

Busting Loose from the Money Game

# 你值得过更好的生活

(第一、二、三部)

[美]罗伯特·沙因费尔德 (Robert Scheinfeld) 著

## 罗伯特·沙因费尔德

畅销书《通往成功的无形途径》(The Invisible Path to Success)和《第十一项要素》(The 11th Element)作者。二十多年来，沙因费尔德在一百九十多个国家，帮助过无数人以更少的时间和努力、享受更多乐趣，缔造惊人成效。协助他人彻底解放自我设限，同时开辟并活出自我生活方式，就是沙因费尔德热中的事。

# 目 录

## 第一部 ..... 1

杰克·坎菲尔推荐序.....	2
导论 你值得过更好的生活.....	5
第一章 游戏规则.....	12
第二章 三个令人不解的问题.....	20
第三章 好莱坞也相形见绌.....	32
第四章 思想改革.....	38
第五章 钱是怎么来的.....	46
第六章 魔镜啊，魔镜.....	56
第七章 打开你的透视力.....	63
第八章 世纪寻宝.....	73
第九章 自己掌舵.....	82
第十章 踩下油门，上路吧.....	93
第十一章 彻底解脱.....	112
第十二章 过来人怎么说.....	129
第十三章 无拘无束，尽情玩耍.....	152
第十四章 对话录.....	174
第十五章 邀请.....	188
附录 添柴助势.....	196

## 第二部 ..... 203

前言.....	205
导言.....	208
第一章 大谎言.....	222
第二章 大真相.....	234
第三章 幻想工厂.....	250
第四章 抛锚.....	259
第五章 小说物理学.....	267
第六章 两个「P」.....	278
第七章 力量的许多面孔.....	290
第八章 因果律的神话.....	298
第九章 生意本质的再界定.....	304
第十章 太阳和乌云的效应.....	315

第十一章 组装钻头 — 第一部分.....	326
第十二章 组装钻头 — 第二部分.....	339
第十三章 陌生土地上的陌生人.....	362
第十四章 当事情难以进展时.....	387
第十五章 重新创造.....	394
第十六章 红药丸还是蓝药丸? .....	424
附录 附加的支持资源.....	436
致谢.....	441
译后记.....	444
从励志到灵修.....	444

### **第三部 通往真实快乐的终极之钥 ..... 447**

前言.....	448
第1章 隐藏在你所有行为背后的动机.....	457
第2章 大哉问.....	465
第3章 谎言、幻想和故事.....	468
第4章 大奥秘.....	474
第5章 心智机器.....	485
第6章 真相病毒.....	498
第7章 平息噪音.....	506
第8章 跨越鸿沟.....	523
第9章 最后检查.....	531
第10章 红色药丸.....	536
第11章 全力以赴.....	541

附录 A 疑惑

附录 B 专有名词汇编

附录 C 传送一份礼物

附录 D 资料来源

附录 E 额外连结摘要

# 你值得过更好的生活

## 第一部

罗伯特·沙因费尔德（Robert Scheinfeld）著

陈琬玲（台湾）译

其实你本来就很富裕，只是欠缺把富裕找出来的工具。

金钱的真正作用其实是用来对你所体验过的一切表达谢意；

去餐厅吃饭付钱，其实是付给自己；

吃了好吃的东西、享受优良服务的，其实是自己；

偿还贷款也是，你贷款买车，享受开车便利的其实也是自己。

当收到信用卡账单的时候，仔细回想每一笔消费，

享受那一切自己所创造的体验，

因为有这些创造的动作，才会对自己说谢谢。

用说谢谢的心态来取代付帐，

你会发现这些感激将以金钱的形式流回你这里。

运用几个步骤所构成的过程，

作者提供了读者自我强化心灵的方法，

说服自己是一切的创造者，打败所有负面的力量，

战胜自己心中那个老是觉得为钱所困的自己。

本书有趣在于，如何把负面感触转变为正面，

并且带来生存与生活的力量。

我们所有人，都值得过更好的生活。

## 《心灵鸡汤》作者杰克·坎菲尔推荐序

就历史来看，总有一些信念和假说让当时各年龄层及各世代深信不疑，对其真实性或正确性从不质疑。

然后随着历史演变，证实许多信念和假说根本**不是**真的，人们必须修正对世界的观点，采纳一套新的信念和假说。

举例来说，人们一度以为世界是平的。但是后来我们发现，这是错误的。

人们一度以为地球是宇宙的中心，万事万物都围绕我们居住的地球旋转。但是后来我们发现，这个想法也不对。

研究医学史的人会发现关于人体如何运作、疾病是什么、如何治疗身体的各种信念与假说，后来人们发现其中有些信念和假说并不正确。

研究科学者不论选择研究物理学、化学、生物学、天文学或哪一个学科，也会发现同样模式一再重复。你会看到科学家一度十分确定某些信念、假说和模式，对其真实性与准确性深信不疑，后来事实证明这一切不过只是谬误。结果，科学家不断地修正自己的理论和模型。

所以推测起来，如果历史是可依据的准则，那么我们对世界的大多数认知根本是错的。但是对任何年龄或世代来说，我们如此深陷在当时盛行的信念和假说（甚至毫不自知），以至于经常对真相视若无睹。

沙因费尔德说的**金钱游戏**（*The Money Game*），就是让大家信以为真、从未质疑、规模最大的信念和假说之一。从有金钱出现，潜藏于金钱游戏中的信念和假说就随之存在。事实上，跟史上其它信念和假说相比，这些信念和假说可能幸存最久，而且原封不动。金钱游戏一直是神圣不可侵犯

之物，这么说也不为过。

在第一章，沙因费尔德讨论潜藏于金钱游戏中的信念、假说和规则。当你参与这项讨论，你认为相信这些信念、假说和规则千真万确，似乎既正常又合理。「当然，事情本来就这样运作，」你可能跟自己这么说。

不过你很快就会知道，以往你对于金钱游戏所了解的规则及其所依据的信念和假说都不是真的——不管起初这些信念和假说看起来多么寻常有逻辑或合乎道理。

我这辈子花大多数时间进行金钱游戏。事实上，我十岁在邻近一带送报时，就开始玩起金钱游戏。六个月后，我在附近的公园卖泉水，用货车送水给附近住户。

后来，我成为精通金钱游戏的玩家。然而就像沙因费尔德说的：「如果你依照从小被教导的规则和结构进行金钱游戏，那么不管你玩得多好，也不管你赚了多少钱，总要付出重大代价。这些代价可能以各种形式呈现，例如：压力、忧虑、痛苦、失去某样重要东西或理想破灭。」

在我的人生中，尽管我以自己的无数成就为傲，例如：《心灵鸡汤》（*Chicken Soup for the Soul*）系列丛书在全球各地、发行四十一种语言的版本，销售量高达一亿册，获得金氏记录及无数殊荣与奖项；尽管我能累积许多财富，但是总要付出极大代价，比方说为了推出新书或其它专案，我经常花半年或更多时间离开亲朋好友。

结果，就像沙因费尔德和许多人一样，越精通金钱游戏，就发现自己越想找出新方法和一套新规则来玩金钱游戏，让自己能创造并体验富足，也有权力获得截然不同的成效——**不必付出任何代价！**

那时候到了，旧的信念和假说要被新的信念和假说取代，大家总会这么说：「不，那是不对的。这才是事实。」无疑地，要接受这样的改变，人们总会抗拒、批评、甚至恶意攻击。但是有一些人会倾听并观察真相，然后这样做的人愈来愈多，直到达到关键多数为止。接着，传统思考方式随

之瓦解，新思考方式激增为大众意识。

我预测你正要发现的这项转变洞见和彻底解脱过程，将会掀起一场革命，开始彻底瓦解有关富裕与金钱游戏的传统信念和假说，创造一个遍及世界各地的新可能性与新机会。

有趣的是，虽然此刻沙因费尔德独自发声谈论新真相，却没有遭到拒绝、批评或攻击。相反地，世界各地的人们正呼应他那摆脱传统金钱游戏的说法，兴高采烈地探讨创造并体验全然富足的新方式。

你可曾对自己这样说：「要是有人早跟我说，那就好了。」如果有，你就知道发现某件事让人生在瞬间彻底改变的情况是怎样。当你准备好阅读这本书，先深呼吸一下，系好安全带，准备接受瞬间的改变吧！

**杰克·坎菲尔（Jack Canfield）**

**心灵鸡汤公司执行长、《心灵鸡汤》系列丛书之共同作者**



## 导论 你值得过更好的生活

在闷热夏夜无法入睡的孩童，谁没想过自己看到小飞侠的海盗船在天空航行？我会教导你看到这艘船。

——罗贝多·卡卓尼欧（Roberto Cotroneo），

《夏日清晨的孩童》（When a Child on a Summer Morning）

即使外观暂时让人分心，真相总有办法打动寻求者的心灵。

——约瑟夫·韦特菲德（Joseph Whitfield）

我在这本书要跟大家分享的事，违反大家从小学到的每件事，很有可能也跟大家毕生信以为真的一切事物相违背。

当你阅读本书前七个章节时，或许认为自己进入灵界或科幻电影的情节。你也可能这么想：

- 「这跟金钱有什么关系呢？」
- 「拜托你讲重点，好吗？」
- 「他疯了吗？」
- 「他是在开玩笑！」
- 「我买这本书时没想到内容会是这样！」
- 「绝对不是这样！」

或者，我自己最喜欢的：

•「胡说八道！」

现在你可能边看书，边低声轻笑，但是请认真看待上面这几句话，因为几分钟后（如果你继续看这本书），你可能也有同样的想法。我不希望这些想法让你分心，或耽误你从金钱游戏彻底解脱的流程。

有时候，你会觉得压力太大、没有目标、凡事多疑、生气或不舒服。这都是意料中的事。要从金钱游戏中彻底解脱，就必须彻底改变对自己、对别人、对世界和对日常运用策略的认知。做出这种彻底改变的过程，就像按下各式各样的按钮。所以我用「让你改变游戏规则、反败为胜的惊人策略！」，做为这本书的副标题。

我跟人们谈到彻底解脱流程（Busting Loose Process）时，不管他们认为自己多么抗拒，但内心却出现一股声音说：「他说得对，而且不知道为什么，这件事我早就知道了。」如果你跟他们一样，那么不管我分享的事起初看似多么「遥不可及」，我将带领你前往的旅程和你自行抵达的终点都千真万确。我的友人和导师 B.W.（他要求不公开姓名）就从金钱游戏彻底解脱，我自己也是如此。现在，我以新方式生活，这部分会在第十三章中详述。而且一直以来，我也私下教导全球各地人士这样做。对你来说，彻底解脱也是相当实际又相当可行的事。

如果你遵照本书结尾时提供的行动步骤，并且想从金钱游戏中彻底解脱，你就能从自己的经验证明我分享的一切既真实又有效。我会在后续章节详述这项重点。

这本书分为六个部分：

一、为何我有此发现及引发这项发现的突破。

二、游戏规则。

三、让人得以「从金钱游戏彻底解脱」的哲理。

四、记录并证实这项哲理的科学。

五、由这项哲理与科学产生的特定、实用、简单却非常有效的行动步骤，让你能以目前无法想象的方式改变自己的人生与财务状况。在这个部分，我也会分享真实故事，说明这项哲理与科学究竟是怎么回事。

六、邀请你在信念上做出大跃进，应用你从本书的发现，亲自证实这些发现的正确性和效力，开启崭新且截然不同的生活方式。

在〈导论〉部分，我们从背景开始讲起。在继续看下去以前，请将步骤五再看一遍。为什么？因为我要花一些时间，讲完让实际行动步骤成为可能的哲理与科学。在这段期间，有时你会觉得不耐烦，巴不得我赶快讲「重点」。我希望你记得，我们正往日常生活实务应用迈进。而且我向你保证，我们谈到彻底解脱流程的实务面时，你会了解并感谢我花一些时间为大家打好根基。

许多人加入我的行列、发现你即将在这本书中发现的事，他们最后都会问我：「你在哪里找到这东西？」我这样回答：

我唯一能回答你的方式是，把它比喻为拼图玩具组合。这里一片、那里一片、另一片放这里、另一片放那里。个别来看，每片拼图都长得不太像，但是越多片拼图凑在一起，就开始呈现全貌。然后，当更多片拼图组合起来，整个图形终于清楚呈现。我不是从哪一个人或哪一个来源得到所有拼图，但是我一直不断地寻找、收集并组合各部分的拼图。然后有一天，正要发现的全貌突然清楚呈现——让我佩服不已。同样地，只要你愿意，这东西也会令你赞叹。

祖父教育我长大也给我第一片拼图，他是一位令人赞叹的人物。祖父亚伦·沙因费尔德（Aaron Scheinfeld）将一个简单构想，落实为万宝华公司（Manpower, Inc.）这家财星五百大企业（Fortune 500）。或许你听过这

家公司，这是全球最大的临时人力派遣服务业者。我日渐长大，开始知道祖父缔造庞大成功和累积财富背后，有某件相当不寻常的事——这些秘密就连我家人都不知道，也从未提及。

十二岁时，我一有机会就向祖父提问，设法解开这个重大秘密。那一年，祖父一再推托其辞。后来我们整个大家族到瑞士克伦斯庆祝祖父七十大寿时，祖父邀我跟他一起喝杯热巧克力，这时候他终于把他的故事跟我说。

那一天，祖父带领我开始了解两项关键真相，进而让我的人生从此截然不同：

一、世上发生的事，背后都潜藏着一股驱动力，发现这件事的人寥寥无几。

二、藉由了解并学习利用这些潜藏力量，就能释放并运用庞大力量，在生活中创造奇迹。

以整个历史来看，书籍、录音带和演讲一直充斥着类似讯息。但是祖父说的「潜在力量」和他利用这些力量的方式却相当不同，所以即使这些字眼看似熟悉，请耐心地听我说，因为我将为大家呈现截然不同的面向。

我跟祖父在瑞士克伦斯小咖啡馆的初次讨论，坏消息参半。好消息是祖父开始教我有关潜藏力量的真实本质，并指导我如何利用这些力量。坏消息是七个月后祖父就过世了，还来不及把我教完。所以我花三十五年的时间，应用他教我的东西并遵照他遗留的许多线索，我搞清楚祖父若还活着会教导我的整个系统，然后孜孜不倦地找出遗失的拼图，将它们组合到整个系统中。

这三十五年来，我发现许多遗失的拼图。我将它们组合到我应用的系统中，自己也成为金钱游戏大师。在我事业生涯初期，我应用这个系统成

为某家电脑转卖商的顶尖业务员，也在担任业务经理、企业沟通经理、区域经理、最高行销主管、行销副总裁、顾问和企业家时，缔造优异成效。

后来，我应用这套系统创造并执行一个行销模式，让潜能大师东尼·罗宾斯（Tony Robbins）多媒体研讨会座无虚席，也协助美国连接点（Connecting Point of America）电脑连锁店业者，在不到三年内，业绩从九千万美元激增到三亿五千万美元，拥有惊人获利。

当我继续应用这套系统累积更多个人财富时，最后却负债十五万三千元。后来我东山再起，重新累积财富，让自己比以往更富有。这次东山再起时，我进行许多计画，包括让蓝海软体公司（Blue Ocean Software）在四年内，业绩从一百二十七万美元增加到四千四百三十万美元，并三度名列《公司杂志》（Inc. Magazine）的「公司杂志五百大企业」。这项庞大成长加上惊人获利能力，让蓝海软体公司受到软体业巨人英图特公司（Intuit）的青睐，以一亿七千七百万美元收购蓝海软体，也让我获得相当可观的报酬。

在那段期间，我还写了两本畅销书，透露我当时收集的拼图。我的第一本着作是《通往成功的无形途径》（*The Invisible Path to Success*）、第二本着作是《第十一项要素》（*The 11th Element*）。

不过，蓝海软体公司卖掉一年后，我也从后续一连串的事业成就中赚到更多钱，我观察到自己绝大多数的财富又开始消失。我停下来问自己：「一点道理也没有。我一定错过什么。」以《爱丽丝梦游仙境》（*Alice in Wonderland*）和电影《骇客任务》（*The Matrix*）的名言来说就是，我知道自己必须「要往兔子洞里再走进去一些」。

第一次失败时，我只影响到自己，当时我还没结婚生小孩。失去一切，让我痛苦万分，但我总能忍受极大的痛苦。不过现在，我有老婆和两个小孩，也已经为一家人创造相当幸福的生活和生活方式。如果我再次失败，我知道这种痛苦将难以忍受，家人也会这么认为。所以我很担心，也开始

着迷于找出自己仍未知道之事。我再度展开探索，专心找出祖父要给我、但我显然还没拿到的那些失落拼图。八个月后，我找到这些拼图了。在这本书里，我会跟大家分享这些拼图。

以我的个人经验及与许多巨富（包括一些全球巨富）的关系，我发现金钱游戏是你赢不了的游戏。你很快就会发现，如果你依据从小学到的规则和结构，不管自己多么精通金钱游戏，不管你在金钱游戏中累积多少钱，这场游戏总会引发某种形式的失败，例如：压力、忧虑、痛苦、某种损失或理想破灭。

依照大多数专家教导的方法，只是更精通金钱游戏、累积更多金钱，这样做其实行不通。事实上，你必须从金钱游戏彻底解脱，开始利用一套自己选择的新规则，进行新的游戏。当事情真正改变，也**维持改变状况**，生活就真的令人兴奋！

在继续讨论前，还要先说明另一项重点。翻阅这本书时，有些人从头看到尾循序渐进地阅读。有些人这里翻翻、那里看看，某些章节略过不看，某些章节看得很仔细。我写这本书的目的是要协助你，从金钱游戏中彻底解脱。因此，我必须以特定顺序提供你特定的拼图，协助你以特定方式组合拼图。

如果你依照我的带领，就会看到壮丽堂皇的「全貌」呈现眼前，也能获得权力从金钱游戏中彻底解脱。如果你不依照顺序，就会发现桌上摆满一堆看似可笑的纸板，你可以找到捷径取得实际力量，却依旧被困在金钱游戏的限制和束缚中。简单讲，请你耐心点，依照自己的感受，依照自己的步调，循序阅读这本书。相信我，跟着我的带领，我知道如何让你从金钱游戏中彻底解脱，我可以帮助你做到，但是你必须依照我在特定处境跟你分享的地图行事。

打从一开始你也必须了解，光看这本书，我无法让你从金钱游戏彻底解脱，我只能告诉你方法，为你打开通往新世界的入口，协助你通过这个

入口，告诉你在新世界该做什么。要真正从金钱游戏彻底解脱，你必须做一些事。我会告诉你该在什么时候做什么事，以及怎么做。这一路上，我会提供你极大的协助，但是「抵达」终点前，必须经过一个漫长且耗时的旅程，你也需要做出承诺，要有耐性、毅力和纪律。

如果你做出承诺并愿意这么做，日后就能获得目前无法想象的报酬。我可以明确地说，一旦你从金钱游戏彻底解脱，在生活中，金钱就不再是问题。此后也不必再担心帐单、现金流量或收支平衡。

不必再问：「这我买得起？」或「那我该买吗？」生活中也不必再担心现金收入与支出，不必担心资产负债、个人所得、存款、债务、获利或税款。

不必再为了设法管理、保护和增加现有财富，引发困惑、压力和一堆复杂事物。不必再为了「收支平衡」或在生活中开创一点喜悦或奢华，而工作到焦头烂额。

一旦你从金钱游戏彻底解脱，金钱方面再也没有任何限制与束缚。不管现在这一点听起来多么诱人，当你从金钱游戏彻底解脱时，你的人生就会出现这样的改变，发生的情况正是如此。所以，从金钱游戏彻底解脱是你必须体验才能了解的事。

基于一项特定原因，我将这项游戏称为「**金钱游戏**」。要发现其中缘由和金钱游戏的规则，请翻阅第一章。

## 第一章 游戏规则

上场后三支好球都没打到，就被三振出局 — 这是棒球规则，是那种游戏的规则。但是，这种规则只应用在棒球比赛。

——杰西 (J.C.)

如果你跟我接触到的大多数人一样，你可能从不认为金钱及追求财富是一场游戏。我跟人们谈论此事并询问他们的意见时，大家通常这么说：「金钱绝对不是一场游戏，而是相当严肃的事。」

**彻底解脱流程**的第一个步骤是，确实「了解」个人财务世界中的每样事物 — 所得、净值、投资、存款、税款、费用、发票、应收帐款和应付帐款、获利等等 — 都是一场惊人、精心设计、庞大独特且错综复杂游戏的一部分。我会在这一章介绍金钱游戏的基本规则，在后续章节再做更详尽的介绍。

如果你仔细观察，大多数游戏都有其规则和清楚的结构，也明确界定开始时间和结束时间，并清楚定义输赢。选择参与游戏者都同意遵照规则并遵守游戏结构，这样做游戏才得以进行。虽然有一些人以游戏为职业并以此维生，但是大多数人只是为了好玩和乐趣才玩游戏。人们喜欢观赏比赛，就是基于同样的理由。

举例来说，美式足球是由皮革制成、有一定大小并符合严密规格。足球场长一百码，一场比赛有四局，每局十五分钟。球员带球进入达阵区得六分；带球触地射门得一分；直接射门得三分；进攻队的球员若在自己的达阵区被敌人擒抱，对方可得二分。第一次进攻为十码，任何时间只



有固定人数的球员在场上比赛，他们必须守备特定位置。有规则规定球员在场上能做什么，不能做什么。若在规定时间内打成平手，则延长比赛直到分出胜负。四局比赛结束时得分较多者获胜；若在规定时间内打成平手，则延长比赛直到分出胜负。

棒球是另一个例子，棒球场有特定形状和大小，呈现钻石状。在比赛时，每队只有九名球员上场比赛，就像足球比赛一样，每位球员守备特定位置。棒球比赛要使用符合明确规格的球棒、棒球和手套。每场棒球比赛有九局，每局每队容许三位球员出局。每位上场的打击手有四坏球、三好球的机会。投手站上稍微垫高的投手板上，跟打击手所站的本垒有特定距离。投手站上稍微垫高的投手板上，跟打击手所站的本垒有特定距离。各垒之间也有特定距离。打击手经过一垒、二垒、三垒回到本垒，可得到一分。九局结束时得分较多的球队获胜（平时则延长比赛直到分出胜负）。

再举高尔夫球赛为例。打高尔夫球的人在高尔夫球场打球，球场上有一定数目的球洞、果岭、球道、深草区、沙坑和水池。打球者使用L形金属球杆，这种球杆是为了能准确将球打进小洞而设计。打球时必须依照特定规则，违规者就要受罚。比赛结束时杆数最低者获胜。

如果你仔细并客观地检视足球、棒球和高尔夫球等球赛，你会发现这类规则和结构似乎完全武断，没什么道理。想想看：

- **美式足球**：抱着一个充气膨胀的皮球跑，或设法跨越白线和得分点时，将这颗充气皮球丢给别人。不然就是，想办法把这颗皮球踢过两根金属柱抵达得分点。

- **棒球**：设法用木棒击中向你高速飞来的橡胶圆球或皮制圆球。接着，如果你击中球，而且球没被其它球员用手上大型皮革手套接到，你就要边跑边触及放在地上的三个方形垒包，然后回到本垒才能得分。

• **高尔夫球：**用L形钛金属球杆设法击中橡胶制的小圆球，想办法用最低的敲击数或「杆数」，让圆球进到几百码外浅浅的小洞。

如果你检视桥牌、大富翁、撞球、西洋棋、跳棋、二十一点等其它普及游戏的规则和结构，也会发现同样的武断。你会问自己：「怎么有人想到这么奇怪的游戏、规则和结构！」虽然初次审视时，这些规则和结构看似武断，但是后面却潜藏着创造规则与结构要用到的智慧、计划和意图。

