou estatuto. Não é a tua má consciência a incitá-lo, ou vozes na tua cabeça a repreender para seres útil de acordo com as definições de outras pessoas do que significa ser útil.

Ao servir o Princípio Brilhante do Serviço, tu optaste por servir. Uma autêntica necessidade clama a atenção para o teu impulso interno. Tu ganhas a ser criativo enquanto serves. Não é sobre receberes a tua recompensa *depois* de teres servido. És recompensado *enquanto* estás a servir. Mesmo que depois tenhas recebido uma compensação sob a forma de dinheiro ou reconhecimento, esta recompensa não te nutria tanto como o próprio serviço durante o momento de servir.

Quando tu serves autenticamente não podes ser uma vítima. Não te sentes explorado por qualquer pessoa ou qualquer coisa. Isto porque não és obrigado a servir fora do teu dever ou pelos bons modos ou por algum protocolo. Serves por escolha sem motivo e sem justificação. É não servir quando fazes algo com relutância ou quando dás a responsabilidade de porque é que estás a fazer algo a uma razão específica. Ao segurar espaço e escolher conscientemente o Princípio Brilhante do Serviço, flui através de ti como um autêntico acontecimento de serviço.

Como oposição de servir, o ganho não é um Princípio Brilhante. Ganhar está ligado a conceitos, que nada têm a ver com servir em primeiro lugar. Ganhar pode ser descrito como uma atividade arbitrária durante a qual a energia, a sabedoria e a nutrição dos Princípios Brilhantes são desconectados e substituídos por um alimento artificial sob a forma de dinheiro, recompensa, ou reconhecimento. Mas também a punição e a tortura são incluídos no conceito como uma ameaça assustadora de não deixar de ganhar até te reformares e morreres.



Com o conceito de ganhar, que é tentar ganhar o suficiente para sobreviver, o poder arquetípico e a sabedoria do Princípio Brilhante do Serviço já não está disponível para ti. Ganhar tira-te da ordem natural e já não és nutrido pela tua criação. De repente, estás por tua conta. Em troca do tempo da tua vida, recibes alimentos substitutos, junk food, sob a forma de justificações, razões e segurança - tudo conceitos. Estar fora da ordem natural leva-te automaticamente a tocar na escassez, e o contexto de toda a cultura fica distorcido.

Olhando para a história humana, podemos reconstituir o curso dessa mudança de contexto. Desde a invenção do dinheiro, o serviço foi manchado com o estalo da escravatura. Porquê isso? Os primeiros escravos foram arrancados do seu ciclo natural com violência e contra a sua vontade, e foram pressionados a entrar em serviço que nada tinha a ver com servir algo maior do que eles próprios. À medida que a escravatura foi sendo gradualmente substituída por salários, as pessoas começaram a fazer coisas que não queriam fazer e pelas quais não assumem a responsabilidade, às quais foram oferecidos um tratado pelo seu serviço. Estes tratados substituem a comida natural do Princípio Brilhante de Serviço. Os tratados eram conceitos. Conceitos como dinheiro, recompensas, fama, estatuto, reconhecimento, férias, reforma e a promessa de felicidade, liberdade e segurança. Com a introdução das escolas públicas, os jovens foram sistematicamente manipulados para manter este sistema não natural de ganhar a vida e impedidos de descobrir que servir é viver.

EXPERIMENTOS:

SPARK132.01 Para ter uma noção de como seria uma fuga da cultura de ganhar a vida, tente mudar temporariamente de ideias e considerar as recompensas dadas pelo seu serviço - quer sejam recompensas físicas, intelectuais, emocionais ou energéticas - como um mero efeito secundário e não o seu objetivo real. Mantenha o serviço em si como o seu objetivo real. E repare na nutrição do Princípio Brilhante de Servir enquanto fornece o seu serviço. Tome as suas decisões de momento a momento em conformidade.

Faz-te as seguintes perguntas e responde-as com *Sim* ou *Não*:

- Faria o que estou a fazer mesmo que não recebesse dinheiro por isso?
- Faria o que estou a fazer mesmo que não acreditasse na segurança?
- Faria o que estou a fazer mesmo que não tivesse de explicar o que estou a fazer com a minha vida a outra pessoa?
- É uma necessidade autêntica a clamar pelos meus impulsos internos?
- Estarei frequentemente em êxtase durante o meu trabalho? (pequena nota útil: o êxtase não é o que acontece durante o frenesim de alimentação Gremlin).

Faz-te as seguintes perguntas e responde-as com mais detalhe, de preferência em escrita:

- Que atividades me nutrem - nos quatro corpos - *enquanto* eu as faço?
- De que forma poderia eu fazer essas coisas para que sirvam outras pessoas?
- De que forma é que as pessoas seriam nutridas?
- Dá três propostas para o nome exato da tua vocação (independentemente do propostas sobre um formulário fiscal).