

Una explicación “breve” de “El Modelo”

Basándose en los resultados de los experimentos científicos más recientes, en especial sobre Física Cuántica, “El Modelo” comienza con la premisa de que la “realidad” que vemos y experimentamos “ahí fuera” no es “real” en absoluto, y que tampoco está “ahí fuera” para nada. No existe una “realidad” sólida, objetiva e independiente, sino una proyección holográfica - creada para cada persona individual dentro de su cabeza – que se basa en frecuencias de onda escogidas en El Campo y descargadas en el cerebro humano.

En este Modelo es el “Yo Infinito” (desgraciadamente llamado a veces “yo superior” o “consciencia superior”) quien escoge las frecuencias de onda específicas para producir las experiencias holográficas individuales. Este Yo Infinito crea un “Jugador” para que lo represente (como “avatar”) en el Juego Humano.

Al Jugador se le otorgan las suficientes consciencia y auto percepción para que sea capaz de ejercer su libre albedrío conforme reacciona y/o responde a las experiencias que se va encontrando y que provienen de su Yo Infinito. Sin embargo, al hacer eso se desarrollan miedos, juicios, creencias y opiniones que afectan a la percepción de esas experiencias y crean limitaciones y restricciones en la vida. (¡Imagina cómo podría ser la vida si padres, profesores y amigos no instilasen miedos, juicios, creencias y opiniones en el Jugador cuando crece!)

Aunque las experiencias creadas por un Yo Infinito para su Jugador son “neutras” por naturaleza, los miedos, juicios, creencias y opiniones del Jugador provocan que perciba esas experiencias como “buenas” o “malas”, “correctas” o “erróneas”, “mejores” o “peores”. (En cierto sentido limitado, el Jugador *crea* su propia realidad al percibir esas experiencias a través de sus miedos, juicios, creencias y opiniones, aunque *no crea* las experiencias mismas). El Jugador empieza a resistirse a las experiencias que percibe como “malas”, “incorrectas” o “peores”, y enseguida comienza a emplear la mayor parte de su tiempo en creerse una víctima o en intentar arreglar, cambiar o mejorar esas experiencias. En el Modelo esto es la Primera Parte del Juego Humano, que consiste en una espiral menguante de limitaciones y restricciones.

Cuando está preparado para que su Jugador salga de esta espiral menguante del “Ego”, el Yo Infinito ofrece múltiples oportunidades (que se repiten a menudo, o al menos son parecidas) para que el Jugador abandone sus miedos, juicios, creencias y opiniones. El Yo Infinito crea experiencias para su Jugador que sacan a la luz esos miedos, juicios, creencias y opiniones de cara a que el Jugador las examine, si es que éste desea hacerlo. En el Modelo esto se llama Segunda Parte del Juego Humano.

La felicidad verdadera, la “libertad definitiva” y la paz de espíritu (la Tercera Parte del Juego Humano) son posibles solamente cuando el Jugador puede abandonar sus miedos, juicios, creencias y opiniones – esencialmente, abandonar su “Ego” – y comienza a percibir las experiencias creadas para ello por su Yo Infinito como completamente “neutrales”, y por consiguiente, reacciona/responde a **TODAS** las experiencias con las que se encuentra, sean las que sean, con alegría y entusiasmo similares. Abandonar los miedos, juicios, creencias y opiniones puede llevarse a cabo de varias formas. El Proceso y la Autólisis Espiritual que se mencionan en el libro son sólo dos de ellas.

Sin embargo, la mayoría de los Jugadores y la mayoría de las técnicas de “autoayuda” y de “iluminación espiritual” se enfocan en intentar arreglar, cambiar o mejorar la “realidad de ahí afuera” para conseguir la Felicidad Verdadera, la “libertad definitiva” y la paz de espíritu. Trucos como la “Ley de Atracción” y las “Técnicas de Visualización/Manifestación” no funcionan (o lo hacen de forma anecdótica), porque no es el Jugador quien crea sus experiencias (¡eso lo hace su Yo Infinito!). El único poder verdadero que tiene el Jugador es el de elegir sus reacciones en respuesta a esas experiencias. El Jugador puede cambiar sus reacciones en cualquier momento, simplemente cambiando sus percepciones al abandonar su Ego (miedos, juicios, creencias y opiniones).

Existen también otras claves para la Felicidad Verdadera, la “libertad definitiva” y la paz de espíritu. Una es que el Jugador reconozca que NO es su Yo Infinito – sino simplemente un aspecto que su Yo Infinito ha creado con el propósito concreto de jugar el Juego Humano -, y que deje de intentar hacer el trabajo de su Yo Infinito, como es el de crear sus experiencias. Lo más verdadero que se puede decir acerca de “quién eres tú *realmente*” es que tú eres un Jugador, no un Yo Infinito (la auto percepción, la autoconsciencia y las capacidades del Jugador palidecen al compararlas con la consciencia, la percepción y las capacidades de un Yo Infinito). Sólo al Ego le gustaría que el Jugador pensase que “realmente es” su Yo Infinito, o que podría convertirse en ello. La Felicidad Verdadera, la “libertad definitiva” y la paz de espíritu son posibles sólo cuando el Jugador se rinde finalmente al hecho de que él es un Jugador, y nada más; cuando está contento por ello y deja de intentar transformarse en algo “más”.

Otra clave es que cuando el proceso de abandonar el Ego – sus miedos, juicios, creencias y opiniones – se lleva a cabo total y completamente, el Jugador abandona también no sólo su miedo a la muerte, sino también a la no-existencia tras la misma y a la necesidad de ser un “alma inmortal” (prácticamente todas las religiones existen como solución al miedo a la no-existencia tras la muerte. Abandona ese miedo y ya no habrá necesidad alguna de religión, que ha sido – y lo es hoy en especial – la fuente de casi todas las guerras y de mucho dolor y sufrimiento en el Juego Humano).

Uno de los “milagros” asombrosos del Juego Humano es que, aunque cada Jugador tiene su propia “realidad”, única e independiente, también es capaz de interactuar con otros Jugadores que tienen *sus* propias “realidades” únicas e independientes, como dos o más máquinas de realidad virtual que funcionasen juntas. No obstante, otra clave para la Felicidad Verdadera, la “libertad definitiva” y la paz de espíritu es que el Jugador se dé cuenta de que no puede ser víctima de cualquier otro Jugador en circunstancia alguna, y de que se responsabilice plenamente de su propio estado en el Juego Humano. Al final, la “realidad” que experimenta cualquier Jugador es estrictamente suya – proyectada desde su propio cerebro – y de nadie más.

###