参与者很少质问所参加游戏的缘起，或怀疑规则与结构看似武断的本质。这些游戏老早就发明了，所以后来人们玩游戏时，只是照着「有影响力人士」的说法去做。

金钱游戏的情况也一样。在仔细客观地审视时，你很快发现金钱游戏的规则与结构看似武断，也不太合理。不过在后续章节你会看到，潜藏于金钱游戏设计后，让人佩服的智慧、计划和意图。我保证，当你发现此事必会震惊不已！为你开启大门，从金钱游戏中彻底解脱。

我们长大成人，度过特定年纪时，就成为运转不息金钱游戏的玩家。跟运动员和其它游戏玩家一样，我们从未质疑金钱游戏的规则与结构。我们只是接受学到的规则与结构，并依此进行游戏，仿佛它们铭刻在石板上，没有协商的余地。

在此先介绍我们被教导的三大规则与结构，这是在玩金钱游戏会出现的「真实」情况。其实，这类规则与结构还有几十项（包括许多有关税款、政府、投资等），但是下列这三项却是我们最熟悉、也让我们受害最多的规则，这一点你很快就会了解：

**一、财源供给有限。**可供你使用的金钱有限，每次金钱「流出」，有限供应的金钱数量就减少。因此，你必须想办法持续补充供应，否则钱会用完。你必须小心负责地保护你的钱，确保钱不会花光。因为金钱的核心供应有限，你也必须有长期计画，好好储蓄，聪

明地投资，经年累月地增加资产，供退休生活所用。

**二、金钱流通。**金钱会流进和流出。 金钱「就在那里」，不知何故金钱跟你是分开的，你必须去拿到钱，让钱进入你的生活中。另外，当你花钱时，钱就从你这里移动到别人那里，然后你的钱就变少了。 你有收入和支出，你必须管理这两者的变动，才能让收入超过支出，这样做才有获利可言。 如果你想提高生活品质，就必须增加获利。

**三、为了增加个人财源，你必须更努力或更聪明地工作。**人生无法想要什么就有什么。 万事万物都要「花钱」。 想要的每样东西，都会让你「付出代价」。 你必须「赚」钱，天底下没有白吃的午餐。 没有付出就无法获得。 所以，如果你希望有更多钱，就必须想办法增加更多价值或更努力工作 — 或更聪明地工作 — 才能赚到更多钱。 而且你必须培养赚钱技能，全心全意地赚钱，否则你绝对不会有更多钱。

要支持传统金钱游戏的规则和结构，我们一直对下列共同信念信以为真：

- 金钱是一切邪恶的根源。
- 金钱是污秽或不好的 — 拥有金钱者亦然。
- 有钱人越来越有钱，穷人越来越穷。
- 钱永远都不够。
- 你必须控制金钱，否则金钱就会控制你。
- 钱总是越多越好。
- 钱得来不易。

- 有些人有赚钱技能，有些人没有。
- 人不可能既懂得赚钱又高尚。
- 资产净值就是财富与成功的实质评量。
- 你必须未雨绸缪。

听到我这么说，你或许很惊讶，我刚才提到的这些规则或信念，及其衍生出的次要规则和信念，竟然没有一项是真的。没错，没有一项是真的。这些都是杜撰出来的，就跟所有游戏的规则一样。只是我们信以为真。

现在，我打算先为两项重点播下种籽，然后在第三章时再让其长大茁壮。

一、你无法在金钱游戏**获胜**。

二、具体地说，金钱游戏是为了创造彻底失败而设计的。

你无法在金钱游戏中获胜，因为：

- **「获胜」并没有清楚定义。**你怎么知道自己在金钱游戏中获胜了？你问过自己这个问题吗？当你觉得自在时就算获胜吗？成为百万美元富翁就获胜吗？或是要好几百万美元才算获胜？要有十亿美元才算获胜？超越自己订定的其它所得目标或资产净值目标，就算获胜吗？以我的经验来看，虽然许多人为自己订定财务目标，为金钱游戏获胜做明确定义者却少之又少。如果你不知道目标为何，怎么可能击中目标或知道自己是否命中目标？
- **你的钱总是岌岌可危。**不管你累积多少钱，你的钱总处在危险状态。你可能透过不当管理、过度开销、股市崩盘、投资失利、被盗用侵吞、

被偷、离婚、诉讼、经商失败、银行破产、悲剧意外等诸如此类的事，损失所有财产或大多数财产。况且，钱都没了还不打紧，你还可能背负一大笔债务。你有越多钱，越聪明地理财，就误以为自己的钱很有保障，但事实上，不管你有多少钱或你怎么管理钱，钱绝对不安全。累积庞大财富后，经过一代或几代的时间却把财富赔光，这种故事在历史上比比皆是。

• **没有正式的终点。**金钱游戏何时结束呢？当你达到为自己设下的某些里程碑吗？但是这样行不通，因为即使你暂时达到或通过这个里程碑，你的钱还是岌岌可危，所以你可能失误，损失你所累积的财富。退休时，金钱游戏就结束吗？情况也不是这样。你的钱还是处于危险状态，即使你不再工作，却仍旧任由金钱游戏规则与结构的摆布。那么当你死时，金钱游戏结束了吗？或许你辞世时，你的金钱游戏结束了，但是你的家人和继承人依旧深陷金钱游戏中。如果金钱游戏没有正式的终点，你怎么知道自己是否获胜或何时获胜？在足球赛第三局结束时领先，能说自己赢了吗？在棒球比赛第七局时领先，能说自己获胜吗？打一场高尔夫球十八洞的比赛，在打完十二个洞时以杆数最少领先，能说自己获胜吗？不行！

• **总要付出代价。**你也不能在金钱游戏中获胜，因为即使你赚到许多钱，保留一些钱，花了一些钱，聪明理财和投资，让自己的资产净值不断增加，过得如国王或皇后那般的生活，也为舒适甚至奢华的退休生活做好准备，但是依据传统规则进行金钱游戏，总会引发一些各式各样的紧张、压力、不满、痛苦或损失——尤其是失去闲暇时间、健康和关系。我相信你一定亲身经历过、看过或知道有人成功地累积庞大财富，最后却

——生病。

——孤独。

——早逝。

——偏头痛或其它让人衰弱的身心失调。

——精神濒临崩溃。

——觉得心里很空虚。

——生活优裕却认为很无聊，心想：「一切就这样吗？」

• **总有人比你更成功。**只有极少数财务相当成功者例外，大多数人都掉入金钱游戏设计的陷阱中。当人们互相比谁有钱，想要更有钱的欲望就油然而生起，于是订下目前遥不可及却好像做得到的目标，这时就掉入金钱游戏的陷阱中。举例来说，王小姐每年赚进二十五万美元，对自己相当满意，她看到陈小姐每年赚进一百万美元的生活后相形见绌。或者王先生搭商务客机头等舱出差，得知陈先生是搭私人飞机出差；或是王太太有一幢豪宅，却看到别人有两幢豪宅。这类比较都会引发一种不满模式。当我们在财务成功的食物链中往上移动时，这种模式会继续不断地发生。

想象依据我描述的规则和结构，进行或观赏其它任何游戏。想象一下，进行或观赏一场无法知道谁获胜的游戏，没有正式终点，不管自己已经获得什么，却知道总有其它团队或其它玩家比你玩得更好；即使你以为自己赢了，最后你总是输家（因为你必须付出代价）。

有谁想玩或观赏这种游戏？没有！对玩家来说，这根本是梦魇。没有人自愿参加这种游戏，而且也没有人想观赏这种游戏。这样做有什么意义呢？

尽管如此，每天有几十亿人现身参与并观赏金钱游戏，完全没有注意到真正发生的事实。这当中有许多人相信，自己在金钱游戏中获胜，相信自己是赢家，或相信自己在周遭或媒体上看到的人是赢家——而这一切只是错觉。

在第七章，我会透露为什么你无法在金钱游戏中获胜的更大原因。但是现在，我必须提供你完成这张拼图所需的更多基础部分。

从来没有人告诉你，金钱游戏跟我们进行的其它游戏截然不同。谈到金钱游戏，没有任何事情铭刻在石板上，**每件事**绝对都可以商量。其实，你不需要接受金钱游戏的传统规则和结构，因为你可以选择！

既然你无法在金钱游戏中获胜，你就只有两种选择：

一、依据传统规则与结构继续进行金钱游戏，知道自己不管玩得多好，终将成为输家并付出极大代价。

二、从金钱游戏中彻底解脱，为自己创造一个新游戏，选择自己的规则，永远改变自己跟金钱的关系。

不管你认为这些话听起来多么疯狂、多么遥不可及，我保证一旦你看完这本书，就能采取第二种选项，从金钱游戏彻底解脱。

在接下来的旅程中你将发现，在你生活中有三个令人不解的问题，你将学会如何以让你从金钱游戏彻底解脱的方式，回答这三个问题。请继续阅读第二章。

## 第二章 三个令人不解的问题

生活是我的工作，也是我的艺术作品。

——法国散文家蒙田（Michel Eyquem De Montaigne, 1533—1592）

要是我只记得那些为点燃热情而努力的日子，而不记得为求安身立命而劳碌的日子，那该有多好。

——美国评论家暨作家爱德蒙·威尔逊（Edmund Wilson, 1895—1972）

从有文字记载的历史来看，有三个问题一直令人不解。

一、我是谁。

二、我为什么在这里。

三、我的目的是什么？

即使当下似乎不明朗，你很快就会发现，若无法为这三个问题找到答案，就不可能从金钱游戏彻底解脱。而且或许你觉得很有趣，我在本章（和后续两章）中跟大家分享的许多拼图，其实是当初在瑞士克文艺学斯喝热巧克力时，祖父跟我分享的事。基于尊重和敬畏，我很认同祖父的说法，也以他的成就为荣，我毫无疑问地接受你即将发现的构想。不过，这些构想对我来说并未马上成真，我并没有完全了解这些构想的重要性或效力，也无法依照这些构想采取任何实际行动。直到数十年后，当我把更多拼图图片凑起来也更有经验后，我才知道这些构想的重要性和效力。这总分容后再述。



我相信，我们没有办法知道有关这三项问题的解答的绝对真相。为什么？因为有特定的神秘存在，它们如此庞大复杂，不是我们现有意识与进化程度所能理解。既然我们无法确定这三项令人不解问题的答案，我们所能做的只是创造接近真相的模型，这样做就足以让我们在日常生活中，获得实际利益。

因此我在后续要跟大家分享的，就是让你得以从金钱游戏中彻底解脱的实用模型。这个模型完美吗？不完美。如果试用这个模型，会找到破绽吗？会。我可以告诉你：尽管这项模型有缺点，但却相当有效。当我在本章和下一章分享这项模型的哲理时，或许你认为这一切有些「虚幻不切实际」，或让你觉得「迷迷糊糊」，但是请你氢下面这两个想法牢记在心：

一、不管乍看之下让人做何感想，但它们却是拼图要件。你看到第六章就会明白，这些哲理实际上有多么 — 一旦你看完这本书，会更了解它们的重要性。

二、在第四章和第五章，我会跟大家分享考证并证实这项模型之哲学要素的先进科学。如果你相信我在本章和下一章所分享的想法，会令你产生任何疑问，那么这项先进接掌对你就很重要。

现在，我们就先看看第一个令人不解的问题。

## 我是谁？

如果你接触过新时代，形而上学或灵性思考的信息，你一定会听过这种说法：我们是拥有肉体体验的灵体。我同意这种说法，这跟我要向你说明的模型完全相符。

你**其实**是一个拥有无穷能量又非凡出众的存在体。动动手指，你要的

东西就在瞬间出现。你所熟悉的所有能力概念，都比不上「真正的你」拥有的无穷能力和无所不能。所有自然力量和人们集合加乘的能力，根本无法与你所能随意支配的能力相比。由于你的生活背景和信念使然，或许这种说法让你大感讶异。不过，如果你依照我在这本书提供的指导，这就是你能够**亲身体验、自我证实**的事情之一。

因为你有能力创造你想要的一切，你的自然状态是无限富足（Infinite Abundance）的一种状态。在你的自然状态中，你不「缺少」任何东西。没有东西遗失了，也没有尚未满足的欲望。身为一个无限存有（Infinite Being）你也一直保持在平安喜乐的状态。

身为一个拥有无穷力量，即聪明又富足的存在体，你有无穷的欲望要表现创意，彻底体验源自这种表现的扩展与喜悦。事实上，无论如何，所有人的生命在本质上，都跟创意表现有关。

接下来，我们看第二个令人不解的问题。

## 我为什么在这里？

你在这里玩游戏！在日常生活中，你着手处理日常事务。然后，你常撇开日常事务，玩各种不同的游戏。我指的游戏是运动，棋盘游戏，纸牌游戏，爬山，骑自行车，高空弹跳，开快车，看电视电影或戏剧，看一本很棒的小说，绘画，唱歌，听音乐或做自己真正爱做的事。你因为乐趣，喜悦，娱乐来选择游戏挑战自己，探索可能性，扩展自己的视野和能力。

谈到「你为什么在这里」这件事，情况也一样。你来自另一种意识层级的无限存有所在之处，你也决定花时间远离日常事务，玩一场游戏。那场游戏就称为**人性游戏**（The Human Game），**金钱游戏**则是人性游戏中的主要部分。

你感到惊讶吗？来这里只为了玩一场游戏，这样太微不足道或不足以说明人生的痛苦，艰难和错综复杂吗？如果是这样，请你耐心点，让我透

露更多更多的拼图。

接下来，我们看第三项令人不解的问题。

## 我的目的是什么？

你有一般目的和特殊目的。一般目的就是玩人性游戏，得到人类进行所有游戏所获得的好处：乐趣，喜悦，娱乐，延伸，扩展，探险，发现可能性等诸如此类的事。

你的特殊目的是 — 以身为独特的无限存有所选择的独特方式，进行这场人性游戏。我们都要进行人性游戏，但是每个人玩这场游戏的方式截然不同。即使看起来我们好像在做同样的事，以同样的方式做事，或基于同样的理由，但事实并不是这样。身为无限存有，每样东西都是为我们订制设计的。当你看完第四章和第五章就会明白。

芭芭拉·杜威（Barbara Dewey）在其著作《创造宇宙》（The Creating Cosmos）中，提到下面这段话（「创造宇宙」意即我所说的「人性游戏」）：

在最终中，我认为创造宇宙的最重要目的是 — 创意可能性的喜悦展现。光是要满足这项目的，就需要卓越结构的设计，是在简单和机会这两方面的突破，也是在协调合作的情况下给予全然的自由。在创造宇宙这个概念里，没有输赢之分，因为每个人玩自己选择的遊戲，所以只有赢家，没有输家。

如同第一章所述，所有游戏都从概念开始成形。然后与建游戏场，接着设计必要工具和援助资源（例如：高尔夫球俱乐部、足球、棒球、网球球拍），然后发展所有玩家要参与游戏必须严格遵守的规则和结构。人性游戏的情况也一样。

现在，我们来讨论驱动人性游戏的概念。我是电视影集和电影《星舰

迷航记》(Star Trek) 的忠实观众。在这部影集中, 有一个称为「最高指导原则」(Prime Directive) 的概念。最高指导原则就是指导星舰企业船员在太空探险的核心原则。人性游戏也有最高指导原则, 就是你将无限能力和创意表达的无限能力设限, 让自己在自然状态的无穷智慧、富足、喜悦与平静都受到限制, 然后探索发生什么事。我在本章将从哲学观点介绍这项概念, 在说明一些更重要的拼图部分后, 会在第七章从基本、日常实际观点继续讨论这项概念。

我们玩的所有游戏起初都是由某人基于特定原因和动机所设计。人性游戏也不例外。从扩展且无限的观点来看, 想象某一个无限存有认为:「如果我限制自己、约束自己、隐藏自己的能力、智慧、富足和喜悦, 看看会发生什么事, 这样不是很有趣吗?」我真的能让自己确信, 这些东西不见了吗? 我真的能说服自己, 我跟真实自我恰好相反吗? 接下来会发生什么事? 如果我真能做到这样, 那么整个旅程和体验会是怎样?

既然你是无限存有, 如果你想玩一场限制约束自己的游戏, 你必须创造一个替代自我或人格面具 (Persona), 当成这场游戏的主角。然后, 你必须向人格面具隐瞒所有对真实自我、所有能力、智慧、富足、喜悦与平静的认识。接着你必须设计其它玩家跟你一起玩这场人性游戏, 为这个游戏设计一个游戏场, 并且设计一位协助者, 在你无法认清自己是谁、情况究竟如何发展的「真相」时, 能够秘密地指点你。

进行人性游戏的人格面具, 现在正在看这本书 — 你也一直以为这说法是「你」。其它玩家就是你周遭看到及跟你互相影响的人, 这部分会在第六章讨论。游戏场是我们说的宇宙或物质实体或称三试空间。秘密指点炮们的协助者就是「真正的你」(Real You), 也就是你的无限自我 (Infinite Self), 在这本书里将以**扩展的自我** (Expanded Self) 称之。

看到这些字眼或许让你眼花缭乱, 不过重要的是了解到, 你的人格面具和扩展的自我虽然看似不同, 在最深处却合为一体, 是属于同一个无限存有。表面上的区分是意识 (Consciousness) 的狡计所创造之必要幻觉。

这部分在后续三个章节会做讨论。

其实从人格面具诞生起，你就开始自己的庞大能力、智慧和富足，建造一个替代实体（游戏场）进行人性游戏。在我们继续讨论限制、束缚和人性游戏前，让我先在你的扩展意识中播种。这部分的内容也引用杜威的说法：

因此，我们误以为自己受到命运摆布，自己不是命运的主人。这类信念让我们觉得无能为办，也急于利用技术协助，弥补自以为不足之处。没有人鼓励我们运用自己与生俱来的心电感应能力，反正有电话可用。我们不需要完全记忆力，反正有电脑就好。我们不需要归巢本能，因为我们有地图。我们不需要讲究养生，反正有医生帮忙。

除了隐藏自己的能力并打造一个替代实体进行人性游戏，你也让自己确信，隐匿处既痛苦又危险，既恐怖又致命，应该不计代价地避免，这部分会在后续章节讨论。

如同一场棒球比赛有九局、足球比赛有四局、高尔夫球赛要打完十八洞，人性游戏则有两个阶段。

## 第一阶段

在人性游戏的第一阶段，扩展的自我运用所有能力，创意和设计才能，隐藏你对「真正的你」及本身自然状态的所有认识——也不计代价的阻止你发现「真正的你」。尽可能的让你确信人格面具和三度空间战场是真的，并逐渐的限制的约束你，直到你完全相信自己是另外一个人（跟「真正的你」截然不同）。坊间谈论成功与自我成长的书籍，将这项过程做出极为不同的定义，通常以「自我催眠」（programming）或「自我制约」（conditioning）称之。

当你思索这一点时问问自己，我们出生时没有任何能力、知识或富足，这样无助的婴儿就开始玩起人性游戏，难道纯属意外！

## 第二阶段

在你忘记自己是谁，沉浸于人性游戏第一阶段极度受限束缚的经验后，扩展的自我开始催促你进入第二阶段。这时候，你开始觉得不完整，好像遗失某样东西，仿佛一切再也没有意义，一定有什么事你不知道。然后你开始找寻答案，找寻人生更崇高的目的。

这时候，你还不记得自己究竟是谁，或是自己究竟拥有多少能力，智慧和富足。尽管如此，你开始寻找真相。接着，扩展的自我转变角色，带你走上世纪寻宝，支持你重新获得你在第一阶段隐藏的所有能力，智慧与富足。一旦你重新获得能力，智慧和富足，就能开始无拘无束的进行人性游戏。我以**彻底解脱点**（Busting Loose Point）称呼这个交叉点。抵达彻底解脱点时，就棒极了。

顺道一提，你发现这本书也并非偶然。就某种程度来说，除非你想支持自己进入第二阶段，或正准备进入第二阶段并使用这本书做为基础训练或热身，否则你根本不会看这本书。

看到这里，你可能想到：「怎么有人想玩这种游戏？要把那么多能力，富足和智慧藏起来，然后重新找到它们。听起来很疯狂。」

如果你这么想过，那我问你两个问题：

一、人为什么要玩游戏？

二、如果你诚实客观地检视，人性游戏的规则和结构真的比高尔夫球、棒球、篮球、足球、美式足球、西洋棋、跳棋或大富翁的规则和结构更武断或疯狂吗？

如同我们先前的讨论，不管乍看之下游戏规则和结构有多么疯狂，或者有时进行游戏是多么困难，人们完全是为了乐趣、挑战和快活而玩游戏。大家耗费无数的时间、精力和金钱，训练、参与并观赏各种游戏，也认为这是非常合理的活动。对于拥有更多能力、智慧和富足的无限存有来说，为什么有任何不同？

或者这么想：为什么有人愿意离开温暖舒适的家，去体验痛苦艰辛，冒着生命危险，参加攀登圣母峰或高速赛车等活动？

你想过的这一切问题，其解答说法是：你其实是一个很喜欢冒险的灵体，你渴望扩展自我和自我经验。对「真正的你」来说，人性游戏的限制根本不算什么。人性游戏的挑战是忘记你究竟是谁，并且隐藏你所有的能力，所以你可以从零开始玩游戏。

另外也请这么想，想象自己是一名建筑师，客户请你为他设计一幢令人赞叹的建筑物。你运用想象力预想这幢建筑物的长想，铁面无私拟定计划。这样做很有趣也很值得，但是看到建筑物理学真正出现在三度空间里并成为「真实」，更令人兴奋。从利用人性游戏的构想，然后看到构想在三度空间出现，进而实际地参与人性游戏，其所衍生的挑战、乐趣和报酬相当庞大。当我提供你更多拼图图片时，请把这件事想一想。

或许你也想过：「好吧，就算我认同人生是一场游戏这种构想，但是为什么有人愿意**选择**在人性游戏中体验虐待、生病，贫困、挣扎、饥饿、强暴、谋杀和死亡这么可怕的事？我不认为这些事有什么乐趣或让人愉快？」

我会在后续章节更详细地讨论此事，现在先让我跟你分享一些想法：「真正的你」认为这些经验一点也不可怕，而且在参与人性游戏时玩得很尽兴。「真正的你」知道这些经验都不是真的，一切只是游戏——就像你知道电影荧幕上发生的事不是真的。电影或许让你害怕或者高兴，但你知道一切都是虚构的，没有人**真的**生病、受伤、活着、死掉或赚大钱。



「真正的你」知道人性游戏中的所有体验，只是为了设计游戏和进行游戏的游戏场所虚构。「真正的你」知道这一切体验只是**看起来好像真的**，让完全沉浸其中并信以为真的「人格面具」感到害怕 — 这就是人性游戏的重点 — 让一切看起来好像是真的，其实不是真的。

让幻觉看似真实，就是人性游戏设计的最大挑战。不过除了看似真实，人性游戏必须既有趣又符合个人利益。以当代知名编辑梭尔·史坦恩（Sol Stein）对撰写引人入胜小说的评论为例：

棒球、足球或利于等球季到达高潮时，美国男性人口中有想当高的比例，下班后花好几个小时看电视转播球赛，但是美国女性这样做的比例却少得多。举例来说，棒球迷有意无意地期待球赛出现紧张及悬而未决的时刻，例如：打中球还没被封杀前、跑者向垒包飞奔但还没抵达垒包是，其它游戏的情况也一样。观众希望自己崇拜的球员经历紧张不安和喜怒哀乐，读者阅读小说时，也希望看到这一切。读者喜欢这种期待和兴奋，虽然这种事发生在生活中常令人担心，但发生在球场或书籍内容中却让人开心。

对于在人发到游戏中完全融入电影体验的无限存有来说，情况也一样。我们也想要透过亲身经历，体验紧张不安和喜怒哀乐。史坦恩继续说：

但是我们要记住，当一个团队 — 即使是我们支持的团队 — 轻易获胜时，我们就不觉得比赛很好看。体育的观众和小说读者最喜欢的是双强敌对，平分秋色越久越精彩。

史坦恩的睿智观察也说明为何人性游戏第一阶段的生活并不完美，为何我们要在完全融入的电影体验中，设计人生的高潮和低潮、挑战和冲突错觉。

我希望你记得太阳和云朵这个隐喻。「真正的你」拥有无限能力、智



慧和富足，正如同太阳一样。想到太阳，你就想到庞大的能量与能力，对吧？所以这样比喻很恰当。

不过当你参与人性游戏时，你必须创造幻觉说服自己，你跟「真正的你」完全不同——也就是说，你要说服自己，你受到极大的限制和束缚，既脆弱又贫困，是会被人、事、物和地点所影响，自己无法控制一切的可怜虫。这就好像创造一堆云朵，遮住太阳，说服自己太阳不见了，云朵才是真实，只有云朵存在。

把这项隐喻加以扩大，如果云朵散开，太阳依旧照耀吗？是的。飓风来临时，太阳依旧照耀吗？是的。下雨时，太阳依旧照耀吗？是的。不管地球发生什么事，太阳都依旧照耀。

你的情况也一样。不管你的人生发生什么事，不管情况怎样，你**真的**没有改变。你还是无限存有，你本来就拥有无限能力、富足、智慧、喜悦与平静。你只是说服自己，跟你完全相反的「人格面具」才是真的你。我会在第四章和第五章中说明你要怎么做。

由于人性游戏第一阶段的目标是限制自己、说服自己你和「真正的你」截然不同，如果以无限存有的身份开始，事情一定无法顺利运作，会遇到问题。如果仔细客观地检视，一切

都不合理。许多时候，你会觉得很不自在，无法体验真正的财务富足，至少会付出**庞大**代价！你根本不可能长保心平气和、心满意足或兴高采烈。

在第一阶段里，达成目标和实现愿望的阻碍与抵抗是常有的事。觉得少了什么或有什么差错，这种感觉一定让你苦恼不已。为什么？因为第一阶段的重点是——说服自己，你跟「真正的你」恰好相反。如果目标是要限制，你就无法扩展。如果目标是要约束，你就无法开放。这就是人性游戏的运作方式。

如同我们所讨论的，人性游戏第一阶段的目标就是要让自己确信，你跟「真正的你」截然不同。因此在第一阶段时，不管哪里教导试图说明人

性游戏的真意或如何进行人性游戏，这类教导必定受到曲解或扭曲或者遗漏某些重要事项。

### 重点

为了让人性游戏的第一阶段得以运作，一切真相必须遭到曲解或扭曲，避免你了解真相和自己的能力。

另外，为了避免你了解真相和自己的能力，跟曲解真相有关的技术一下也受到蓄意破坏，所以根本不「奏效」或经常发挥不了作用。如果你接受我在第十二章提出的挑战，跨越第二阶段的入口，你会发现这平川上随处可见 — 在自我成长书籍、哲学、形而上学、科学和宗教中。你看到一些训示，经过探知后，你会这样说：「那是真的、那是真的、那是真的。天啊！」而且你会清楚看到真相受到曲解，哪些重要被遗漏了。这个过程其实很有趣。

举例来说，研究坊间广为流行称为「可视化」的自我成长技术时，这项技术教导你，你拥有无限能力，只要你能在心眼中看到成效的清晰影像，就能创造你想要的任何东西。你在自然状态时，拥有无限能力，这是千真万确的事。只不过，人在人性游戏第一阶段时，把无限能力隐藏起来，所以你的人格面具无法使用这些能力。但是扩展的自我（真正的你）却能创造任何你想要的东西，下过，在人格面具的心眼是看不到这种过程的，这种过程发生在其它地方，你会在第四章和第五章得知真相。

视觉化，自我肯定，显现技术，吸引力法则，和其它广为普及的自我成长技术，是第一阶段的杰出创作。为什么？因为我们创造它们，我们让自己确信它们是真的，也应用它们。但是它们未必经常发挥功效，因此造成困惑，挫折和限制，刚好支持第一阶段的目标。

如同我在《导论》所说，我在个人著作《通往成功的无形途径》和《第十一项要素》中也设计类似变过程。我受到许多真相的牵制，但是要人性

游戏第一阶段，我必须稍微曲解真相，才能让自己的系统终归失败，让自己继续受困在限制和束缚中 — 直到准备好进入第二阶段为止。

人性游戏第一阶段的设计是，带领你让你觉得有极大挫折和痛苦的境界，让你开始感到无能为力，好像有什么事出差错，人生不该只是这样，一定有什么你不知道的事正在发生。以强烈程度抵达这个境界，就是你准备好进入第二阶段的讯号（至少扩展你对自我可能性的看法）。

### 重点

第一阶段的部分策略包括：百般要求自己，相信自己能处理事情、改善事情、让事情顺利运作、获得所想要的每样东西、变成既富有又开心。尽管有谈论自我成长、成功、个人成长和灵性导师说得天花乱坠，依据设计在进行人性游戏第一阶段时，这种善绝不可能发生。「获得」就是既微妙又重要的区别。

记住，无论何时，当你决定要玩游戏 — 不管是西洋棋、跳棋、足球、篮球高速赛车、登山或任何游戏，都必须遵宗规则，依照约定，尊重游戏结构，否则就不能参赛。

进行人性游戏时，真正的能力，幸福，富足，喜悦和平静，要等到你进行第二阶段以后，才会「回来」。我会告诉你该怎么做。第二阶段才是开启并允许你从金钱游戏彻底解脱的入口。我把这个入口称为**彻底解脱点**，等我帮你打好基础后，会在后续章节详述。

当你准备好发现人性游戏的更多真相，及我们设计游戏的游戏场之真实本质，请翻阅第三章。

### 第三章 好莱坞也相形见绌

整个世界是一个舞台，所有的男男女女只不过是演员，有各自出场和退场的时候，有时候同一个人还要扮演几个角色。

——英国文豪莎士比亚（William Shakespeare），《皆大欢喜》（As You Like It）

现在，我要介绍另外两项隐喻，帮助你了解人性游戏和金钱游戏的真实本质，以及我们所选择进行这些游戏的场所，让你为下一章介绍的科学考证做好准备。这两项隐喻以游乐园和电影为主题。

游乐园是特别设计各式各样乘坐物和有趣事物，提供人们娱乐的地方。你自己选择要去游乐园，没有人拉你去或强迫你去。通常你跟认识的人一起去游乐园，体验自己感兴趣的项目，忽略不感兴趣的项目。你自己决定抵达和离开乐园的时间。你可能只去过一次或去很多次。现在，我请你将这个世界或我们说的**三度空间**，当成一个庞大的游乐园。

如果你是一位无限存有，打算玩一场游戏，你不可能**随便**找一个游戏来玩，那样会让你感到无趣。就你事业篮球队跟国中二年级的篮球队对打，实在无聊极了，一点挑战、意义也没有，也觉得很不实际。如果身为无限存有的你，打算玩一场游戏，那一定是终极游戏，是相当错综复杂又精心设计的游戏，让你集中注意力，接受挑战，一直绷紧神经，坐立难安。那可不是容易的事！

继续以这个隐喻说明，要进行人性游戏，就必须打造一个巨大的游乐园，提供各式各样极其复杂的乘坐物和有趣事项（游戏）。在这个游乐园中，金钱游戏就是最热门的项目之一。不过跟迪斯尼世界这类游乐园不同

的是，进行人性游戏和金钱游戏的游乐园，是设计用于提供相当罕见种类的有趣事项，我将这些事项称为**完全体验电影**（total immersion movies）。

我们先花 时间看看好莱坞电影。在好莱坞电影里，事情并不像表面所见的那样。每一个场景在拍摄前都经过精心策划，脚本也一改再改。除非场景能完全符合电影创作者所预见的故事论点，否则不可能被剪辑到最后成品中。你在荧幕上看到的电影最后成品，没有任何一幕是随意或偶然的結果。每一幕是为了对你产生特定影响 — 让你笑、让你哭、让你生气、让你开心而精心设计。

好莱坞电影中的每样东西看起来真实无比，但事实上却不然。一切都是虚构的都是幻觉，特殊效果扩大幻觉到让人难以置信的程度。当你坐在电影院里，你知道那是幻觉，但你为了享受娱乐，暂时放下自己的不信任。如果你到幕后了解电影的实际制作，了解各场景的真实模样，知道制造并应用特殊效果，明白剪接室的情况，然后你再看到荧幕上播放剪辑完成的成品并加以比较，你一定会为电影制作涉及的复杂程度、时间、精神和努力而赞叹不已。如你所知，好莱坞幻觉拥有绝对的说服力，而且不这样不行，否则我们就会走出电影院，绝不会再把辛苦赚来的钱，拿去看电影。

你的人生和人性游戏人间也一样。在你的电影中，你看到的一切都不是真的。在你体验前，每一个场景都精心策划。除非场景完全符合你相要拥有的人性游戏体验，否则不管你当时做何称呼或评断，为了协助你用自己想要的方式来玩人性游戏，就必须精心设计好每样东西。为了对你产生特殊影响（尤其是金钱游戏） — 限制你并让你确信你跟「真正的你」截然不同。

跟在好莱坞电影里一样，在你的世界里一切真实无比，事实并不是这样。一切都是虚构的，你的五种感官体验到的只是幻觉 — 所有道具和特效只是为了创造一种替代真实体，让你进行人性游戏而设计 — 你自己的特效也将幻觉扩大到令人难以置信的程度。当我带你走到幕后，让你知道人性游戏乐园的完全体验电影是如何制作的，你就会为其涉及的复杂程

度、时间、精神和努力而赞叹不已，融人性游戏就会突然终止，跟看了一部穷极无聊的电影，中途离开电影院一样。

当你阅读本书的更多章节内容就知道，让金钱游戏看似真实所需的特效，会让好莱坞的各项特效与动画工作室相形见绌。

制作好莱坞电影要花费数百万美元，动员数千人参与，还要使用极为复杂和昂贵的电脑与其它设备。有时候，从电影开拍到上映，要花上几个月、甚至几年的时间。为什么要投资这么多时间、精神、努力和金钱呢？或许你会说：「为了赚钱。」没错，但是在好莱坞电影能赚钱之前，必须发生什么事？必须先提供观众娱乐，对吧？而且为了娱乐观众，必须发生什么事？必须让观众有所**感受**。

我认识的朋友都喜爱电影。如果因为某些因素，你还是不明白我要表达的重点，那么请耐心看下去就会明了。为什么这么多人喜爱电影？我对别人这么问时，他们大都这样说：

- 电影既好玩又有趣。
- 电影让人暂时摆脱日常事务。
- 你可以从电影中学习和成长。
- 电影让你从不同观点看事情，也让你拥有独特体验。

说得有理，以我们先前在本章讨论的观点来看就是这样，不是吗？不过，深入探讨这些见解，却发现一个少有人知或完全了解的秘密。这个秘密就是感受。因为喜欢电影激发的感受，所以我们喜爱电影。事实上，我们根本不关心荧幕上的动作，只关心荧幕上的动作激发我们做何感受。

顺道一提，这也是人们喜欢阅读、参与和观赏体育活动、听音乐、看表演、打电玩、搭摩天轮、从事花式跳伞、登山、高空弹跳等诸如此类活动的原因。一切总是跟感受有关。外在体验的重要性，在于其所引内在感受的程度。

想你真正爱做的事 — 你喜欢参与或观赏的某种游戏、你喜欢做的工

作、你觉得很好玩的事。然后问自己：「我为什么这么喜爱这项活动？是什么东西真正吸引我？」你会知道，你真正喜爱的是内在感受，就是这项活动引发的内在情绪。

### 重点

以核心重点来看，电影、人性游戏和金钱游戏都跟感受有关，跟思考，逻辑或理解无关。

人性游戏的情况也一样。其实，人性游戏就跟感受有关，完全体验电影荧幕上发生的每件事，只是一个引发特定感受的诱因，支持你以自己选择的方式，在人性游戏乐园里玩耍。

我再提出另一个说明，加深你对这项重点的了解。我从不迷棒球，但是有一次我和热爱棒球的友人聊天，我说：「我比较喜欢足球，足球的动作比较多，步调也信息论快。对我来说棒球实在既缓慢又无聊。你为什么那么喜欢棒球？」

「棒球本来就是一种精神游戏」他说。「棒球的乐趣来自观察机率。每当有事情发生 — 不管是好球、坏球、界外球、触击球、一垒安打、二垒安打、三垒安打或全垒打 — 就创造出全新的机率组合。观察机率和『如果……就可能发生』的情境，就是棒球比赛的乐趣来源。」

人性游戏的设计，也是要让游戏以类似方式运作。人性游戏也跟探索「如果……就可能发生」的情境有关，因为每次有事发生时，一切都跟着改变，必须考虑并运用崭新的机率组合。要让我们继续对人性游戏感兴趣，想要继续玩下去，就必须这样做。

现在，真正有趣的部分出现了。在电影院里，你只是看电影，就算你让自己融入剧情中跟角色产生共鸣，但是你依旧知道你是你。你仍然知道自己坐在电影院里看电影，也知道那是电影情节，不是真的。你也知道这



些情节跟你无关。简单讲，你跟电影发生的事件是有距离的。

不过进行人性游戏第一阶段时，你不仅观赏，还**完全体验**故事情节。想象下，你坐在电影院里，看到电影开始上映，你跃身进入荧幕，忘了自己真正是谁，开始扮演电影中的角色，以为自己就是剧中人物，也以为电影中的所有人、事、物都是真的。那就是我说的「完全体验」，也是你在进行人性游戏时发生的事。

现在我们来看看好莱坞电影是怎么制作的。然后，我们再回过头来，了解人性游戏的完全体验电影是怎么制作的。在制作一部好莱坞电影前，必须先选择在趣的主题。电影必须跟某件事情**有关**。必须有某人想探讨的故事。接着是撰写剧本详述故事如何展开。然后聘请导演、演员和工作伙伴，接着就开拍电影。当故事接近尾声时，电影就结束了。

人性游戏的情况也一样。你必须在人性游戏乐园中，挑选特定的有趣事项，撰写跟这些事项有关的故事。我将此事称为任务或人生目的。我说的有趣事项是什么？你在物质世界和上看到的一切，都是有趣事项。如果你正扮演家长的角色，那就是人性游戏乐园中的一个有趣事项。如果你在某家公司任职，那么这项职务和这家公司就是一个有趣事项。如果你在高中教物理，那么教学和这所高中就是一个有趣事项。同前所述复杂又绚丽的金钱游戏也是一个有趣事项。你看到在人们说的「世界」里发生的一切，都是有趣事项。

依此比喻，在你选择要玩特定有趣事项后，就开始撰写剧本，详述你在人性游戏乐园中，完全体验电影的经验将如何展开。跟制作好莱坞电影一样，扩展的自我受雇担任导演，监督完全体验电影经历，在一路牌给你指点与保护。然后聘请演员阵容，也就是跟你一起在人性游戏中扮演大大小小角色的一群人。你一出生，电影就开始，你过世，电影也跟着结束。

把前述重点做一摘要回顾，你在电影上所看到的一切，是把下列事项汇整后的组合：制作者的意图、制片人让意图成真的决定、导演对所提计



划整体目的之敏感，以及不同演员支持整体努力的能力。换句话说，你在荧幕上看到的是许多创意活动的最终表现，而你并没有看到这些活动。然而你没看到的这些创意活动，才是你所看到故事剧情的主因和来源。在我十二岁里，祖父就是以这些看不见的创意活动，让我大开眼界，我后来花了数十年时间，了解并学习如何充分利用这些看不见的创意活动。后续章节会对此再做详述。

在人性游戏中，一样有你看不见的创意活动。这些创意活动为你创造体验，让你受困于金钱游戏的限制中，最后让你从金钱游戏彻底解脱。当你准备了解这些看不见创意活动的真相，请继续阅读第四章。

## 第四章 思想改革

任何一种基本量子现象，只在被记录后才是一种现象，所以「在那里」到底在哪里，根本是一个无意义的问题。

——物理学家约翰·惠勒（John A Wheeler）

我在前两章跟你谈到许多哲理，或许你认同所有说法或许某些说法让你大感惊讶，或许你不明白这项哲理跟金钱或从金钱游戏彻底解脱有什么关系。你很快就会知道，这项哲理是彻底解脱流程的关键部分，也让我们准备好，讨论对这项哲理加以考证、证实并扩大其潜力，提供人生实际价值的先进科学研究。

有关这项科学研究的文献多达数千册，我会在此向你摘要解析。因此，我会说明关键概念，若你想深入了解，请参见附录列出的额外资讯来源。

要玩游戏，包括人性游戏和金钱游戏，我们必须有工具、援助资源和进行游戏的游戏场。以棒球为例。游戏发明者将构想成形后，在让人实际进行游戏前，必须创造球场、球棒、球和手套。

人性游戏的情况也一样。谈论或思索创造完全体验电影能制作和体验的巨大乐园是一回事，实际建造这种乐园并让乐园顺利运作又是另一回事。所以我们要讨论，我们的乐园（三度空间实境）是如何被创造出来，协助我们进行人性游戏。

在整个历史中，人们一直设法搞清楚物质世界是如何架构、如何运作、受到哪些法则管理。为了解决这些谜题，科学家一直将物质世界分解为更小的部分，以了解核心要素为何，及这些要素如何互动。

当科学家越深入检视，他们开始发现越来越小的粒子，从细胞、分子、原子、质子到电子。不过，科学家研究次原子世界时，也注意到似乎不依据物理学法则作用的更小粒子。这些发现引发一连串的突破，现今称为**量子物理学**（quantum physics）

我开始接触量子物理学时，一点也不懂那是什么。我觉得头好痛，这方面的书籍艰涩难懂，要花很多时间才能读完。但是我感觉到，其中有我想要的重要拼图，所以我坚持下去。最后，我开始找到线索。清楚知道重要拼图就在那里，等我把这些拼图收集好。现在，我打算跟你分享这一切。

大卫·包姆（David Bohm）这位科学家是量子物理学界率先突破的前锋。包姆总结出一种方式，说明科学家在次原子世界荣华富贵牟奇怪行为。包姆认为我们日常生活的有形事实，其实是一个幻觉。包姆认为潜藏在我们所称的现实之下，有更深层的存在，是更庞大也更基本层级的现实，让物质世界的所有物体和外观得以产生。

麦可·泰波（Michael Talbot）在其著作《全像宇宙投影三部曲》（*The Holographic Universe*）中，对此做出摘要：

换句话说，有证据显示，我们的世界和世上万物 — 雪花、枫树、流星和旋转电子 — 都只是幻影，是超越人类世界、其实是超时间和空间的现实层面，所呈现的投射。

受到包姆的启发，许多科学家继续寻找包姆在此声称更深层的秩序。他们最后在这个巨大智能场子中发现这项秩序，在科学界通常称为**零点场**（Zero Point Field，后续简称**能量场**）。

由于具有无限潜能的能力尚未形成任何东西，所以能量场才会存在。不过事实上，从无限潜能中创造出任何东西。当科学家继续研究能量场，他们发展出一个理论，说明物质世界如何从能量场组合而成。这项理论包括四个要素：

一、能量场。

二、粒子。

三、物质世界。

四、意识。

我已经介绍过能量场和粒子的定义，你也了解物质世界为何物。至于「意识」就是物理学家说的**能量**（energy），有人称为「心智」、「本源」、「梵天」、「上帝」，在人类史和不同文化中许多其它名称。意识不是物质，却是在人类所说「物质界」中万事万物背后的创造力量。

现在我们要讨论人性游戏运作模式之目的，所以我打算把意识定义为「真正的你」，把你定义为「无限存有」，也就是先前说的「扩展自我」。换句话说，你就是意识。

依照你目前的信仰，如果你相信上帝或有至高无止力量存在，你可能轻易接受这种说法。不过，你可能需要把这个概念做些微调整，认为上帝或至高无上力量授予你「意识」和能力，进行人性游戏。这方面并不会有任何冲突或问题，只是看你选择如何看待。你要理解的是，你所体验的一切都是由**你的意识**所创造。要从金钱游戏彻底解脱，绝对要理解这一点。

接下来我要说明这项科学理论。能量场存在于一种无限机率的状态，意即任何事都有可能，从能量场中可以创造任何东西。不过，当意识以特定意图专注在能量场中创造某样东西，这个无限机率状态就会瓦解成由那个意图决定的单一机率。以量子物理学的用语来说，就是「瓦解波形」（collapsing the wave form）。

一旦发生这种瓦解，就创造物质世界的幻觉，物质粒子再现在那个幻觉中，以特定方式加以组合，「打造」出预期物体和生物，跟我们在日常生活中互动——及其所显现的运作法则。由原先在能量场中专注的意识意

图，将整个过程具体化并指导各个步骤。

芭芭拉·杜威在其著作《意识与量子行为》（*Consciousness and Quantum Behavior*）表示：

这就仿佛上帝说：「如果我打算变成有形体，就必须把让物质世界动作的所有法则一并带去。我要先创造一个微小粒子，透过这个设计，先创造宇宙，然后指挥宇宙中像重力、磁力、强大力量等所有行为，因为一切是我所建造出来的。同时为了让我方便行事，我将发明感觉，让拥有这些感觉以为自己看到、摸到、听到真实事物，以为自己看到空间并感受时光流逝。事实上，这一切看似真实之物只是幻觉。」

简单讲，科学家正在考证，除非你的意识以特定意图专注于能量场中创造感觉，否则你无法看到任何东西（包括钱在内）、听到任何东西、感觉任何东西、体验任何东西（包括财务低潮与高潮）。举例来说，除非你的意识有此意图要看到本页内容，所以将各个粒子建构出来，让你看到本页内容，否则你是看不到的。这本书本身并非独立存在或具有任何力量。在整个等式中，只有你具有实质力量，也只有你实际存在。

举另一个例子说明，除非你的意识以创造及逐步架构的意图，专注在能量场中，让你看到活存帐户或帐户中的任何数字，否则你根本无法看到这些东西。活存帐户和数字并未独立存在，本身也不具力量。在等式中，你才是唯一的力量也确实存在。要相信这一点似乎很难吗？可能吧！然而这是真的吗？千真万确。耐心听我说，你就会明白。

### 重点

深入探讨物质世界的任何东西，如果探讨得够深入，最后就接解到能量场。

量子物理学和意识研究的杰出科学家亚密特·哥斯瓦米博士（Amit Goswami）在电影《我们懂个X！？》（*What the Bleep Do We Know?*）中，谈到这个现象：

我们都有这种习惯，以为我们不心付出，周遭的一切就存在了，而且一切并不是依据我们的选择而存在。你必须摒弃这种想法。

其实，你必须真正领悟到，即使我们周遭的世界，包括：椅子、桌子、房间、地毯、时间，这一切什么也不是，只是意识的运动。而且我时时刻刻在选择，让我的实际经验具体显现。

这是你唯一要做的激进思想。但是因为这个想法如此激进，因为我们倾向于认为世界已经在那里，跟我的杀出重围无关。

事实却不是这样。量子物理学对此一直很清楚，量子物理学共同发现者韦纳·海森堡（Werner Heisenberg）说过：「原子什么也不是，只是倾向。」

所以与其思考事物，你必须思考机率，一切都是意识的机率。

观察者正创造所观察到的人事物，而且观察者与所观察之人事物密不可分，这项机概念就是科学界进行双盲实验的原因。为什么？因为科学家知道，如果他们以某项议程或预期结果进行实验，就会让实验结果产生偏差。他们知道「观察某件事」，这项动作会因为观察者而异。

再引述杜威在其著作《意识与量子行为》中所言：

因果法则可用于追溯意识。我们把「因」摆在「果」之前。我们认为结果是依据循序渐进的过程而得。首先，我们卵子和精子结合为受精卵，接着细胞分裂，最后形成胎儿。我们说的卵子和精子是所有结果的起因，最终让婴儿诞生。不过，以意识的观点来看，人类的想

法是这整个过程的因。中间的步骤是人类的创造及起因想法的「果」。换句话说，意识将因果颠倒了。对意识而言，因就是最终结果。因所产生的果则是实际的开始

要继续探讨这个想法，我们先以人体为例。以科学家的观点，人体是由原子粒子组成原子，原子组成分子，分子组成细胞，细胞组成器官，器官组成系统，最后由所有系统组成人体。一旦组合后，为了让身体发挥功能，各个器官和粒子要执行特定且极为复杂的工作。不过这一切的真正来源就是能量场和意识。

花些时间想想些事。要做到这样，许多粒子必须：

- 以特定方式组合。
- 一旦组合成各式各样的形状和形态，就要「紧贴在一起」，才能保持本身的形状和形态。
- 被教导如何执行本身各式各样的工作。
- 能互相沟通助长执行工作的绩效。

是意识从能量场中创造粒子，「告诉」粒子如何组合、紧贴在一起，并且教导粒子如何执行本身的工作，让它们在工作时互相沟通。

你支打棒球、篮球、足球、排球、垒球或高尔夫球时，要实际上场打球。但是进行人性游戏时，你哪里也不用「去」。你从**你的**意识，创造整个人性游戏和整个乐园，这就是你进行游戏的地方。我们在后续章节详述此事，瑞我要先播下种子，因为这是真相，是让你从金钱游戏彻底解脱的秘诀。另外，如果你接受我在书末提出的邀请，你就能拥有令人兴奋的体验，因为意识创造你所体验的一切，包括金钱及你利用金钱所体验的一切。

现在，回想第二章和第三章跟大家分享的转，依据你现在知道的事重

新检视。在第三章中，我告诉大家，「真正的你」是拥有无穷能力和创意能力的无限存有。你有没有发现那个说法与科学家认为能量场是意识和无限潜能的组合，两者不谋而合：

我认为说穿了，人性游戏人间就是 — 探索将你原有的无限能力限制约束「会发生什么事」。你是否发现那种说法跟将意识专注于能量场中，将无限机率瓦解成单一机率（就是我们说的物质世界 — 物体和生物），然后让我们在物质世界里探索的游戏，两者刚好不谋而合？

我认为要进行人性游戏，必须创造一个进行游戏的场所，然后说服自己这个游戏场是真的。你是否发现这种说法跟「意识创造物质世界」这项理论，搭配得多么完美？你已经知道人性游戏的游戏场，看起来有多么真实。

在下一个章节，我要一步告诉你，游戏场及游戏场中的一切（包括身为玩家的我们）其实是如何被创造出来的。但是现在还要回顾三个重点，让你把这三个重点牢记在心。

很难相信你可以创造你所体验的一切，是吗？就拿夜里梦为例。你躺下闭上眼睛睡着，然后体验。在那些梦境里，你的意识创造整个世界 — 人、场所、事物 — 而且他们看起来好真实，其实不然。一切都是虚构的，都是你的意识创造出来的。你做白日中运用想象力看见某些经验时，情况也是这样。

把这件事想一下。做梦时你似乎看到梦中所见的人，对吧？不过在梦里，你似乎是旁观者，看着在梦中的你，对吗？但是，情况根本不是这样。这一切景象发生时，你在哪里呢？你不只是梦中的你，也是梦中的一切事物。在梦里跟你互动的所有人、所有事物和所有生物都是你。

#### 重点

- 意识创造你所体验的一切，即使最细微事项也是（包括金钱与金钱游



戏的各个层面)。

- 你和扩展的自我都是意识，所以你正创造你所体验的一切，即使最细微的事项也是（包括金钱与金钱游戏的各个层面）。
- 人性游戏是完全在意识里面进行的游戏，各个细节都是由扩展的自我所设计，为了协助你以你所选的精准方式进行人性游戏。

好好想一想。事实上，如果你今晚做了一个生动逼真的梦，即使你觉得那个梦只有几分钟，也请你观察这个现象。你在梦里看到的人、事、物和生物（动物、植物、树木）都好像真的，但是他们其实不在那里。是**你**的意识创造这一切。

「这些切跟金钱有什么关系？」这个问题困扰过你吗？如果有，请耐心听我说。我答应你，不久后一切都将明朗。只要再收集几片拼图，就能弄清楚其中的关系。

想明白意识如何替人性游戏创造游戏场的基本事项，了解这些基本事项是「**钱究竟**怎么来」的金钥，如何利用这把金钥开锁，让你从金钱游戏彻底解脱，请翻阅第五章。

## 第五章 钱是怎么来的

托托，我觉得我们已经不在堪萨斯了。

——电影《绿野仙踪》（The Wizard of Oz）女主角桃乐丝

要从金钱游戏彻底解脱，就必须深入了解人性游戏的游戏场是如何创造出来的，了解你的「扩展的自我」（意识）如何创造你当玩家时的所有体验——包括财务平衡及生活中的金钱收入与支出。为了让你更深入的了解，我要跟你分享一个隐喻，这个隐喻就是全像图（hologram）。

当我努力了解量子物理学，明白从中获得的拼图图片如何组合到日益扩大的模型中，我发现这一切与全像图的一些关联。我深入这项研究并调查全像图的真实本质时恍然大悟，原来这正是我需要的拼图图片。

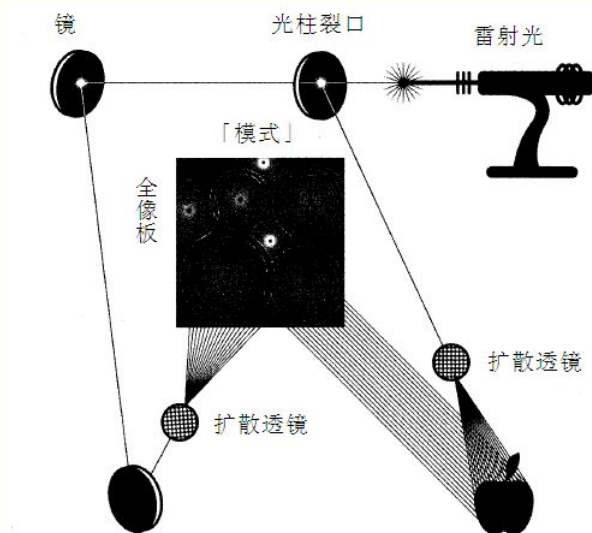
全像图是看似真实的立体对象或景象所产生的影像，是幻觉，而非真实。进行量子物理学的先进研究及相关研究的许多科学家相信，全像图是说明物质世界的幻觉如何看似真实的最适当隐喻。我认同他们的想法。科学家使用这项隐喻时，深入到全像图的许多面向以支持他们的研究。但是在本章中，我只专注在两个关键面向。如果你想了解这方面的额外资讯，请翻阅本书附录。

如果你认为自己的想法就是电影《星际大战》（*Star War*）、信用卡或其它地方出现的全像图，那么你看到的东西虽然具有三度立体外观和感受，却不像是真的。这些例子只是说明全像图真实力量的限制。不过如果你看电影《骇客任务》或《星舰迷航记》，或其它使用「全像体验舱」（holodeck）角色的电视节目，你看到利用全像图可能做到的事。事实上，我在举办金钱游戏彻底解脱的现场活动中，播放《骇客任务》、《星舰迷航

记》和其它电视节目与电影的剪辑，让参与者对全像图可能做到的事留下强烈的视觉影像。你可以本书附录，取得这些影片剪辑的来源清单。

泰波基其著作《全像宇宙投影三部曲》中说到：

史丹佛大学材料科学系主任，同时也支持全像构想的物理学家威廉·提勒（William Tiller）也认同这个说法。他认为现实世界跟电视影集《星舰迷航记 — 第二代》中的「全像体验舱」类似。在这系列影集中，全像体验舱让乘坐者对想要的任何实境，进行全像模拟，例如：茂密森林或嘈杂都市。乘坐者可以依据自己想要的方式改变各项模拟，例如：变一盏灯出来或让某张桌子消失。提勒认为宇宙也是由全体生物的「统合」，创造出的某种全像体验舱。「我们创造宇宙做为一项体验工具，也创造治理宇宙的法则，」提勒声称。「而且当我们确切了解此事，其实我们就能改变法则，同时也创造出新的物理学。」



图五·一 全像「模式」的制作过程

为了说明全像图这项隐喻多么有趣，我打算先依据科学说明，再回来谈谈较简单的解说。全像畔是透过一个相当明确的过程所创造出来的。假

如你想制作苹果的全像图，你必须先让雷射光照整颗苹果。然后由第一道雷射光照射物体反射的第二道雷射光，将其产生的干涉模式（两道雷射光混合处）拍摄到底片或全像板上，如图五・一所示。

以这个例子来看，印在底片上的模式会包含有关苹果的明确资讯——跟苹果一模一样的红色和苹果皮上的其它细节，还有苹果的高度、宽度和深度，苹果梗的大小、长度、位置和颜色，以及苹果不小心被摔倒，在苹果皮上留下凹痕的大小和位置等诸如此类的事。

将底片显像后，看起来就像一些明暗线条组成的旋涡，毫无意义可言。但是教科文要显像底片用另一道雷射光激化，就能在空间中出现看起来如假包换的立体苹果影像，精准地描绘出模式中储存的所有资讯（图五・二）。

随着相当精巧的全像图的出现，《骇客任务》或《星舰迷航记》的全像体验舱、工程师和科学家目前的实验、好莱坞特效和动画工作室也都利用全像图，透过电脑、软体程序和复杂的数学算法，创造全像幻觉。

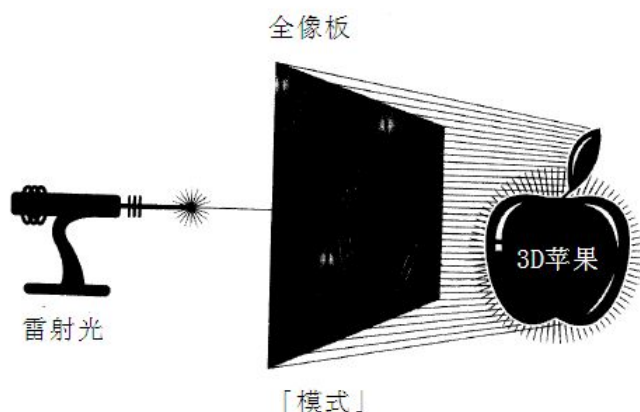
在全像图隐喻中要注意的两项重点是：

一、要创造一个全像图（也就是某样实物的**幻觉**），必须先创造包含所欲幻觉所有资讯的**模式**。

二、要实际看到这个全像图，接着必须把庞大**能量**加注到模式中，然后才能让幻觉出现，看起来就像真的一样。

换句话说：

模式 + 能量 = 幻觉



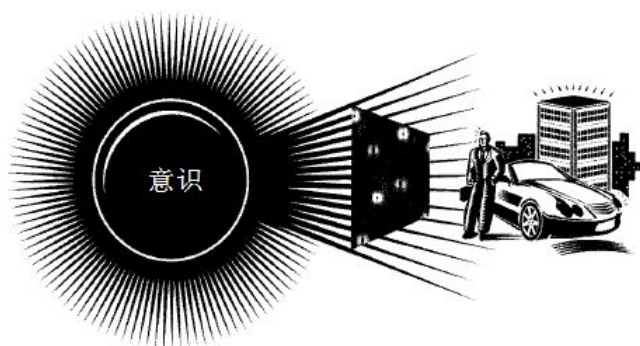
图五·二 实际全像图的制作过程

**你的意识**如何创造物质世界及万事万物这个幻觉，并让这个幻觉像真的一样，让你彻底受骗，也允许你进行人性游戏的第一阶段，其实这个模式是由下列要素组合：

- 你的意识带着「创造某样东西、让某样东西 真实呈现在人性游戏乐园中」这项意图，抵达有无限可能的能量场。你想创造的东西可能是某人、某个环境、某样东西、某种动物、植物、活存帐户明细表、现金等等。接着，你的意识在能量场中创造一个模式。这个模式包含你想真实呈现物体的所有必备细节 — 包括跟你（人格面具）和你所创造跟你一起进行人性游戏的其它玩家的所有细节（身材、体型、发色与长度、个性、「背痛」等等）。在大众文化中，这些细节模式又称为「信念」，这部分稍后再做详述。

- 然后，你的意识把能量（众你本身源源不绝的无穷能力）应用到这个模式上，你想要的全像幻觉就随之显现。

- 由于这个模式巨细靡遗，利用庞大能量让幻觉真实出现，所以看起来如假包换，让人完全信服。这项概念的说明请见图五·三所示。



图五·三 意识如何创造三度空间世界

当你从婴儿逐渐长大成人（一切只是依据这种方式的全像产物和幻觉），能量场（信念）中的模式数目以指数乘方增加，形成相当复杂的游戏场，也就是你说的现实世界和人生。「扩展的自我」控制模式中会加入什么，所以也控制全像幻觉中会出现什么——一切都是由你的人生目的与任务所主导的绝妙计划，为了支持你依据自己想要的方式，进行这场人性游戏。

同前所述，人性游戏人间第一阶段就是把自己完全融入这个三度空间世界的幻觉中，让自己信以为真。你的意识跟扩展的自我是真的，能量场也是真的。扩展的自我在能量场中创造的模式是真的。但是在人性游戏第一阶段，你在全像图中看到的其它事物和经验，只是全像幻觉。现在，你或许能、或许不能失道寡助这种说法。不过，如果你想从金钱游戏彻底解脱，就必须了解真相，我会在后续章节告诉你怎么做。

创造幻觉流程的关键之一是，能量场中模式储存多少细部资讯，这是你身为无限存有的能量真正通过的东西。记住，人性游戏的设计宗旨就是要骗你相信幻觉是真实。因此，储存在能量场中模式的细部资讯数量，以及其呈现在全像图所需的能量，是你依照目前观点无法想象的。

### 重点

跟观赏电影、戏剧或体育活动不一样，你并非「观赏」人性游戏。扩展的自我同时创造全像图，也让你成为人性游戏中的玩家。

我拿自己最近发生的例子说明此事。在电影《魔戒三部曲》（The Lord of the Rings）中，有一个角色名为咕鲁（Gollum）。虽然这部片中所有人类角色都由真人扮演，但是咕鲁主要是电脑合成的角色。在制作最后一集《魔戒第三集：王者再临》（Lord of the Rings: The Lord of the Rings）时，创意团队设计出一个让你信以为真的人造世界。由于在好几幕中，咕鲁跟其它人一起出现在这个人造世界（看起来跟真实世界一样），创意团队不希望让咕鲁看起来像假人，因为这样的话，幻觉就会破灭，你也会觉得电影不好看。因此他们需要咕鲁看起来就跟真人一样。

虽然基本上，咕鲁是由电脑制作的产物，但是他的动作和表情都是利用**动作捕捉**（Motion Capture）这项技术，请演员直接表演取得。演员的动作直接记录在立体空间，再转换到咕鲁身上。

### 重点

如果全像幻觉中的任何细节失败或看起来不像真的，幻觉会马上消失，人性游戏也随之结束。因为不容许这种情况发生，所以要投入庞大心血，让一切看似真实并令人信服。

好莱坞特效与动画界在这方面已经有相当大的进展，让动画人物、怪兽、生物、场景和对象栩栩如生。有趣的是，谈到让电脑动画的人栩栩如生这件事，其中最难模仿的挑战之一就是头发，因为头发是相当复杂的产物，有太多层、太多面向。而且人在走动时，有风吹过、头发干或湿时，都会出现很大的改变。因此，模拟头发跟真发一样，是目前动画制作者无法完全克服且极为复杂的挑战。

随着好莱坞推出每部影片，大多数工作室将投资电影将其发挥到极限，让故事更好并让本身与众不同，吸引观众前来观赏影片。现在，大多数观众对视觉都很讲究，期望看到崭新特效 — 例如：头发或让人信以为真的恐龙、在猩猩或超级英雄。

由于特效和动画专家一心一意要让咕鲁的头发跟真的一样（即使咕鲁没有多少头发），他们跟几家规模最大的电影工作室合作，花几个月时间和数百万美元，最后杰出程序设计师终于设计出能做到这样的电脑算法和软体。你认为这件事听起来很疯狂或太离谱了吗？如果是的话，请你记住这样做攸关利害。如果幻觉破灭，整个计划也会失败 — 也无法拿到几百万美元的利润。

### 重点

确实完成人性游戏乐园的幻觉，让其中所有人、事、物都栩栩如生，这可是一项惊人成就，也正说明我们其实拥有多么惊人的一面，拥有多么惊人的能力。

人性游戏及你所称为「现实」的全像幻觉也一样。除非扩展的自我在能量场中创造一个模式，增加能量产生幻觉 — 模式中所存之物就是你将看到和体验之物（包括金钱、银行存款和财务报表） — 否则你根本无法看到或体验到任何东西。跟好莱坞电影业一样，意识持续发挥到极限，制作更为精巧复杂的模式，让幻觉越来越像真的。

如果你现在看看前方场面的毯子上有一个污点，或是木板上有道刮痕，这只是能量场中模式细节的结果。那里根本没有毯子、没有污点、滑木板、没有刮痕。一切都是虚构的，都是幻觉。但是幻觉必须相当复杂，相当仔细，相当精致，否则就无法骗倒你。即使再微小的细节不得其所，没办法让你信以为真，「游戏就玩完了」。

但是除此之外，如果你打算在全像图中创造一个人体幻觉，这个幻觉



不但要栩栩如生，还要为进行人性游戏提供绝佳原料。举例来说，你无法创造人体幻觉，但是内部却是空洞的。人体内必须有某些人们可以透过生物学和医学，进行研究的东西。所以人体必须以看似由次原子粒子、原子、分子、细胞、器官和系统所组成的方式，创造出来。因此，人体看似具有静脉、动脉、其它液体、有心脏、脑部等等。

举另一个例子来说，如果你要在个人全像图中创造海洋，就不能只创造海洋表面，也必须创造海洋底下的世界，让人可以潜入海底玩耍及研究（透过游泳、浮潜、潜水和海洋学）。如果你打算在个人全像图中创造太空，就必须创造太空中出现的東西——恒星、行星、彗星、银河系和黑洞——这样人们就能仰望天空，对太空感到赞叹，进行探索太空，甚至飞越太空（天文学和宇宙飞船）。

如果你创造数十亿人，他们可不是无缘无故冒出来的，你必须创造情节加以说明并让他们栩栩如生，而且要让每位玩家有东西可研究（历史、演化、考古学）。以此类推，人性游戏乐园中的所有科学和万事万物就是这们来的。

如同我们的讨论，人性游戏第一阶段的目标是在能量场中创造模式，让全像图中出现幻觉来限制你——隐藏你的能力、智慧和富足——让你确信自己跟「真正的你」截然不同。难怪你到目前为止经历的许多事——包括跟金钱有关的事——都让你倍感挫折、困扰、辛苦，总是事与愿违。不过，这就是这些模式的设计宗旨，也是整个能量应用之处，是**必须**出现在你个人全像图中的结果。

对于生活，我们都能想出一长串的抱怨，也能创造让自己融入其中的全像图。如果你思考此事，我相信你宁可让很多事从你的人生中消失，让其它事出现或增加（例如：财源供给），让某些事有所改变或在不同方面有所改善。依据设计，身为人性游戏第一阶段的玩家，我们相当擅长严厉评断全像图中的万事万物，这部分会在第八章和第九章详述。

然而如你所知，真相是 — 我们都是既聪颖又惊人的创作者 — 你或许会说，我们是精通量子特效的动画制作人。你在个人全像图看到的东西，都不是真的。不管你评断这是好是坏、是比较好或比较坏，一切都是幻觉，都是虚构，都是镜花水月。我们其实可以让镜花水月看似真实，这件事根本就是奇迹。我们其实可以检视一项奇迹，评断它不好、很粗糙、很糟糕，可怕极了、需要改变、修理、改善，或想让它消失不见，这简直是奇迹。而且，我们其实可以利用自己虚构的事物说服自己，你跟「真实的你」截然不同，这简直太神奇了。

你就是创造幻觉的天才。幻像魔术师大卫·考伯菲(David Copperfield)可要当心了！

有件事就算你还没想过但尽早会想到，所以我想现在就提出来讨论。一直以来，科学家研究全像图，因此，虽然他们认为全像图是真的，其实他们研究的是幻觉。不过在幻觉里，尤其在量子物理学和相关科学领域中，我们为自己留下线索寻找真相我在本章和前述章节已与你分享这些线索。

在此，我想把此事跟金钱先做一个**简要**连结。钱为何物？跟人性游戏中的其它事物一样，钱是全像幻觉。钱从哪儿来？跟人性游戏中的其它事物一样，钱源自你的意识。在全像图中，钱并非源自于任何人或任何事，只不过你让自己以为是这样。不管你目前或过去的财务状态如何，不论我现在账户中看起来有多少钱，你运用庞大能量让这个幻觉出现在全像图中。

#### 重点

- 你 + 扩展的自我 = 意识。
- 你不只**观看**整个全像图，也亲自创造全像图中的一切 — 包括全像图中的你。
- 你所体验的一切，**没有一样东西**是真的。
- 一切都是虚构的。

- 一切都是**你的**意识所创造出来的。
- 扩展的自我可以直接接触能量场。
- 扩展自我设计模式。
- 扩展的自我管理能量，将其应用到模式上。
- 扩展的自我依据你决定进行人性游戏时，选择的人生目的与任务，控制哪些人、事、物出现在你的全像幻觉。

尽管现在听到**这种说法**，让你觉得遥不可及，但它却能让你从金钱游戏彻底解脱。为什么？因为你不久就会知道，在人性游戏第二阶段，你有机会把第一阶段应用到能量场中限制财务模式的能力回收利用，有机会瓦解那些模式，再次体验你在自然状态时的无限富足。这是既真实又可行的事，当我们一起进行这趟旅程时，我会循序渐进地告诉你要怎么做。

在本章结束前，请记住我在本书《导论》说的话：不管你认为我跟你分享的想法是否合理或「对不对」，你不必照单全收。如果你接受我在第十五章提出的邀请，迈开大步跨入第二阶段，你自己就能证明这一切，对我所分享的一切不再有任何质疑。

我不知道对你而言，那些体验会是什么模样，因为在你的人性游戏中出现的一切，都是为你特别设计的。反正你可以用自己想要的方式，到达自己相去的地方。但是这当中会包括一些「奇迹」的事，例如：你到一家店买一件蓝色的衫，看着店员把蓝色运动衫放进袋子里，然后你回家打开袋子，袋子里面放的却是粉红色运动衫。其实，根本没有任何蓝色运动衫，只是能量场中某个模式创造出这个幻觉，要扩展的自我改变模式说「这件运动衫是粉红色的」，根本是小事一桩。我跟客户都有许多类似经验，我会在第十二章跟大家分享许多故事，说明可能发生的事。

要了解在你的全像图中其它人**究竟**是谁，他们**究竟**如何跟你互动，协助你进行人性游戏，请继续翻阅第六章，继续你从金钱游戏彻底解脱的旅程。

## 第六章 魔镜啊，魔镜

我们不可能都是肉贩、面包师和制作烛台者，但是如果你是面包师傅而我是肉贩，我们就可能生活在一起。

——芭芭拉·杜威

每一个人都是整体的一部分，这个整体被我们称为「宇宙」，它有着时间和空间的限制。人们体验着自我，体验自己的思想和感受，以为自己和别人是不同的个体，而这却是个人意识的视觉幻想。

——物理学家爱因斯坦（Albert Einstein）

有些游戏我们宁可自己玩。但是大多数游戏，是要跟别的玩家一起玩。人性游戏的情况也一样。如果你为某个游戏设计一个精巧的游戏场，但是游戏场里只有你、没有人跟你一起玩，就一点也不好玩，对你也没有什么好处，对吧？另外，回想我们在前一章的讨论，如果在整个游乐园中你是唯一的生物，那么幻觉很难让人信以为真。

因此，要进行人性游戏，你必须在个人全像图中创造其它玩家，让整个幻觉看起来更真实，协助你进行人性游戏，并让整个幻觉越错综复杂，让你觉得有挑战、有兴趣也开心不已。就像在梦里，这些「别人」其实跟你无异。他们是你的一部分，是你的其它面向，是你的意识创造出来的。因此我以〈魔镜啊，魔镜〉做为本章章名。

你可以把在个人全像图中其它人扮演的角色，比喻为好莱坞电影中的演员。好莱坞演员依照选择和协议，出现在电影中。他们依照导演的指示进场和出场。如果他们同意扮演某个特定角色，就会拿到剧本，在特定场景说特定的台词，做出特定行动，而且言行都依照指示。

在好莱坞电影中，我们把挑大梁的演员称为主角，扮演小角色的其它演员称为配角，只出现一下子的角色称为客串演员。另外还有演员要当路人甲、路人乙，从未跟主要角色说过话，也不会对他们产生影响，这些人就称为临时演员。临时演员的存在，只是为了让整个场景看起来更真实。

人性游戏全像图中完全体验电影的情况也一样，而且有趣的是，你在世上「看到」的大多数人，都是临时演员或只是客串演员。如果你思索此事，即使人性游戏乐园中看起来有好几亿人，但是只有极少数人真的跟你互动，会对你产生影响。

### 重点

你可能很难相信，出现在你的全像图中的其它玩家，百分之百是你的创作。在你的全像图中，除非扩展的自我透过「剧本」赋予他们能力或独立决策权，协助你进行人性游戏的旅程，否则没有人具有任何能力或独立决策权。

在说明从金钱游戏彻底解脱模型的这项重点时，我常听到人们这样质疑与评论：「你是说，我的配偶、小孩、双亲、兄弟姐妹、友人和主管都不是真的？他们只是全像幻觉？不可能！我不接受这种说法，我可不想在心里贬低他们的价值。」

如果你有过这种想法，让我先跟你分享下列看法，然后我们再讨论此事。首先，不但别人都不是真的。在你的全像图中，没有一样东西是真的。依据我先前对「你」一词的定义，包括你跟我，我们只是意识所创造全像幻觉的一部分，是意识允许我们进行人性游戏。

其次，如同我在前一章所述及后续在第八章和第九章会再做详述，整个人性游戏是时时刻刻令人敬畏的一个奇迹，是一项惊人成就，是一个绝妙的创作。在我的模式中，一点也没贬低任何人或任何事物的迹象，一点也不是那样。

再者，如果你选择进行第二阶段，采取我在本书最后章节提出的行动步骤，我可以保证透过你在进行人性游戏时创造其它玩家，**跟其它玩家**一起体验第二阶段，你就能亲自证实这些构想，将你的疑虑一扫而空。

当我分享这些概念时，大家不免想到我怎么可能创造你，而你怎能同时创造我，或是你怎么可能创造自己的配偶，对方怎么可能同时创造你，也质疑子女、主管、父母、兄弟姐妹如何互相创造等类似问题。在我们继续讨论前，现在我要把一项重点讲清楚。在量子物理学中有一个概念称为**纠缠体系**（tangled hierarchy），意味着如果你设法从逻辑或分析观点，解决特定谜题，结果就会陷入无止境的循环里毫无进展。

举例来说，假如我跟你说：「所有作家都是骗子。」我是说实施或是说谎？若你想办法用逻辑解答这个问题，就会陷入困境。如果我说所有作家都是骗子，身为作家的我一定在说谎。如果我在说谎，「所有作家都是骗子」就不是真的，那么「所有作家应该都说实话」。但是，当我说「所有作家都是骗子」时，我又在说谎。所以因为作家可以说谎，那么作家并非都说实话，于是你就陷入永无止境的循环里。脱离这种循环的唯一方法，就是从中彻底解脱。

要弄清楚别人的全像图中发生的事，或自己在别人的全像图中扮演的角色，一样会发生这种状况。你无法以逻辑解答这些问题。想办法弄清楚这件事，也会创造永无止境的循环，让你毫无进展。为人在此跟你分享这项模式，协助你从金钱游戏彻底解脱，你必须时时刻刻专注在自己身上。这是**你的**全像图，**你的**完全体验，是**你**在三度空间乐园中玩的游戏，是你的意识所创作出来的。

我再重复一项重点，确定你了解我的意思：在你的全像图中，其它人只是依照你的指示说话行动的演员。在你的全像图中，其它人没有任何能力，也无法独立存在，或有独立决策权。在你的全像图中，他们百分之百是你的创作，所以你只要关心自己的全像图，**别人的**全像图跟你无关。如果你想对此有多一点了解，我为你准备了一个很特别的礼物，那是我针对

这个主题所估简短演说的录音档。只要到我的网站点先档案播放或下载即可，网址是：<http://www.bustingloose.com/thdream.html>。

顺便告诉你，因为全像图的一切都是你的意识所创造出来的，所以在全像图中，你绝对安全也受到保护。别人绝对无法闯入你的全像图，无法伤害你（或你关心的人）。在全像图中，看起来好像有人伤害你，那只是因为你在能量场中以那些细节创造一个模式，你运用能量让这个幻觉出现在你的全像图中，让自己信以为真。不论你从第一阶段身为人格面具和个人体验电影明星的受限观点来看，对此有何评断，你这么做的唯一原因是，这项体验能提供你进行人性游戏的适当协助。

### 重点

在你的全像图中，除了你，谁也没有力量 — 任何人、任何事都没有能力。在**你的**全像图中，你拥有所有的力量。

在你的全像图中出现的其它人，都是由你扩展的自我在能量场中创造一个模式，提供能量让这些幻觉出现。记住，不是**由你**依照这种方式创造的东西，就无法出现在你的全像图中，无法让你看到或体验到。在能量场中跟其它人有关的所有模式，都是你所创造的，他们可以在你的全像图中扮演下列三种角色：

- 一、反映你对自己或自我信念的想法或感受。
- 二、跟你分享有支持作用的知识、智慧或见解。
- 三、让某些事发生，在你的人生旅途中给你支持。

现在，我们逐项检视这三种可能性。

## 反映



杜威在其著作《如你所信》(*As You Believe*)中提到：

分离这个幻觉不但象征我们的自我怀疑和疏离，也让我们有机会把各种对立产生的内在痛苦表现出来，进而加以克服。我们从别人身上看见自己；我们憎恨别人的某些作为，正是我们憎恨自己的作为；别人有让我们喜爱之处，也正是我们喜爱自己之处。我们跟别人竞争，因为我们下在跟自己竞争。我们奖惩别人，也奖惩自己。分离的幻觉让我们有机会解决，内在实质整合状态全然的爱受到的压抑。没有这项幻觉及对他人的回应，我们绝不可能知道有这引动压力存在。

请注意，杜威用到自我怀疑、疏离、痛苦、憎恨、惩罚和压抑这些字眼。你瞧，这一切不就跟第一阶段的目标完全符合，要创造自我设限的幻觉，让你相信你跟「真正的你」截然不同？

如同杜威所言，你把许多人放到你的全像图中，反映你对自己的想法或感受，在人生旅途中给你支持（在人性游戏第二阶段的重要性更高，后续章节再做详述），或展现有关某项幻觉的信念。举例来说，如果你相信自己必须经常服用维生素和运动，才能保持健康，那么你就会在全像图中，摆进一些时常服用维生素和运动的人，把这项信念反映给你。

如果你相信细菌论（germ theory），认为人类之间相互传染疾病，所以你会染上感冒或流行性感冒。这样的话，你就会在你的全像图中，摆一些看似生病的人，你或家族成员就会因为跟他们接触而生病，向你反映这项信念。当你有小孩就学时，这是相当普及的信念和想法。

如果你认为「自己在职场上总是不受重视，也未领到应得的薪资」，或者「亲朋好友跟你借钱却不还钱」，或是「别人总是利用各种机会敲竹杆和欺骗你」，你就会在全像图中设计一些演员，证明并提供证据表示这些信念是真的。

举另一个例子来说，如果你在全像图中设计一些人，卑劣地对待你或



忽视你（当我年纪较轻，完全融入第一阶段时就是这样），这只是设法表达你卑劣地对待自己或忽视自己。

有一段时间，我对世界充满愤恨，我对周遭的每个人都恶言相向。我在自己的全像图中设计一只狗，用这种激烈程度向别人狂吠，叫声之大，让我认为这只狗可能会内脏破裂或心脏病突发。当我通过那个阶段，这只狗突然过世了。

这方面的例子多得不胜枚举。从我个人生活经验，以及我跟全球各地客户共事的经验，「反映」可能相当微妙又复杂，跟人性游戏的本质一样。我们会在后续章节再做详述。

## 知识、智慧与见解

要玩人性游戏，有时候就要给自己特定知识、智慧和见解，支持你继续进行这场游戏。因此，你会在自己的全像图中，设计一些老师、讲者、专家、朋友、同事和陌生人直接教导你，或透过你设计的书籍、报章杂志、录音带或影片指点你。

身为无限存有，你能取得所有知识、智慧和见解，但是在进行人性游戏时，你可以设计好，让知识、智慧和见解**看起来**好像是由别人教导给的。其实你只是在能量场中设计一些模式，提供能量让这项模式在全像图中制造幻觉——就像你设计自己看到这本书一样。

## 让某些事发生

我在第二章以棒球为例，说明如何设计人性游戏，让你探讨「如果……会发生什么事」的情境，这样当变数改变时，你就能有趣地探查可能性，观察一切事物如何随之改变。

因此，你经常在自己的全像图中设计一些人发生一些事，支持你依照

自己想要的方式进行人性游戏。比方说，你可能在全像图中创造某个人给你一份工作或把你开除，在生意上跟你签订契约让你获利丰厚，为你引见有力人士，提供投资情报，借钱给你，说或做某事冒犯或让你不舒服，开超速罚单给你，或闯红灯撞止你的车。不论是哪种状况，这些人都为你敞开大门推你进去，在你完全体验电影中发支一些强有力的事件，支持你以自己想要的方式进行人性游戏。

如果你接受本书结尾的邀请，并且选择进行第二阶段的游戏，你就会在自己的全像图中创造许多人，支持你从能量场中第一阶段受限模式中要回能力，并协助你从金钱游戏彻底解脱。这就是你创造我在这里协助你这样做的原因。

现在，你已经读完我说的基础部分，也几乎准备好要进入实际部分。不过在此之前，我们必须从你已大幅扩展的观点，重新检视金钱游戏，请继续翻阅第七章。

## 第七章 打开你的透视力

没有人能想象出所有奇迹，世上有很多奇迹是看不见也无法看见的。

——《纽约太阳报》（New York Sun）编辑**法兰西斯·邱契**  
（Francis P. Church, 1839—1906）回应小读者**维吉尼亚·欧哈伦**（Virginia O' Hanlon）世上真的有圣诞老人吗？

唯有能见人所不能见者，才能做到不可能做到的事。

——**法兰克·盖恩斯**（Frank Gaines）

我是看超人漫画长大的，超人有透视能力，让他能看到别人无法看到的东西。现在你知道人性游戏、能量场、意识、全像图和显现机制，你就能利用自己的透视力。瑞你有能力看到别人无法看到的东西。该是你彻底觉悟的时候，运用透视力来强化这项技能。如果你继续跟我一起进行这项旅程，接受我的邀请，迈开大步跨入第二阶段，你的透视力就会越来越强，越有穿透性。

不过我必须警告你，以透视力看待金钱游戏，会让你感到很困惑。我在〈导论〉提过，有时候你会觉得没有目标、生气，或好像被木板直接打到脸。你很有可能会这么想：

- 「他疯了吗？」
- 「他是在开玩笑！」
- 「我习这本书时没想到内容会是这样！」
- 「绝对不是这样！」

•「胡说八道！」

这是意料中的事。但是，在我可以帮你装上让你能以新电力经营人生的新电路之前，必须先破坏你的旧电路。所以请准备好迎接现状的重大挑战，也请你明白如果想开启让你从金钱游戏彻底解脱、通往新世界的入口，就必须这样做。

也请你注意，从现在开始，本书后续内文是要协助你运用本身的透视力，并提醒你在第一阶段时，这项能力受到限制约束并被幻觉所隐藏。我会以粗体字强调特定字眼。

金钱游戏是一项杰作 — 是名副其实的天才之作。是由人性游戏第一阶段的一项根本理念创造出来，目的是为了限制你、约束你。彻底明白这是多么绝妙的创作，对你是很重要的事。所以，我们先利用你的透视力，检视金钱游戏的核心规则。在第一章中，我们讨论到金钱游戏的三大规则：

一、财源供给有限。

二、金钱**流通**。

三、为了增加个人财源，你必须更努力或更聪明地工作。

现在我们用透视力，重新检视这三项规则。

## 财源供给有限

依据你目前所知，这是真的吗？

不是！

钱究竟打哪儿来？是能量场中有某个模式包含有关金钱的明确细节。如果这些细节详述个人、企业、州或国家的金钱数量多寡，在全像图中就会看到并体验到这些事。如果模式中包含的细节改变了，我们看到和体验

到的事也跟着改变。

你可以在能量场中插入的模式数目或细节有任何限制吗？

没有！

你用能量将这些模式变成全像图中的真实幻觉，这股能量的大小会受到任何限制吗？

不会！

那么，从上述事项获得的合理结论为何？其实，你和世界拥有的财源供给是没限制的。

## 金钱流通

摘要这项规则细项的几项重点：

- 在你的人生中，金钱会流进和流出。
- 金钱就在那里，你必须去拿到钱，让钱进入你的生活中。
- 你花钱时，钱就从你这里移动到别人那里，然后你的钱就变少了。
- 你有收入和支出，你必须管理这两者的变动，才能让收入超过支出，这样做才有获利可言。
- 如果你想提高生活品质，就必须增加**获利**。

现在我们再次启动你的透视力，如果意识和能量场是金钱的实际来源，全像图不是金钱的来源，那么金钱真的会流动、移动或去哪里吗？

不会！

你在你的全像图中，创造金钱移动的幻觉，但这不是真的。你只是让自己相信，金钱真的会移动。

「在那里」真的有任何东西，让你可以去「拿到」钱，让钱进入你的

人生吗？

没有！

人性游戏是完全由意识设计并进行的游戏。

你花钱时，你的钱真的变少了，别人、别家公司或别的实体的钱真的变多了吗？

没有！

真正发生的事只是能量场中某个模式的一些细节改变了。

**收入**是真的吗？**支出**是真的吗？**获利**是真的吗？如果你想改善生活品质，真的必须增加获利吗？

答案都是否定的！

金钱游戏第二项规则所述都不是真的。你可以创造金钱流通、获利和损失的幻觉，并让自己信以为真（这可是一项杰作）。

你想想看，在电影中，金钱真的「移动」吗？如果在电影里某人赚了一百万美元或赔掉一百万美元，年薪高达十五万美元，或是他中了彩券，继承大笔遗产，这是真正发生的事吗？不是。一切只是幻觉，就跟你的全像图中金钱移动的幻觉一样。

## 为了增加个人财源，你必须更努力或更聪明地工作

摘要这项规则细项的几项重点：

- 人生中无法相要什么就有什么。
- 万事万物都要**花钱**。
- 想要的每样东西，都会让你**付出代价**。
- 你必须为钱而**努力**。

- 你必须**赚钱**。
- 有些人有赚钱技能，有些人没有。你必须很会赚钱，否则钱永远不够。
- 天底下没有白吃的午餐。
- 你无法不劳而获。

如果金钱幻觉源自于能量场中的某个模式，而你有能力创造任何模式，把能量应用到任何模式，让幻觉出现在全像图中看似真实。那么，你可以想要什么就有什么吗？

当然可以！你可以想要什么就有什么。唯一的限制是自我限制，因为你必须设计出符合个人任务和人生目标的体验。

如果你周遭看到的一切 — 你能**买、租或拥有**的一切 — 只是由你从放在能量场中的械，运用能量产生全像幻觉，那么真的有任何东西需要你花钱吗？真的有任何东西必须**付出代价**？为了赚钱，你必须让自己更有**价值**？必须为钱而**努力**（不管是聪明或愚笨地）或**赚**到钱吗？

不用？

你可以创造自己必须这样做的幻觉，就是那样罢了。一切只是镜花水月，只是幻觉。

既然所有钱都来自你和能量场中的模式，既然全像图中钱似乎可以铔或出现，这项幻觉来自模式细节。那么有些人有赚钱技能，有些人没，而且你必须精通赚钱技能，这是真的吗？

不是！

你可以创造必须精通特定赚钱技能或必须**赚钱**的幻觉 — 例如：房地产、股票交易或经营企业 — 不然你也可以选择为了乐趣而精通某项技能，但是这是规则或绝对必需的吗？

不是、不是、不是！

我在第一章跟大家分享源自这三大规则、跟金钱游戏有关的共同信念：

- 金钱是一切邪恶的根源。
- 金钱是污秽或不好的 — 拥有金钱者亦然。
- 有钱人越来越有钱，穷人越来越穷。
- 钱永远都不够。
- 你必须控制金钱，否则金钱就会控制你。
- 钱总是越多越好。
- 钱得来不易。
- 有些人有赚钱技能，有些人没有。
- 人不可能既懂得赚钱又高尚。
- 资产净值就是财富与成功的实质评量。
- 你必须未雨绸缪。

现在你知道，上述任何一项信念是真的吗？有任何一项信念接近让事情确实动作的真相吗？

没有！

这方面的实例多到不胜枚举，现在让我先问你这个问题：你知道这三大规则及基衍生的共同信念，如何巧妙地限制你、约束你和贬低你吗？你知道它们跟「真正的你」这个事实相去甚远？你知道它们跟事情**实际**动作真相相去甚远吗？你知道这是支持人性游戏第一阶段目标的巧妙策略 — 就是让你相信，自己能力有限，跟「真正的你」恰好相反？

### 重点

第二阶段中的一切跟第一阶段恰好相反。



回答上述问题时，如果你并不完全相信我在前述章节跟你分享的哲理，那么请你只从科学观点做考虑。如果你只从量子物理学的观点，考虑这些问题，还是能明白金钱游戏的基本规则和结构，违反事情实际动作的「真相」。

真相是，天底下有白吃的午餐。你可以不劳而获。为了增加财源，你不必增加价值、更努力或更聪明地工作。为了赚更多钱，你不必努力升迁。

记住，费用支出不存在，收入不存在，获利不存在。帐单、发票、应收帐款、应付帐款都不存在。一切只是由扩展的自我从能量场中模式创造出的全像幻觉。你的活存帐户和其它财务帐户都不存在，这些帐户的数字也不存在。这些钱是怎么进到这些帐户的，这些情节也不存在。一切只是全像幻觉。

因此，你的财源无虞，你不会把钱「用完」，不会「亏钱」，不必为了创造钱或让自己有更多钱而做任何事（如果你认为这样做很有趣，还是可以这么做）。你不必审慎管理金钱。为什么？因为「那里」什么东西也没有，根本不需要管理（不过如果你认为这样做很有趣，你还是可以创造某样东西并加以管理）。

### 重点

- 金钱并非来自全像图，而是来自你和能量场。
- 全像图中没有力量，一切都源自于你，你拥有全部的力量。
- 数字是为了提供你体验限制而特别设计的，这就是数字的实际目的。

债务并不存在。这个概念完全是虚构的 — 跟资产净值一样。根本没有任何资产需要管理或保护。身为个个全像图中一切事物的创造者，当你花钱时，只是把钱付给自己，因为钱根本没有跑到其它地方。当你花钱时，

你的金钱供给**不会**减少。不过如果配合第二阶段这么做，金钱确实会增加（你会在第九章了解这一点）。只不过在第一阶段中，任何事情看似真实，只因为你接受全像幻觉是真的。

真正的你就是「富足」，这是你的自然状态。记住量子物理学怎么说：

### 重点

就是富足！

能量场＝无限能力和无限可能性。

金钱**很容易**就创造出来 — **任何数量**、看似从**任何来源** — 只要在能量场中创造一个模式，提供模式能量，让它出现在全像图中。贫、富、奋斗、安逸是源自能量场中不同模式的全像创作，而且这些创作并无差别，是花同样的能量和努力创造出来的。

- 在个人全像图中，更多钱未必是好事。
- 在个人全像图中，更少钱未必是坏事。
- 你在什么时候有多少钱都是经过设计的，是给予你适当支持，让你依照自己想要的方式进行人性游戏。

重点是：你已经拥有你所想要或需要的所有金钱和「东西」。

**那些钱和东西已经是你的了！**

事实上，你拥有力量与能力，在个人全像图中创造任何数量的金钱，让你以为你赚到钱或以任何方式让钱出现。你以往体验到的限制和你目前体验的束缚，都源自于扩展的自我在能量场中创造的限定模式。就是这样。这样说并没有提到「真正的你」和「除了你一直能欺骗自己，其实你究竟还能做什么」。

真正惊人的是：你可以：

- 从那些限制模式中取回你的能力，并且瓦解限制模式。
- 获得无限富足并且充分享有无限富足。
- 从金钱游戏彻底解脱 — 完全解脱，而且永远解脱。

### 重点

不管你选择如何评断，分类或描述这个幻觉，在全像图中创造任何幻觉，所花的能量和努力都是一样的。

我会在后续章节告诉你怎么做！

在第一章中，我说明你「赢不了」金钱游戏。在我们继续讨论前，先利用你的透视力重新检视这个想法。现在你知道，真正的你是从无限富足为起点，那是你的自然状态。金钱游戏是为了让你有恰好相反的体验所创造的 — 让你体验限制和束缚。因此，只要你继续从第一阶段的观点进行金钱游戏，你一定仍会在某方面体验到某种形式的限制和束缚。

另外，请仔细听好，不管你在全像图中累积多少钱，这都不是真的。这是全像幻觉。跟你真正「拥有」的金钱相比，这些钱根本微不足道，而且还是短暂并容易受到攻击和损失，沦为金钱游戏的玩家，你还是必须付出代价。所以你真正想要下面哪一项：

- 一、短暂且为限制束缚你而设计的假富足状态 — 不管你看起来获得多少钱？
- 二、无限富足的天然状态 — 金钱和自由供给都不受限制？

我选择第二项，也做出承诺，不管怎样都要敞开心胸接受真正的我，接受我无限富足的天然状态。这就是后来带领我从金钱游戏彻底解脱的哲理。

现在，你已经准备好，发现从金钱游戏彻底解脱的实际步骤。翻阅第八章，你就向金钱游戏彻底解脱迈进一大步。

## 第八章 世纪寻宝

每个人的内在都有一个沉睡的巨人。当巨人醒来，奇迹就会发生。

——美国作家菲特列克·浮士德（Frederick Faust，1892—1994）

我在前一章说到，你已经拥有你想要的钱和「东西」，让你从能量场中有限模式要回自己的能力，充分开发自己无限富足的自然状态。我这样说，或许让你很讶异。不过我说的是事实，在后续两章我会告诉你实际上怎么做。

一切就从转移焦点开始。在我你分享的模式中，你进行人性游戏体验到的一切都具有三项要素（图八·一）：

- 一、创造者（意识＝扩展的自我）、
- 二、创造过程（能量场中的模式与能量）。
- 三、创作（你在全像图中看见及体验的一切：人、物、场所、事物、身体等等）。

如果你跟我和大多数我认识的其它人一样，依据设计，大家都只专注在自己的创作。你让自己相信那些创作是真的，你赋予他们力量，让他们仿佛是真的，因此也拥有力量。你从不知道你的意识就是创造者，创造你所体验的一切，而且你对这个创作过程视若无睹。



图八·一 创造的三个领域

如果你研究过显现技术，吸引力法则或「意念创造现实」的形而上思想，你可能不同意我的说法。不过如同我在第二章所述，那些学说和技术属于第一阶段，为了让你受到限制，无法取得自己原有的能力，所以必须受到曲解、本身不够完备或受到蓄意破坏。现在，我要运用第二阶段没有任何限制的学说。

要从金钱游戏彻底解脱，你必须先将焦点从「自己的创作」，转移到「创作过程」及「自己就是创造者」。如图八·一所示的模式关系。当你这样做，就能取回自己的能力，充分开发自己无限富足的自然状态。

我们先检视你身为创造者的角色，你在人性游戏中所体验的一切，都

是你自己创造的。你是拥有无限能力的实体。在自然状态下，你是无限富足、无限喜悦、拥有无条件的爱，对于你创造及体验的每个人和每样东西都充满无限感谢。当你体验到**别的事**，你知道：

- 那是扩展的自我应用庞大能量到能量场中模式制造出来的。
- 那是全像幻觉。
- 你可以从幻觉中要求能力并瓦解幻觉。

## 你如何取回能力

为了说明如何取回能力，我以寻找复活节彩蛋做比喻。我的友人戴维斯夫妇（Nicol and Trip Davis）每年都会办一场寻找复活节彩蛋的活动。他们邀请城里几十个小朋友参加。他们将几百个装有玩具和糖果的塑料彩蛋，藏在他们家里。绿灯一亮，小朋友就开始寻找彩蛋，大家开心的跑来跑去，四处寻找彩蛋。找到彩蛋时，他们把蛋打开，把糖果或玩具拿出来，因为自己这么好运而开心极了。然后，他们把糖果摆到旁边，继续寻找彩蛋。

从你在人性游戏第一阶段能量场中放置的限制模式中取回能力，情况也是这样。

在人性游戏第二阶段中，扩展的自我带领你进行一场相当特别的寻找彩蛋活动，我把这个活动称为**世纪寻宝**，把你在第一阶段为了自我设限，在能量场中投入庞大能力的彩蛋找出来。然后，你打开这些彩蛋，从中取回能力（就像小朋友从蛋中拿回糖果或玩具），蛋中的模式就此瓦解，原本你在个人全像图中体验到的限制束缚也跟着瓦解。最后，你就能开发自己无限富足的自然状态。

在第二章里，我用太阳和云朵做比喻，说明你其实是拥有无限能力、具有无穷智慧、拥有无限富足的实体，说法如同太阳一样。然后，你创造

一套复杂的幻觉，让你相信你跟「真正的你」截然不同。我把这些幻觉比喻成云朵，这些云朵挡在太阳前面，让你以为太阳不见了，只有云朵存在。在第二阶段，你只要拨云见日，真正的你就出现了 — 太阳永远都照耀着 — 阳光当然会普照到你的体验中。

### 重点

你不必「创造」财务富足，因为它已经在那里了，一直是那样，只是你把它藏起来。在第二阶段，你只是重新发现并且充分利用。

要了解如何从彩蛋中取得能力及拨云见日，我们先进一步检视能量场中的彩蛋是如何创造出来的。在你能从彩蛋中取得能力，从金钱游戏彻底解脱前，你必须彻底了解能量场中的彩蛋里面有什么东西。我在本章会说明此事，但是等我们在后续章节讨论到如何日复一日地进行人性游戏第二阶段，你才会完全理解知道这项说明有多么重要。

在第五章，我们讨论过好莱坞电影和特效，以及好莱坞电影制作人为了让其所创造的幻觉真实又有说服力，花费多少心思 — 不管这些伎俩必须多么精巧复杂。我们也讨论过，源自于能量场是模式的人性游戏幻觉，必须极其复杂又彻底让人信服，否则游戏就玩完了。我们在能量场中创造的复杂模式，是以自我成长及心理学著述说的「信念」为基础。信念是我们虚构并信以为真的构想或概念。如你所见，金钱游戏是我们虚构信念的巨大集合，然后投入庞大能量让我们信以为真。

不过，只是接受某项构想或概念是真的，并依此创造一个信念，这样做不足以让其看似绝对真实并在个人全像图中持续存在。举例来说，假如你在能量场中创造一个模式，提供能量让模式创造出这个幻觉 — 你的活存账户中有 500 美元，你的账单应缴金额为 750 美元。因此，你创造出这个信念 — 「我的活存账户里有 500 美元，账单应缴金额为 700 美元」。不过，光是这个信念并没有太多稳定性或持久力。你可以轻易忘掉这个账



户或账户中有 500 美元，或应缴账单元 700 美元。过一段时间后，你也可能忘了查看这些数字有何变化。因此，你不能只在能量场中创造一个模式，赋予模式一些力量，就能在全像图中产生幻觉。期望这个幻觉能欺骗你并持续发挥作用，你必须强化模式，保存模式中的能量，让全像幻觉持续更新。这就是评断的作用，评断就是把信念「固定」在个人全像图的粘胶。

举例来说，假设你创造这项信念 — 你的活存账户有 500 美元，账单应缴金额为 700 美元，。然后，你不但创造这个信念还跟自己说：「我没办法付清账单，那可真糟糕，我不喜欢那样。」当你这样评断时，**其实**你就是在说什么？

这是真的。

当你说「我不喜欢那样」或「那可真糟糕」或「我希望它消失」，或「我想改变它」，你就是在评断某项创作不好。或者在某些情况下，你说「我喜欢那样」或「那个东西我想要更多」，做出有建设性的评断，其实不管你怎么判断和描述经验，你强化幻觉是真的，你让你的能量留在幻觉中（或是把更多能量投入其中），所以幻觉就继续存在你的全像图里。在能量场中创造一个模式时，模式里包含跟信念评价有关的细节。在人性游戏第一阶段的旅途中，我相信你一定在某方面听过评断并不是什么有益的事。没错，但是现在你知道真正的原因了。

然而，评断也未必能让幻觉固定在你的全像图中。为什么？因为在许多情况下，评断并无说服力。没办法有足够的粘性让幻觉「固定」在全像图中。因此，你必须创造「结果」来增强粘性，进一步强化能量场中的模式。以先前提到的例子来说，如果账单晚一点再缴会发生什么？你要缴交**逾期缴费罚款**。如果你一点钱也不缴呢？**催收帐款公司**会找上门。如果你的支票**跳票**呢？银行会因为你的存款不足，要你**缴交罚金**，情况严重时，就会开闭你的账户，将你列为拒绝往来户，这是很**糟糕**的事。

接着我们来检视刚好相反的情况。假设你创造这个信念 — 你的活存

账户有五万美元，你检查账户余额并说：「那太好了，我觉得很棒。」作出评断。你后来创造的结果是，觉得自己很有钱，可以想买什么就买什么，或是做许多事让自己开心。

藉由应用个人透视力检视这些情境，究竟结果有什么重要？结果把更多细节增加到能量场中的模式里，进一步强化幻觉，让你以为活存账户、账单、债权人、银行、催收帐款公司和你能买或能做的事都是真的。就像制作电影《魔戒》时，额外付出心思让咕鲁的头发和动作变得栩栩如生。你知道这整个过程是多么巧妙、卓越和有效吗？

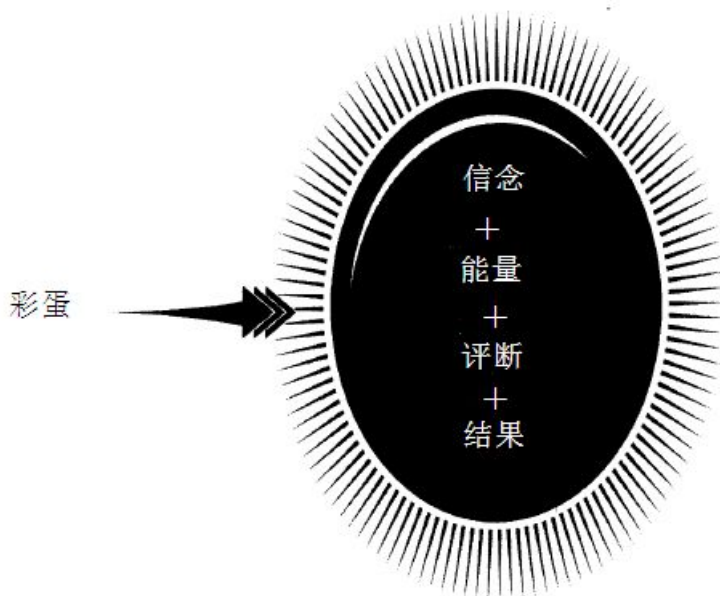
我们会在能量场中的模式里，增加一些「不利的」结果，让幻觉变得更真实：

- 坐牢。
- 小朋友被「罚站」或青少年被「禁足」。
- 被学校开除。
- 失去特权或地位。
- 受伤。
- 死亡。

我们也会在能量场中的模式里，增加一些「有利的」结果，让幻觉变得更真实。

- 财务奖励。
- 骄傲或自信等感受。
- 工作升迁。
- 受欢迎。
- 效率和生产力。
- 名声。

既然你在进行人性游戏时，创造自己的游戏场和规则，你也创造自己的结果 — **奖励和惩罚** — 强化自己创造的幻觉。然后，你把那些奖励和惩罚放进能量场中的模式里，并提供力量给它们，藉此奖惩自己。



图八·二 彩蛋（模式）是如何创造的

图八·二所示，即为在个人全像图中创造一再出现的幻觉，并让人信以为真的创造彩蛋（模式）过程。

### 重点

在你的全像图里，没有「真」「假」之分。

创造信念、评断信念、增加结果，然后应用庞大能量让模式在全像图产生幻觉，让人信以为真，就是这个创造循环让你陷入人性游戏第一阶段的限制束缚。你在个人全像图中看到的体验到的一切，都是这个创作过程的产物。另一件值得一提的有趣事是，一旦以这种方式强化既有模式，以

往出现过的体验就再度出现在全像图中，你再次看到这项体验出现时，就会告诉自己：「你看，这是真的！」而且，这个有力佐证会让你更深陷在自己的全像图中。

在你的全像图中，**一切都是假的，一切都只是一个信念。**

这也说明了为什么正面思考、用肯定话语加强信心和其它时下流行的自我成长策略与技术，无法持续奏效。你可以整天都有积极想法，想象事情会好转并肯定自我，但是如果扩展的自我没有在能量场中创造符合这些想法的模式，也没有提供庞大能量，就无法让模式在全像图中产生幻觉。不管你想多少次，在脑海里想象结果显现多少次，用肯定话语对自己说或聆听自我成长录音带多少遍，或是身为人格面具的你多么信以为真，根本就无关紧要。如果能量场中模式并没有产生相关改变，一切根本毫无效果可言。相反地，如果你从模式中拿走力量，模式瓦解了，在全像图中产生的幻觉也随之消失。

### 重点

在全像图中，没有力量可言。所有力量都源自于你，也都储存在能量场中的模式里面，那是全像图中一切事物的实际来源——包括身为人格面具的你或完全体验电影中的主角。

你看过建筑物被推毁的影片？整个结构在几秒钟或几分钟内倒塌。当初兴建一幢建筑物时，要一砖一瓦堆砌，置梁架屋，可能要花数月或数年。但是让建筑物的倒塌却只要几秒或几分钟。为什么？因为在建筑物里的特定地点，放置炸药破坏建筑物的主要地基。炸药爆炸时建筑物就会迅速倒塌。如果你从未看过这类影片，你可以到我的网站观赏实例，我在网页上播放一个强有力的视觉影像，让你对于从金钱游戏彻底解脱留下深刻印象，网址是：<http://www.bustingloose.com/dynanite.html>。

在人性游戏第二阶段中，也是以这种方式运作。扩展的自我知道能量

场中最有能量的彩蛋「藏在」哪里，也知道蛋里面有什么东西，哪些蛋对你产生最大的限制等等。在第二阶段，扩展的自我指引你找出这些「最重要的蛋」（地基），协助你取回蛋里的能量，解除评断和结果，瓦解模式，也就是移除全像图中包含的限制。就像推毁建筑物一样，你不必瓦解你在第一阶段创造的所有模式——只要破坏关键基础模式即可。要从金钱游戏中彻底解脱，你只要把自己创造用于限制本身无限富足的自然状态的蛋推毁就好。所以，我才称之为「世纪寻宝」。跟开启自己原本具有的无限富足和创意能力相比，有什么宝藏比这个更重要？

在寻宝时，寻宝人上天下海，使用特定工具寻宝。参与世纪寻宝及从金钱游戏彻底解脱时，你也必须使用特定工具。要明白这些特定工具为何并了解如何使用它们，请开始阅读第九章。

### **重点**

第二阶段取回能力所花的时间，比第一阶段将能力隐藏起来所花的时间要少。

## 第九章 自己掌舵

灵感无所不在。如果你准备好察觉它的存在，就连蚂蚁也可能是宇宙的奇迹之一。

——无名氏

喜爱这个世界让人快乐无穷，因为世界有许多面向，到处都有不同的景象。而且各种差异都应受到重视，只因它增广人生视野。

——捷克作家卡雷尔·卡沛克（Karel Capek, 1890—1938）

汽车有驾驶座和乘客座位之分。乘客没有能力或无法控制车子发生的状况。驾驶拥有所有能力和掌控权。在人性游戏第一阶段，你（人格面具）坐在乘客座位上。在第二阶段，你有机会跳上驾驶座。你想开车到特定目的地时，你要做的第一件事就是坐上驾驶座、系上安全带。当你准备好要迈入人性游戏第二阶段时，这就是我们现在要做的事。

在人性游戏第二阶段从金钱游戏彻底解脱时，你会用到四项工具。我将在本章说明这四项工具，并对第一项工具做详细介绍，然后在第十章详述其它三项工具。你可以用到的四项寻宝工具是：

- 一、表达感谢。
- 二、流程。
- 三、迷你流程。
- 四、让话语具有力量和自我对话。

这四项工具**相当有效**，也是彻底解脱的**必要部分**。不过在这四项工具

中，会在下一章详述的「**流程**」是宝中之宝 — 是你运用最多、在旅途开始时最具有转变能力的工具。不过在你懂得应用流程前，必须先发现「表达感谢」这项工具的神奇魔力。接下来，我们就开始讨论这四项寻宝工具。

## 表达感谢

如果你跟大多数人一样受到教导，认为金钱的目的是提供交换物品及服务的有效方法。你知道人类文明生活中，一度采用以物易物的方式，但是以物易物的方式既不方便、也没有效率，所以人类设计金钱，让整个过程中变得更简单，也更容易。你也知道当人们从钱币、纸钞，演变到使用信用卡和电汇转账，金钱交易过程越来越容易，也越有效率。不过，就像人性游戏第一阶段的所有事物一样，你知道这一切只是伪装，只是云朵，是设计用来骗你让你受困于限制束缚的幻觉。

有人做某件事对你好或帮助你，或是你从别人那里收到某样贵重物品时，你会怎样回应？你会说「谢谢」，对吧？你藉此向对方表达感谢。当你去商店、餐厅或其它营业场所，因为某样东西而**付款**时，你不也拿到某样贵重物品？如果你是有礼貌的人，在这种情况下，你也说谢谢，不是吗？

如果明天金钱从地球上消失，情况会有什么改变？书店里的书会不见吗？餐厅和商店会歇业吗？生产线不再生产汽车吗？诊所、加油站、干洗店和影印行都会关门大吉吗？你现在拥有的**任何**物品和服务，就会突然无法取得吗？

不会的！

那么，如果钱消失了，你仍然可以取得物品和服务，交易中依然存在什么？

表达感谢。

你还是想跟提供你物品或服务的人说一声谢谢。你会拿到某样贵重物

品，也会想因此表达感谢。如果你走进一家餐厅，在餐厅里度过愉快时光，你会向服务生致谢。如果你走进一家服装店**买**了一漂亮礼服，你会向店员或店家致谢。如果你走进一家电子用品店**买**了一部电脑或一支手机，在你全到物品时也会向对方道谢。

你**缴**的每笔**帐单**都因为你拿到某项贵重物品。或许你不喜欢**缴**房租或房贷，但是有地方可以住很重要，不是吗？或许你不喜欢**缴清**贷款，但是完全你利用贷款借到的钱，让你能买到某样早生物品或做某件重要的事。或许你不喜欢看到信用卡帐单的应缴金额，但是如果信用卡**帐单**上列出十项物品，当你收到或体验到这十项物品时，你也获得价值，不是吗？如果每次为任何事项**付款**时，你都利用第二阶段透视力仔细观察，**其实**你所做的事只是说：「谢谢，我为自己取得的物品（服务）表达感谢。」

基于你现在对人性游戏的了解，如果你在餐厅里享用晚餐，使用现金、支票或信用卡**付款**，其实你把钱付给谁了？你自己。对吧？没有人「在那里」付钱。每件事和每个人都是**你的意识**的创作。所以，最后是谁提供价值，你究竟跟谁道谢？

你自己。

如你所知，以刚说的餐厅用餐为例。餐厅根本不存在。是你的意识创造这个幻觉 — 房间、桌椅、墙上的艺术品、食物、餐厅里播放的音乐、厨房、盘子、玻璃杯、服务生、泊车小弟、主厨，以及其它看似跟你一起用餐的人（看电影的情况也一样），你在那里所体验到的一切及看到的人，全都是你创造出来的。在那里没有任何东西是真的，然而你说服自己一切都是真的。这是令人难以置信的成就，所以你该利用机会彻底表达感谢！

### 重点

每当你在个人全像图中创造并体验取得某项物品、服务或经验的幻觉时，必须感谢创作的三个层面：



一、感谢你自已为了让幻觉如此真实，必须表现得如此精湛。

二、感谢你的创作 — 不管是人、地点或事情 — 因为你让一切看似如此真实，让这些人在进行人性游戏中完全支持你，让你人中获得特定利益（享受餐点、服饰、比赛，登山、香槟等诸如此类）。

三、感谢让上述两个层面可能成真的创造流程。

如果你跟我共事过的许多人一样，那么你可能相到（或后来会想到）：「我不可能老是拍自己的背，或一直说自己很了不起吧。那样做太自以为是，也太自我中心。」不管你是否这样想，请耐心听我说。记得我说过，人性游戏第一阶段的意图是什么吗？让你相信，你跟真正的你截然不同。上述例子就能说明此事。你看看身为创造者的我们有多么聪明、多么狡猾。真正的你是相当了不起的无限存有，但是在第一阶段中，你成功地让自己相信，感谢自己和夸奖自己是自以为是或自我中心，也评断自己这样做「不好」。每次打开透视力清楚检视人性游戏，我就对这场惊人游戏敬畏不已，也对我们必须让玩家进行游戏而付出的努力啧啧称奇。

你把爱用光过吗？如果你爱的小孩或某位重要人士，你用言辞表达爱意，透过亲吻、接触或某种礼物来表达爱意，之后你的爱就会减少吗？你拥有的爱或能力，其数量会因为表达爱意而减少吗？

### 重点

金钱的实际目的是向身为创造者的自己表达感谢，因为你所体验的一切都是你的创作，而且它们如此富丽堂皇。

不会！

事实上，如果你仔细检视，你有无穷的爱。而且每次你表达爱，你表达爱的能力和接收爱的能力，其实不减反增。感谢及以金钱形式表达感谢时，情况也一样。你的感谢源源不断，每次你表达感谢，你表达感谢和接

受感谢的能力也不减反增。因此，当你随时随地表达感谢，结果会怎样？  
**以金钱形式**表达感谢，这股流动会传回给你，而且不减反增 — 这就是你进行人性游戏第二阶段时实际发生的情况。

### 重点

当你花钱时，你的金钱供给并未减少。事实上，它会再回流，然后增加。

既然你了解感谢这个概念，也知道感谢具有的力量，现在我们就来看看如何实际应用感谢。之后在下一章，当我告诉你如何将感谢与称为流程这项最重要工具紧密结合时，就能进一步增加「表达感谢」这项工具的功效。现在，当付账时有何感受？我在现场活动询问这个问题，最常听到的回答如下：

「我觉得担心吊胆，因为活存账户里的钱未必够用，如果我不缴清账单或支票跳票了，那就麻烦了。」

「每次付账就表示没钱做自己想做的事。这是一种二选一的交易，而且是不喜欢的交易。」

「我只觉得要认清事实，因为必须付清账款，所以我的钱即将用光。」

「这是我的一大困扰，其实我可以做别的事。我不喜欢花时间开支票，把支票放进信封里，再把邮票贴到信封上，然后将邮件寄出去。」

「每次付账单时，我都觉得无能为力，我不喜欢那种感觉，所以我会将付款一延再延，结果因为延迟缴款而被罚钱，最后反而让我为自己的愚蠢而生气。」

「我不介意付账，但是缴税却让我抓狂，那根本不是什么合理的事，一点与不公平。那是我的钱，是我赚的，为什么不问我愿不愿，就要

我交那么多钱给政府？」

不管你在**付账**时，是否有类似是非题感受或其它**负面**想法和感受，究竟什么因素强化你这种想法、这种感受？原因有三：

- 一、你对于自我能力和富足受到限制的信念。
- 二、你对这些信念的评断。
- 三、跟这些信念有关的结果事项。

事实上，你正把自己的财务限制彩蛋越养越大。你这样做时，财务限制一定会在你的全像图中持续存在。如果你描述自己**付帐**时的感受是不带情绪或平静沉稳，或许就不会强化限制，但却错失取回能力，让蛋变小的良机。这一点你很快就会了解。

在人性游戏第二阶段中，你给自己一个机会，让焦点从付帐转变为表达感谢。在刚开始时，这样做需要自我训练和毅力，因为你觉得不自在，但是到最后，这样做变成自然而然再平凡不过。现在就开始，每次**付账**、开支票、把钱交给别人或签信用卡签单时，你要花一点时间感谢自己的创作，感谢身为创作者的你，也感谢自己收到的价值。

## 付帐时如何表达感谢

有 90% 的时间，我以信用卡表达感谢。所以在信用卡签单签名或开支票以邮寄方式缴纳信用卡账单时（现在我将这个过程称为「表达感谢」，这是预先演练「让话语具有力量和自我对话」工具），我会检视账单或过目账单上的每一个项目，为它们所代表的创作表达感谢。

举例来说，假设我在某家自己最喜欢的寿司餐厅享用很棒的晚餐后，用信用卡买单在签单签名时，我要表达感谢。于是，我跟自己这么说**也真的这样感受**：「哇，真是太令人称奇和创作。我竟然创造出这整件事——餐厅、服务生、寿司、寿司师傅、我喝的清酒、我坐的餐桌，还有其它人跟我一起在餐厅里用餐。，这一切都是我的意识创作出来的，一切看似如此真实，食物实在好吃极了！太惊人了。我真是一位了不起的创造者！」当我在签单上签名时，接着我还会跟自己这样说，为整件事划下句点：「-我以自己无限富足的自然状态表达感谢，我知道自己表达感谢时，我在全像图中体验到的富足会继续扩大，并重回到我的生命中。」

如果你用过「自我肯定」这类自我成长方法，或许你会这么想：「听起来就跟运用自我肯定法样啊。先前你不是说，自我肯定没有用。」在第一阶段，如果没有让能量场中数得上模式获得能量，自我肯定是不具效力的。另外，大多数人肯定的事，其实自己并不相信或认为不可能发生。不过，当你在第二阶段肯定真相时，因为扩展的自我协助你扩大并取回阴力，让能量场中的新模式**得以建立**，协助你付出的努力，所以这样做确实有效。我会在下一章中详述此事。

就算我创造出的经验，以第一阶段的观点评断是不好的，我一样会表达感谢。为什么？我们讨论过，全像图中没有力量可言——任何事、任何人都没有力量。其它人只是照本宣科的演员。食物完全是我意识的创作，所以如果我体验到不好的服务或难吃的食物，那是在能量场中模式创造

的幻觉，并让自己信以为真 — 这也是相当棒的成就 — 当然是值得感谢的事。

以用于表达感谢的话语为例，我时常修改这些用语。表达感谢并没有规则或神奇公式可言，也没有正确不正确或好坏可言。在第二阶段里，评断是不存在的，只有你选择要做什么，什么事情产生真正感谢之情。你总是可以相信自己和扩展的自我，觉得想说什么和想做什么，就照着感谢去做。

### 重点

向自己表达感谢，说什么话并不重要，你说的话帮助你产生的内在感受，才是重点所在。

在**付帐**时，当你这样表达感谢会发生什么事？会发生下面这两件事：

一、启动流程，让你在第一阶段能量场中放置限制个人财务的彩蛋，蛋中的能量不断流失（详见下一章）。

二、启动循环，让越来越多感谢回馈给你，表示有更多感谢以金钱形式回馈你。

另一种检视方式是：假设你到拉斯维加斯玩吃角子老虎，你发现一部投注机，每次丢入一美元，就中奖三美元。那么，你会拿多少钱下注？有多少下多少，是吗？你在投注机上，每下注一美元时，有何感受？很兴奋，是吗？因为你知道自己可以拿回三美元。当你表达感谢、而非讨厌**付账**时，而且你真正感受到感谢自己、感谢自我创作、感谢你从你的创作获得价值的那股能量，这时候就发生像以一美元投注拿回三美元的情况。现在你知道，每次**付账**时，其实你可以拿回更多钱。结果，一旦你从金钱游戏彻底解脱，其实你很享受并期待**付帐**，不会像现在担心付帐或认为付帐是**不好**的体验。

当你表达感谢，你必须真心感受，不能假装。你不能藉此蒙骗，因为这样做你是骗谁？骗自己！你不能坐在那里说：「这样做实在很讨厌，但是沙因费尔德那家伙说，我应该要表达感谢，那么好吧！我非常非常感谢你。就这样！努力向前迈进。」现在，你真的觉得这样做要花时间、要练习，也要有纪律。不过，这个做法能创造高价值，花多少时间和努力都值得。

你有同感也确实了解「表达感谢」的重要性吗？或者，你觉得这样做太疯狂了，根本异想天开，是我嗑药才这么说？不管你现在怎么想，我向你保证，如果你真心感受也确实做到，你自己就会看到这种富足效应的扩展。一直以来，我都亲身感受此事。我继续看到这种效应，也一直看到客户体验这种效应，我会在第十二章跟大家分享这方面的一些故事。

再举另一个例子说明。假设明天早上你在上班途中经过咖啡店，花四美元为自己**买**一杯香草拿铁。当你把四美元交给店员时，你可以跟自己这么说 — 并且真心**感受到** — 「哇！这简直棒极了。我创造这间咖啡店、这部仪式浓缩咖啡机、这些咖啡豆、牛奶、奶泡器、糖浆和杯子。我创造了店员和跟我一起出现在咖啡店里的这些人呢。」然后，当你啜饮这杯香甜温热的咖啡时，你可以再说 — 并再次感受到 — 「哇！」这种神奇感受。为什么？为什么？因为那里根本没有仪式浓缩咖啡机、没有咖啡豆、没有牛奶、没有奶泡器、没有糖、没有本子、没有香甜温热的咖啡。一发只是镜花水月，只是幻觉。只是你让自己相信，它们就在那里，一切都是真的，而且香草拿铁很好喝。

**这实在是既惊人又了不起、既神奇又让人佩服的「超自然」成就！**

**感谢它！**

在人性游戏第二阶段中，除了把个人焦点从**付帐**转移到表达感谢，你还能给自己两个机会，协助从金钱游戏中彻底解脱。首先，你可以给自己这项礼物 — 感谢你看似从别人那里拿到的钱。现在，你收到薪水、版税、

股利或其它金钱形式的感谢时，做何反应？你觉得满心感谢吗？感谢自己身为创造者、感谢自己的创造，也感谢整个创造流程吗？或者你认为一切理所当然，因为马上跟你要支付的账单或你想要但还没到手的東西相比，你拿到的钱并不多？不管你目前做何反应，现在你有机会将你的反应改变成表达感谢，以先前的比喻为例，就是让你开始从投注机中，每投注一美元拿回三美元。

举例来说，我拥有并经营几项事业，也跟别人一起管几家公司。在人性游戏第一阶段中，我把这些事业和从事业中获得的报酬，当成个人财务宝贵的来源。在第二阶段，我知道它们不是我个人富足的来源（我的意识才是），但是我仍然以金钱形式向自己表达感谢。我的做法是这样。当我以某家公司账户的名义开支票给自己，或接到合伙人开给我的支票时，我会依照前述表达感谢的步骤。为什么？因为这些支票并不是真的，公司也不是真的，向公司**购买**产品和服务的顾客也不是真的，因为顾客让公司有钱可以**付给**我也不是真的，这一切都是了不起的创作和幻觉，而且我相当感谢。

除了我的事业及合伙事业，之前我还出过几本书、录过一些录音带，所以也收到版税，外加上其它佣金和各种报酬。当我收到这些钱时，我也向它们表达感谢。

你可以给自己的第二个机会是，彻底感谢自己在全像图中已创造出及正拥有的事，而不是评断它、视其为理所当然或只看到自己没有的那个部分。如果你评断自己现有状况既糟糕又不富足，既讨厌又不是你想要的，你想要更多、想要不一样的东西。你这样做是在干什么？你在强化幻觉是真的，你真的受到限制。如果你专注在自己没有的东西，你一样在强化幻觉，认为自己受到限制。

你目前在全像图中经历的一切，只是扩展的自我在能量场中创造一个复杂模式，提供能量让模式在全像图中产生让你信以为真的幻觉。意外或错误都不存在。不管你经历过或正在经历什么，都是精心设计到你的全像

图中，支持你以自己想要的方式进行人性游戏 — **不论从你旧有的观点，对它做何评断或分类。**这项精湛的创作应当受到感谢！一旦你深入第二阶段，你可以创造自己选择的一切。但是首先，你必须感谢自己已经创造的事物。如果你不感谢自己已经创造的事物，扩展的自我为什么要支持你，创造更多你也不会感谢的「东西」？如果你不感激自己已经创造的东西，那就像把一美元投进投注机，没有拿回半毛钱一样。当你能够投注一美元，拿回三美元时，你何必这样做？

在结束本章内容前，顺道一提，你认为传统金融界中描述投资或投资组合增值（**appreciation**，有增值和感谢之意）一词，也有「感谢」之意，这难道是巧合吗？如同在人性游戏第一阶段中，我们把有关真相的线索藏在各处，确定自己无法「看到」它们。如果你迈入第二阶段，就会发现到处都是这类线索，也会发现这些线索既有趣又吸引人。

第十章的主题是实中之实「流程」这项工具 — 结合感谢工具，让你从置于能量场中限制个人财务富足的模式中取回能力。等你做好准备，请翻阅第十章。



## 第十章 踩下油门，上路吧

有时候，人在可以再次出发前，必须先回顾，真正的回顾——意识到并了解到自己一路起来的点点滴滴。

——诗人暨作家保罗·马歇尔（Paule Marshall）

人生有十分之一是当下，十分之九是过往教训。因为大多数时间，当下也让人难以掌握。

——《水之乡》（Waterland）作者葛拉翰·史威夫特（Graham Swift）

在前一章中，藉由进入彻底解脱流程的实务面，发现感谢的神奇功效，你已经跳上驾驶座系好安全带，准备好往人性游戏第二阶段奔驰。以这项比喻继续描述，现在是插入钥匙发动汽车和、踩下油门、加速前进，从金钱游戏彻底解脱吧。

在本章中，你会发现第二项、第三项和第四项寻宝工具，包括：设计要支持你从能量场中限制（包括财务限制）模式中，取回能力的**流程**。这是彻底解脱流程中最重要的工具。流程是让你脱离第一阶段进入第二阶段，并且永远彻底脱离金钱游戏的加速器。流程是我开发或体验过最特别的工具。能应用流程，就能把前述章节提到的各个拼图拼凑起来，这也是你阅读本书的最终目的。不过，如果没有前述章节先打好基础，就不容易说明并应用流程这项工具。

应用流程取回能力很容易。一旦你熟悉这项做法，就会从中找到许多找到许多乐趣。不过就像学习任何一项技能一样，起初或许会感觉奇怪和不便。在我们继续讨论前，让我先把一件事说清楚。身为无限存有，其实

你有能力动动手指，马上就拥有你原本拥有的所有能力、智慧和富足。不过，这不是人性游戏第二阶段的设计宗旨。在人性游戏第二阶段，你要逐一取回你的能力、智慧和富足，慢慢体会收回这一切的过程，就像你品尝美酒佳肴，欣赏戏剧小说一样。

因为你在人性游戏第一阶段受限经验及其所产生的挫折，你想立刻把自己的能力、智慧和富足全都收回来，这是可以理解的，尤其是在体验到第二阶段的可能性后。我刚开始进入第二阶段时，也这么想。不过你必须了解那样做行不通——况且你也不想那样做。如果你进入第二阶段，马上就取回所有能力、智慧和富足，就等于在超级杯中，安排丹佛野马队（Denver Broncos）和西雅图海鹰队（Seattle Seahawks）对打，让所有球员、教练、裁判、支持人员和球迷都聚集在球场，全球有数百万人观赏球赛，然后裁判动动手指说：「好了，丹佛野马队刚才以三十七比十的分数获胜。现在大家都可以回家了。」

球员不想回家，教练、裁判和支援人员不想回家，球迷也不想回家。不管可能经历什么高潮和低潮，不管比赛打得多么艰辛或最后结果会怎样，在家要看到四局比赛进行。球员想要比赛，因为他们热爱比赛。所以，身为人性游戏的玩家，当你进入第二阶段时（即使你心里曾想过），但你却不想回家。你想要进行游戏，因为真正的你喜爱人性游戏。

你利用流程，从第一阶段自己创造放于能量场中的限制模式取回自己的能力。你的能力隐藏在你所有的创作中，隐藏在你在全像图中看到及体验到的一切，隐藏在你日常生活的各个层面。不过，最庞大的能力隐藏在你最感不快之处。你现在知道，**真正的你是时常保持喜悦、平静，能无条件去爱每件事和每个人的无限存有**。因此，不可能有什么事会让真正的你感到不舒服。**不可能**有什么事让真正的你感到害怕、忧虑、困窘、羞愧、生气或有负面情绪。

唯一让你觉得不自在的方式是，你在能量场中创造一个模式，提供能量给模式在全像图中产生幻觉，让你信以为真。而且你觉得越不自在，越

不舒服，这种**负面**情绪就越强烈，也就跟真正的你越离越远，你把自己推得越远，就必须花更多心思说服自己这个幻觉是真的，所以也必须用更多能量完成此事。因此，为了协助你从能量场中重要地点放置的彩蛋中取回最庞大的能量，扩展的自我将启动模式，在全像图中产生让你最不舒服的情况，让你体验并应用流程工具。

如同我们在第二章的讨论，打从你出生起，你就开始隐藏自己庞大的能力、智慧与富足，让自己以为你跟真正的你截然不同。你也让自己相信，隐藏能力的大多数地点既辛苦又危险，既恐怖又致命，必须不计代价地避开那些地方。你还让自己相信，如果你「去那里」就会发生一些可怕的事——会死、会迷路、会失去婚姻或子女、会遭受自己无力克服的羞辱和困窘。因为你一生中体验过这种感觉，所以你很清楚「不要去那里」的感觉是怎样。在第二阶段，**扩展的自我会带你回到那些地方，保护你的安全，支持你从中取回能力。**

一旦你熟练流程的应用，也取回足够的能力，你的全像图就会改变，然后会产生更多改变，接着改变的步调开始加快，这时候一切变得好刺激。当你取回更多的能力，瓦解能量场中更多的模式，你在自然状态中的能力、智慧和富足开始绽放光芒，你的人生开始越来越「不可思议」。

这个过程的运作方式如下：扩展的自我指引你找到并打开令你害怕的蛋，让你感受到蛋中的能力——也就是必须放在那里维持限制幻觉的能力。当蛋打开了也发现能力了，接着扩展的自我开始引导你应用流程工具，在当下取回适当能力。记住，我们的目标不是马上取回所有能力，而是逐次取回所有能力。每次取回能力，你就扩展能力也拥有更多的可能性。每次取回能力，你也改变自己。一次扩展引发了下次的扩展，形式连锁效应，最后破坏并瓦解你在第一阶段建立的「限制机器」。这时候，你就从金钱游戏彻底解脱。

现在，我打算说明如何应用流程工具，请将这个重点牢记在心：流程有一个核心结构，并有准则说明如何在结构中运作。每当你应用流程时，

必须遵奉核心结构。如果你不遵奉核心结构，就无法仰赖流程支持你取回能力。不过，在核心结构内运作的准则只是 — 准则 — 你有许多自由和空间，依据个人喜好修正准则。简单讲，如何应用流程，是没有单一方法、最佳方法、最佳规则或神奇公式可言。就像人性游戏中的每件事一定是为你这位具备独特使命、独特的无限存有而特别设计。

我会替你强调出核心结构要素，跟你分享我帮自己、客户和学生所设计的准则，然后鼓励你在替自己设计流程时，依循扩展自我的带领，将流程一再修改和实验，让流程工具适合你使用。我就是这样做。我现在的做法，跟我刚开始应用流程时的做法截然不同。现在，我打算先让你对应用流程的步骤有初步了解，然后再详述各个步骤。记住，当你的全像图中产生让你体验到不适应（或许是极大的不适或些微不适）的幻觉时，流程才揭开序幕。

## 流程概要

当你体验到任何不适之时：

- 正面迎击。
- 彻底感受让你不舒服的这股能量。
- 感受最强时，告诉自己真相为何。
- 从中取回自己的能力。
- 越来越了解真正的自己。
- 向自己和创作表达感谢。

关键是，**每次**感到不适，尤其是在金钱方面感到不适时，就应用流程。换句话说，如果你**因为**股市指数下跌，你的投资组合价值减少，而让你觉得不舒服，或者当你收到一张出乎意料的**账单**，或在商店里看到某样商品的**标价**，在餐厅里浏览酒单**价目表**，或在饭店里浏览每晚住宿**费率**，不管

你看到什么让你退缩或让你说「那太贵了」的事，就应用流程步骤。或是当你觉得不舒服，拿下列问题问自己时，就是你应用流程步骤的良机：

- 「这我买得起吗？」
- 「那我该买吗？」
- 「现在就买那样东西，这样做节俭吗？」
- 「我现在真的需要那样东西吗？」
- 「如果我买了那样东西或做了那件事，我的另一半会怎么想？」

### 重点

如果你感到任何不适，请应用流程。

## 步骤一：正面迎击

以不舒服的感觉做掩饰的庞大力量既真实又可感受得到。你可以感受到它，或许你体验到这股能量像一个既庞大又不停震动的球体，像飓风或龙卷风，像急流中的漩涡。你认为这股能量像什么并不重要，我们在体验情绪、能量和力量时，都有不同的感受，也运用不同的方式。只要注意自己遇到什么状况，不管你在**意识里**体验到什么不适，直接正面迎击，不要逃避。不论你选择怎样正面迎击，记住要彻底让自己融入这股不舒服的能量中。在开始时，如果你闭着眼睛应用流程会容易些。之后当你熟练流程步骤，就算不闭眼睛也没关系，即使跟别人交谈时，也能轻松应用这项工具。

## 步骤二：彻底感受不舒服的这股能量

一旦你完全融入这股让你不舒服的能量，尽可能彻底感受它。不管你觉得这股能量像什么，只要感受它的强度、起伏、原始的力量。如果你可以提高它的强度，让自己有更强烈的感受，请这样做。因为感受越强烈，

你就取回越多的能量。因为在第一阶段里，大多数人创造一股动力，在允许自己感受情绪前，先自动降低所有的情绪的强度。举例来说，情绪实际强度是一百，但是我们在允许自己感受情绪前，先把强度降到六十，因为觉得这样比较安全些。因此以这个例子来说，其实还有四十单位的能量，是我们没有意识到的。当你应用流程时，有机会取回所有可用能量。如果你不想这样做，那也没关系。你可以等以后有机会，再回去取回剩余的能量。

不管你是否评断或分类你感受到的能量强度，那是你的能量，是真正的你，是你为了在全像图中创造体验让自己信以为真，必须放入蛋 / 模式中的能量。如果你感觉到快被那股能量压到时，你可以停下来，但是我请求你使尽全力，危险感受只是第一阶段用来骗你，让你无法取回个人能力的老把戏。你可以忽视这项诡计，如果你选择这样做，你是很安全的。不管情况看起来怎样，扩展的自我一直保护你，让你安全无虞，绝不会让你无法应付。

### 重点

允许自己尽可能地感受让你不舒服的这股能量。暂时把思考、逻辑、理智、评断摆到一旁，也不要将这种感觉归类。只要感受它就好。

这个步骤的核心结构要素是，尽可能彻底感受感觉。你在体验中**怎么做**，看到什么，感受到什么，听到什么，为自己创造什么，都由你全权决定，你可以随着时间改变调整做法。同前所述，在人性游戏第二阶段时，任何事都没有规则或公式可言。

## 步骤三：感受最强时，告诉自己真相为何

当你让自己融入这股不舒服的能量中，并尽可能的彻底感受它，你会发现这股能量达到最大强度 — 或者你注意到自己当时愿意感受的程度

已到达极限。相信自己，你知道自己的忍受程度何时到达极限。抵抗第一阶段的诱惑，不要过度分析，也不要说这种话让自己泄气：「我必须找到最理想的感受强度，如果我错过了，一切就抗砸了，那我就是白痴。」你只要尽力而为，相信扩展的自我，尤其一开始练习流程工具时，更要这么做。当你更常应用流程时，一切就会变得更容易。

在感受最强时，请你说出真相。这是什么意思？在这个时候，请你确认真正的你，真正的你多么有能力，是你创造这股不舒服的感觉，这股感觉不是真的，只是你的意识创造出来的。要这样做，你必须想一些措辞描述真正的你，而且这句话能引起你的共鸣，支持你感觉到自己可能拥有的无穷能力。你可以采用下面这些例子，或自己想出合适的措辞。用哪些措辞并不重要，重要的是这些措辞让你有何**感受**。我自己采用第一句话，那是理财畅销书作者亚诺·派顿（Arnold Patent）送我的话，我很喜欢所以采用这句话。其它句子则是我的客户和学生所用的措辞：

「我拥有神的力量并且与神同在。」

「我拥有无穷智慧的力量。」

「我拥有纯意识的力量。」

「我拥有宇宙最大的力量。」

当你选好措辞，日后还是可以加以修改，接着你在确定真相后，加上这句话。举例来说，我在进行流程步骤三时会这样说：

「我拥有神的力量并且与神同在，这是我创造的幻觉，不是真的，一切都是虚构的，是**我的**意识创造的。」

步骤三的核心要素是告诉自己真相，一切都是你创造的虚构幻觉。你必须说明真相，真的**感受到**自己描述真相所用话语的真实性和力量。为什么？因为在第一阶段，你欺骗自己、隐瞒真相。你告诉自己幻觉是真的，既可怕又有力量，而你却无能为力，那些谎言让你困在限制束缚里。当你

应用流程，你必须逆转这股趋势，说出真相为何。你要怎么做，用什么话语及如何使用这些话语，都由你自己决定。

## 步骤四：从中取回自己的能力

在你说出关于个人创作的真相后，你只要藉由运用这类话语：「**我现在从这项创作中取回能力！**」肯定事实，就能取回自己的能力。那是我刚开始进入第二阶段时用的措辞。不过，后来我在第一句话又增加一些字：「当我回收那项能力，我觉得那项能力又回到我身上。」（而且我真的感受到它「回流」到我身上。）接着我说：「我全身上下都感受到这股能量。」（而且我全身上下真的感受到这股能量）

在步骤四中取回能力是流程工具的关键步骤，尤其是在刚开始应用这项工具时。步骤五和步骤六也很重要。当你越深入第二阶段，步骤五和步骤六越来越重要，但是之后你会知道，要精通步骤五和步骤六是要花时间的。如果你遵照步骤一到步骤四的做法，就能取回能力，你的全像图**也会开始改变**。

## 步骤五：越来越了解真正的自己

在步骤五，你越来越了解真正的你，真正知道并确切感受到自己拥有的能力。我将些称为**感受无穷能量**。为了讨论方便，假设你选择使用我对真实自我的描述：「我拥有神的力量并且与神同在。」那么你必须学会真正感受到自己是那样子 — 真正感受到自己是具有无穷能力、智慧与富足。你开始拿这些问题问自己：「如果我有无穷的能力、智慧与富足，那会是什么感觉？如果我能动动手指就让自己要的东西马上出现，那会是什么感觉？人一直处在绝对喜悦与平静的状态，那会是什么感觉？」

我能培养并拓展这些感觉的方式，是藉由一再的告诉自己下面这些话，并确切感受这些话语的真相与力量：



我拥有神的力量并且与神同在，我创造自己体验的一切。

那里（全像图的幻觉）没有力量、没有任何人和任何事物具有力量。

现在，在这里，我拥有无限的富足。

我拥有无穷能力创造任何我想要的东西。

我拥有无穷的知识与智能。

我感受到源源不绝的喜悦与平静。

我对自己的所有创作表达无条件的爱和感谢。

此时此地，我以源源不绝的金钱表达感谢。

这件事没有什么神奇之处，但是当我说出这些话，我也高举双手，最后我会手掌朝上说完「此时此地」做结束。对我来说，高举双手这个动作让我觉得体内扩展的这股力量在支持我。

以你目前的状态，你不知道身为拥有所有前述特质的无限存有，究竟是什么感觉。你不记得拥有无限能量是什么感觉。所以，在开始时你对感受无限能力的能力充满自信，这种能力日后会不断拓展。如果你使用类似我所有的话语，或许这些话刚开始听起来很空洞。没关系。不管怎样还是把话说出来。如果你采用另一项策略感受无穷能量，起初或许无法觉得这股能量很弱，那也没关系。只要你尽全力并抵抗第一阶段的诱惑，别觉得自己做得不好，或「改善」缓慢，而质疑自己或流程，打击自己。你的目标是要能随意感受无穷的能量 — 如果你全心全力进行人性游戏第二阶段，你终**将会**抵达那里。记住，当你进行第二阶段工作时，你并不孤单。扩展的自我总是在那里陪你，随时帮助你并支持你。

### 重点

或许这些话刚开始听起来很空洞。没关系！不管怎样是把话说出来，并尽可能地感受它。过一段时间，你自然而然会觉得这些话越来越真实。

当你肯定自己在步骤四中从个人创作取回能力后，接着你彻底感受到无穷能量并让自己完全融入其中。我这时会这样说——也会这样感受：

「当我感受到这股波动，我觉得自己日渐扩展接触到真正的我。我觉得自己在全像图中展现出更多的真实自我。我拥有神的力量并且与神同在。此时此地，我拥有无限的富足。」

然后，当你**在意识里**，完全沉浸于无穷的能量中，你让当初令人感到不适的经验重现。如果你再次体验到这个情况，依旧感到任何不适，将这股让你不舒服的能量融入无穷能量中，让它消失不见。然后再次重现那个情境，一直到不适感完全消失，直到你只感受到无穷能量为止。

## 步骤六：向自己和创作表达感谢

在步骤六（最后步骤），你检视自己创造激起不适感的「电影情节」，感谢这项创作这么了不起，让原本镜花水月的幻觉变得让你信以为真。本质上，你对于刚才取回能力的创作，只有赞叹叫好之感。我称之为「赞叹效应」（The Wow Effect）。因此，结束流程步骤时，你正处于极度喜悦与扩展的状态。

### 重点

你必须时常真切感受到自己所有话语中隐念的真相！

## 让它奏效

这似乎太简单了，是吗？如果是这样，那是因为不是只有你在做，还有扩展的自我帮忙你。你正在跟扩展的自我并肩合作，应用流程工具，让扩展的自我带领你找到彩蛋并将其打开，也让扩展的自我协助你从中取回

能力。人性游戏就是这样运作。在第一阶段，扩展的自我尽全力阻挠你找到自己的能力。在第二阶段，扩展的自我尽全力协助你取回能力并扩展能力。藉由应用流程，随着时间演变，你从以往限制你财力富足的彩蛋（模式）中，取回能力。你也让存放在彩蛋（模式）中的信念、评断和结果逐渐消散。

流程工具让你感到困惑或无法承受吗？若是这样，在你仰赖扩展的自我，协助你使用流程工具一段时间后，就不会再就这种想法。我教导世界各地数千名人士使用流程工具。大家都需要一些练习，却也很快就「弄懂」这项工具，久而久之，就把流程变成适合自己使用的工具。你也一样！以我的经验来看，最棘手的部分在看似可怕的情景出现时，找到勇气直接面对这种不舒服感，衷心感激自己之前评断的创作，学会在结束流程时培养无穷能量，让自己开放拓展（因为每个人是不一样的，或许你认为这样做不难）。然而，只要耐心练习，一切就随之而来。

接着我把应用流程的准则再度列出，供大家参考和回顾。当你感受到任何不适，而且感受程度最强时，你直接迎击并说：

「我是\_\_\_\_，是我所创造的。」（在空格处填入你所选择的描述。）

「这不是真的。」（确实感受这些字的意义。）

「这全部是虚构的。」（确实感受这些字的意义。）

「这是**我的**意识创造出来的。」（确实感受这些字的意义。）

「我**现在**从这项创作中取回我的能力。」

「当我取回能力时，我觉得能力回到我身上。」（感受它！）

「我觉得这股能力在我全身流动。」（确实感受到能力的流动。）

「当我感受到这股流动，我觉得自己越来越扩展，跟真正的自己越来越接近，在人性体验中展现更多真实自我。我是\_\_\_\_。」（插入你选的描述。）

衷心感谢自己为了创造幻觉，并让幻觉信以为真，必须创造如此惊人的杰作，也感谢这项杰作在第一阶段有这么好的表现。

现在我们用实例说明流程。如果从引发不适感的观点来看，我的例子对我并不适用，请自行发挥创造适用实例。假设你开车到修车厂做例行维修，服务人员跟我说车子有很严重的问题必须马上解决。她告诉你要花 2500 美元的修理费。假设在这个幻觉中，你让自己相信，活存账户中没有足够的钱支付修理费。当服务人员告诉你这个「好消息」时，你很紧张、担心或觉得很不舒服。

这时候，在**意识里**，你在这种情况下感受到不适，你直接迎击这股不适感，尽全力感受它。在当时个人感受最强时，你告诉自己这些话并**真切**的感受这些话的意义：

「我拥有神的力量并与神同在，我创造自己体验的一切。这不是真的，全都是虚构的，是**我的**意识创造出来的。我**现在**从这项创作中取回我的能力。」然后你停顿一下继续说：「当我取回能力时，我觉得能力回到我身上。」而且你停顿一下感受这股能力回到你身上，不管你有何感受。「我觉得这股能力在我全身流动。」接着你停顿一下感受这股流动。「当我感受到这股流动，我觉得自己越来越扩展，跟真实的自己越来越接近，在人性体验中展现更多真实自我。当我觉得自己向无穷能量开放时，我是\_\_\_\_\_」

然后在意识里，你重复服务人员跟你说修理费要 2500 美元的情景。如果你还感受到任何不适，就让这股不适应感消散在无穷能量中，重复这个步骤直到没有任何不适感为止。接着，让自己融入这股无穷能量中，越久越好，让自己觉得很**感动**。然后感谢自己创造这么棒的幻觉，创造出汽车、有问题的汽车、修车厂和服务人员，在真正的你其实是无限富足的情况下，创造没有钱**支付**修理费并让自己信以为真的幻觉。你感谢自己身为创造者，感谢你的创作，感谢从创作中获得的价值（以此例来说，这是第二阶段取回能力并肯定真相的大好机会。）

就是这样，这就是「流程」。在你练习一阵子觉得得心应手后，你可以依据引发不适感的「电影情节」细节和个人所做的选择，来应用流程。整个流程或许只花一分钟就结束，或者你可以自行选择将整个流程延长。反正到最后，流程会变得既快又容易，不必花几小时或整天的时间。同前所述，应用流程其实是你会满心期待、既好玩又开心的体验。我跟应用流程的客户都是这么认为呢！

我在家感受到任何不适时，会靠在居家办公室的冥想椅上，闭上双眼应用流程。如果在晚餐或派对上跟别人交谈时感到不舒服，我会不看对方，开始应用流程，或是眼睛注视下方用手指摸着额头好像在沉思，不然就找借口去化妆室在那里应用流程。多练习，你就会了解在各种情况下要如何应用流程。这件事并不难，只需要多一点**常识**和练习。

虽然到最后，应用流程变成既快又容易的事，但是有时候你会决定，不适感被自然引发时，并不方便或不可能应用流程。那也没关系。如果发生这种情况，你有两种选择：

一、稍后等到方便时再应用流程，只要在意识中重复引发你不适的情景，重新创造不适感并应用流程即可。

二、忽略这次取回能力的机会，你知道自己改天还是有机会的。

### **重点**

你未必要在感受最强时应用流程。

我想跟你分享流程的额外应用，相信你会喜欢这种做法。有时候，当你觉得不舒服，只是觉得好像有一点不适感。有时候，你的全像图中出现某件事让你感到不适，也引发心中出现特定连锁反应：「哦，不好了，如果发生这种事，就会这样、会那样、然后这样、那样……太糟糕了！」而且你发现自己想象着连锁事件最终结果是一场**灾难**。

举例来说，如同我在〈导论〉说过，我经历过一次财务困境后，我创造幻觉让自己相信，许多年后自己的钱又没了，也在脑海里这样的连锁反应：「如果钱像这样流出，没有收入进来，准备金就会花完。那么，我最后就会亏掉自己梦想的房子，必须让小孩从私立学校休学，开除对自己效忠的员工。我会成为社区和友人中的耻辱，会让父亲蒙羞，也会成为写作界、演讲界和教育界同僚间的笑柄，我会意志消沉，无法重新振作。」

如果你经历那种**损失**的连锁反应，或是你发现即使先前没有一长串连锁反应发生，自己还是经历深沉的恐惧，担心特定**灾难事件**发生，那么请在**意识中**想象整个灾难事件。让合理的**灾难**结论出现。接着，当你体验到灾难结果产生的庞大不适时，应用流程。这样做，就等于在三方面支持自己进行第二阶段的旅程：

一、你会从庞大彩蛋或一连串互相连结的彩蛋中取回能力。

二、一旦这些彩蛋失去效力，不适感就会**永远**消失。

三、藉由在意识中体验这场**灾难**，你就不必在全像图中制造这个幻觉，也不必以更实质的形式去体验这场灾难。

重点是，你必须知道「理性**了解**某件事不是真的，是虚构的，是个人意识的创作」跟「从中取回能力」，这两件事截然不同。这也是许多第一阶段自助、个人成长、成功和形而上学方法最后失败的原因。了解还不够，运用试图模拟全像幻觉的方法也不奏效。为了瓦解能量场中限制你的模式，你必须确实的从模式中取回能力。或许有其它我不知道的方法存在，但据我所知，没有别的方法比流程更能让你从第一阶段受限模式中取回能力。

在进行人性游戏时，流程是我体验过最接近奇迹的事。如果你承诺做好流程，那么以往让你讨厌、造成你痛苦、令你财务受限无法富足的模式，就会从全像图中消失。曾经让你害怕得要死的事，反而会令你发笑。以往

自动引发你生气、害怕、困窘、挫折、无能为力或自觉渺小的事，也会消失不见，甚而会感到喜悦、平静、有能力。这是我么惊人的事啊！另外，你不久就会知道，这样做让你自然而然的接触到你在自然状态下的无穷能力、智慧和富足。

### 重点

在你从彩蛋 / 模式中取回能力前，这个幻觉会继续看似真实、栩栩如生，而且有能力控制你。

昨天我跟我太太塞西莉（Cecily）谈到此事。以往她常碰到一种模式，她创造自称为「情绪风暴」的庞大不适感，把自己弄得像被狂风吹起旋转，觉得无能改变此事。「我只是尽全力存活下来，等待情绪风暴过去，因为我知道这场风暴会吹袭一个小时或几天，」她说。在迈入第二阶段并学会运用流程工具后，每当情绪风暴来袭，塞西莉不再无助。她不再受到情绪风暴的摆布，也不必等待情绪结束，只要应用流程并从情绪风暴中取回能力。她知道自己取回越来越多的能力时，风暴来袭的次数会越来越少，最后风暴会从此消失。

### 重点

在第一阶段，你想让**不好的感受**消失。在第二阶段，你说：「让不好的感受出现吧！」这样你就能从自己的能量场中放置的限制彩蛋取回能量。

在第二阶段，不适感只是闪着红灯表示：「能力在这里！能力在这里！来吧！来吧！把我弄到手！」所以，你去把能力弄到手，不可思议的事就发生了！

虽然这本书还有五章才结束，而且我们一起进行的旅程也还没抵达终

点，但是我想建议你尽可能花一点时间，开始应用流程。或许你现在有某件事让你不太舒服，例如：**账单、某个问题或议题**。或许今天或明天，有什么新情况发生在全像图里让你感到不适。你越早开始应用流程，越自在的应用流程，把我提供的准则依照个人独特情况调整，那么流程工具就能为你发挥更多功效，你就能取回更多能力。

我们会在后续章节继续讨论流程，现在该是讨论你在人性游戏第二阶段是会用到的另外两项工具。

## 第三项工具：迷你流程

当你进入人性游戏第二阶段，你会注意到两项与金钱和财务有关的情况（及其它与金钱无关的创作）出现了：

一、造成你不适感的经验。

二、不会让你有不适感，却指引你找出能量场中限制模式的经验。

当你感觉不适，请应用流程。当你**并未**感到不适，却看到限制模式在运作，就应用「迷你流程」。为了区别两者，举例来说明。假设你查看自己的活存账户明细，因为余额过低令你不安，这时你可以应用流程。不过，如果你在查看活存账户明细时，因为余额看似「庞大」或「足够」，所以你**并未**感到不安，这时你可以应用迷你流程。为什么？因为你的活存账户不是真的，明细表上的存款和提款数数字不是真的，余额也不是真的，所以你知道自己看到的是一个受限创作、是一个幻觉。你想利用这个机会从中取回能力，再次证实真相支持自己从金钱游戏彻底解脱。

### 重点

在第一阶段，你一再的告诉自己：「钱是真的，活存账户是真的，数



字是真的，金钱游戏是真的。」在第二阶段，你将这一切逆转，一再的告诉自己：「这是幻觉，这是幻觉，这是我创造的，这是我创造的。」并且从中取回能力。

迷你流程就跟流程一样，只不过因为你并未感到任何不适，所以不必进行步骤一「正面迎击」。因此，你只要依循剩下的步骤去做：

一、「我是\_\_\_\_，这是我所创造的。」（在空格处填入你所选择的描述。）

二、「这不是真的。」（确实感受这些字的意义。）

三、「这全都是虚构的。」（确实感受这些这的意义。）

四、「这是**我的**意识创造出来的。」（确实感受这些字的意义。）

五、「我**现在**从这项创作中取回我的能力。」

六、「当我取回能力时，我觉得能力回到我身上。」（感受它！）

七、「我觉得这股能力在我全身流动。」（确定感受到能力的流动。）

八、「当我感受到这股流动，我觉得自己越来越扩展，跟真正的自己越来越接近，在人性体验中展现更多真实真我。我是\_\_\_\_。」（插入你选的描述。）

九、衷心感谢自己为了创造幻觉，并对幻觉信以为真，必须创造如此惊人的杰作，也感谢这项杰作在第一阶段中有这么好的表现。

如果你没有时间或想同时检视许多限制创作，你可以只做**步骤一到步骤五**，将流程简化。不过，多加练习后，你就能更快加速通过第二阶段，向金钱游戏彻底解脱迈进。这里的关键结构要素是，检视全像图中所有限制幻觉（尤其是让个人财务受限的幻觉），说出真相并取回你的能力。

# 第四项工具：让话语具有力量和自我对话

在金钱游戏中，我们用许多构想、概念和话语，强化财务限制的幻觉。为了补足第二阶段中感谢工具，流程工具和迷你流程工具的运用，你要改变自己的用语和自我对话，支持自己逐渐扩展，接受自己无限富足的自然状态。

因此，你要留心自己跟别人的交谈和自我对话，利用以下建议的第二阶段用语代替第一阶段用语，改变所有构想、概念和话语 — 并且在这样做时，尽可能感受真相与新用语的意义：

第一阶段用语	第二阶段用语
成本	要求感谢
账单	要求感谢
花费	表达感谢
经常开支	每月定期表达感谢
价格	被要求表达感谢
多少钱？	这项作品要求怎样的感谢？
付款	表达感谢

经过一再的练习，你就会了解这个构想。就像应用流程一样，起初你或许觉得第二阶段替代用语很空洞，但是只要你更常使用这些用语，更深入第二阶段，这些用语就会变得更真实。

我们以实例说明，如果你进到一家商店、银行或餐厅，跟对第二阶段或金钱游戏彻底解脱毫无所知的友人或配偶提及此事，如果你使用我建议的用语，他们会以为你疯了。这时候，自我对话就派上用场。**如果你跟别人讲话时必须使用第一阶段用语，那么请你同时在脑海中提醒自己真相为何，并确实的感受真相。**或许这样做看似小事或吹毛求疵，但是在第二阶

段，一切就跟**从限制我们财务的模式中取回能力**有关 — 而不是在增加这些模式的能力或维护现状。改变个人用语和自我对话，就能对这项目标产生绝佳支援。

当你日复一日的应用这四项寻宝工具 — 感谢、流程、迷你流程、让话语具有力量及自我对话 — 惊人的事就开始发生。要了解应用这些工具会发生什么事，如果在日常生活中应用这些工具，在从金钱游戏彻底解脱的旅途中，应用这些工具时能有什么期待，请继续阅读第十一章。

## 第十一章 彻底解脱

一旦你相信自己，就知道怎样过活。

——德国诗人暨作家歌德（Johann Wolfgang Von Goethe, 1749—1832）

哇！我们一起走了大段路，不是吗？现在，你了解人性游戏第一阶段和第二阶段的运作，知道我的模式所仰赖的科学基础，也清楚你如何在自称「人生」的完全体验电影中，创造所经历一切的机制。同时，你也具备从金钱游戏彻底解脱所需的所有寻宝工具。

在这个章节，你将发现如何在日常生活中，结合并运用这四项寻宝工具。我也会开始讨论，你在使用这些工具时该有何期待。然后在第十二章中，我会跟大家分享我自己及客户与学生在生活中的许多故事，说明第二阶段生活的情况与感受（但是请记住，你可以自行设计你的专属的第二阶段体验）。

### 重点

在第二阶段，一切事物只是为了支持你运用四项寻宝工具。此外就不具任何意义，重要性，目的，和实质意涵。

在人性游戏第一阶段，你以外在事物为焦点。在第二阶段，你把焦点转移到内在。第一阶段的重点是隐藏个人能力、限制自己、让自己相信你跟真正的你截然不同。在第二阶段的重点是取回能力，想起自己是谁，再次证实真相，扩展并彻底增加自己的感谢程度，并且不限制自己。这就是我说的第二阶段运作。

在第一阶段，个人全像图中发生的事对你很重要。在第二阶段，细节才重要。在第二阶段，细节却无关紧要。为什么？因为细节是扩展的自我的创作，只是为了支持你进行第二阶段运作。在第二阶段，你有没有工作、有没有浪漫关系、要向左走或向右走、赚钱或赔钱、跟家人处得好不好，这一切都没有关系。你的事业生涯成功或失败、活存账户余额多寡或资产净值有多少（或如何改变）也没有关系。

故事情节并不重要，唯一重要的是，故事情节如何提供你机会，运作寻宝工具并进行第二阶段运作。第二阶段的目标是要——让你能不受任何限制束缚的进行人性游戏。因为这项宝藏如此珍贵，是你现在无法想象的事，会让任何事相形见绌。

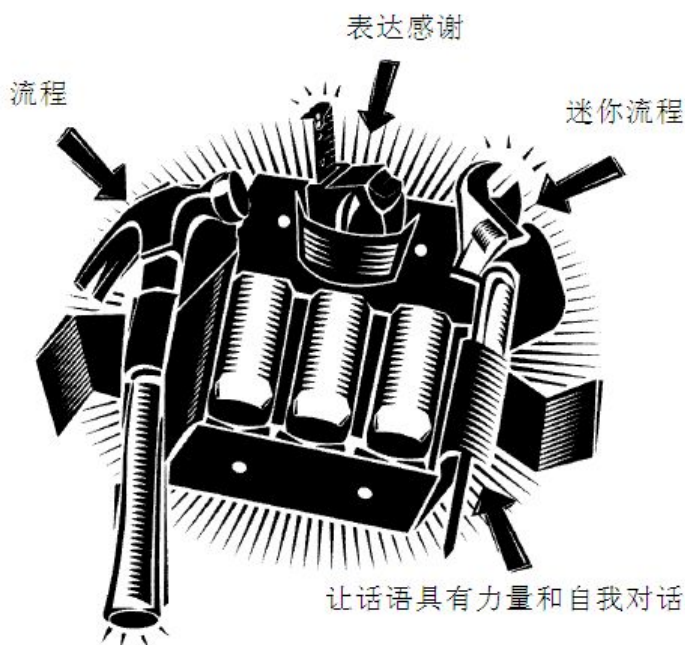
这个构想相当巧妙。表面上从逻辑观点来看很容易理解，不过微妙处要等到你在第二阶段有过许多经验向自己展现真相后，才会明白。现在只要先播下种籽，经过一段时日的浇水栽种，就会发芽长大。

进入第二阶段，扩展的自我会在能量场中创造模式，提供模式庞大能量在全像图中产生幻觉，提供你机会，应用四项寻宝工具并从金钱游戏彻底解脱。在人性游戏第一阶段，你学会主动积极让事情发生，采取大规模行动，订定目标并达成目标，把工作完成。这个模式深植我心，让我花了九个月的时间才取回能力并瓦解模式。

在第二阶段，情况刚好相反。在第二阶段，你生活在我说的**响应模式**（reactive mode）中。早上醒来等着看个人全像图中出现什么，觉得自己想做什么或有什么灵感要做什么。全像图中出现什么，你就做出响应。整天都这样做，日复一日地做。在第二阶段，没有目标、议程或所欲成效，没有一年计划、五年计划或十年计划。你把焦点缩小，**活在当下**最重要。

你就像做杂活的杂工，等人家上门请你做事。有人找你做事时，你到现场看看需要做什么。然后从工具箱或货车中选出要用的工具。一项工具用完、一项专案完成后，你再挑选另一项工具完成另一项专案，总是运用

最适当的工具完成工作。有时用螺丝起子，有时用刷子，有时候用钻子或锯子。图十一·一所示即为你在第二阶段时，可从工具腰带选用的工具。



图十一·一 你在第二阶段使用的工具腰带

当你活在当下并活在响应模式中，全像图中出现的经验让你觉得不舒服，就从工具腰带中拿出流程工具使用。全像图中出现的事不会让你不舒服，却让你找到能量场中限制模式（如：银行账户明细、财务报表、个人股票投资组合价值月报表、账单等），你就从工具腰带中拿出迷你流程使用。如果你发现自己以第一阶段限制用语思考或交谈，你就从工具腰带拿出「让话语具有力量和自我对话」工具使用。一有机会，你就从工具腰带拿出感谢工具，感谢自己创造这么棒的作品，感谢自己这位创造一切体验的创造者，也感谢人性游戏。

如果你在一天当中有决定要做，你依据自己的感受或灵感做决定，因为你依据扩展自我的指引进行每一个步骤，所以你相信这是最适当的选择。如果你的决定让你感到不适，应用流程工具直到这项决定不会让你感到不适。然后从这个扩展状态中，你做自己想做或有灵感去做的事，相信

这是最理想的选择。

### 重点

扩展的自我是第二阶段的驾驶，你不会犯错，把事情搞砸或断送大好机会。你只要相信扩展的自我，做自己在当下认为受到启发或激励的事。

在第一阶段，你让自己相信全像图中有力量存在，扮演人格面具的你是驾驶，你一肩挑起把事情完成的负担和责任。在第二阶段，你完全摆脱这些负担和责任，你把自己交给第二阶段的游戏，让扩展的自我指引你。如果当你放手或考虑要放手时，出现不学好、忧虑或担心，就应用流程工具。反正在第一阶段时，你从未掌控过什么。在全像图中根本没有力量存在，一切都是幻觉。扩展的自我总是掌控一切也有力量，所以在第二阶段时干脆放手，相信扩展的自我，你只要证实反函数工依据真相过活。

你不必主动寻找彩蛋取回能力，只要依照扩展自我的带领，找到这些限制你的模式。同前所述，扩展的自我知道具备最大能量的彩蛋藏在哪里，也知道在第一阶段建造限制「建筑物」时，把这些炸药摆在哪里，等到你准备好时就可以引爆炸药，摧毁限制束缚。以摧毁建筑物的例子来说，先前我们讨论过，不必在建筑物内每块砖瓦上放置炸药，只要在支撑幻觉结构的重要基石上安装炸药即可。

应用流程进行第二阶段游戏，是需要无比的勇气、耐心、纪律、承诺和勤勉。为什么？因为如同我在第十章所说，扩展的自我会带领你找到并打开引发你内在强烈不安的彩蛋。在人性游戏第一阶段，你会躲避或设法压抑这种感觉，会想办法去让这种感觉消失。在第二阶段，你要正面迎击，这样做就要无比的勇气、纪律和承诺，即使你觉得想放弃，还要保持那种「让它来吧」的态度，日复一日的继续应用流程工具。

## 重点

进行第二阶段时，你必须时时牢记在旅途终点等候你的宝藏，因为这项宝藏，一切都值得！

应用流程工具时，也要求你切合实际，知道自己能做多少，能多快做到。当你体会到寻宝工具的能力，或许你想应用流程，一次取回生活中各项事物的能力，也想一次改变全像图中的一切。但是这两种选择都无法支持你进行第二阶段。记住，立即取回所有能力及一次改变全像图，**并不是**我们的目标。扩展的自我会带领你找到具备最多能力的彩蛋，依据设计支援你透过无数次的流程应用，从中取回能力，直到这些支撑幻觉的重要彩蛋都被找到、能力都被取回为止。在某些情况下，我要花好几天或几周时间，才能取回蛋中的能力。有些彩蛋则需要几个月、一年、甚至几年的时间，才能将其瓦解。扩展的自我也会支持你对这些创作表达衷心的感谢，并感谢身为创造者的你。你会了解到，当你逐渐深入第二阶段，感谢工具就日渐重要。

有时候当你感到不适，应用流程工具后，倍感喜悦也觉得自己扩展能力。接着，几秒钟、几分钟或几小时后，你发现先前那种不适感又「回来」了。或许你觉得一样，但是情况已经改变。绝对不是先前引发不适的事又回来，而是新的事物引发不适。**每当你应用流程取回能力，能力就属于你。**你并没有跟自己开玩笑或假装。即使你未必马上觉得不一样（不过许多情况下，你会马上感受到不同），这却是千真万确的事。每次你应用流程，你就有所改变，你进入更拓展的意识状态，对你而言一切都不同了。如果同样的事似乎再发生，那么你是从同一个彩蛋中取回更多能力，那是不同的能力。**接受不适，正面迎击**，应用流程并取回能力。

在第二阶段，你**只是为了取回能力而取回能力**，不是为了改变、修改或改善个人全像图而取回能力。这是你要理解的关键重点，在一开始或许是一大挑战。你不是为了让某件**不好**的事消失，或让某件**好**事出现或增加



数量，才取回能力。你不是为了让业绩增加三倍，让所得增加为两倍，让自己还清债务，增加员工生产力，获得升迁，让自己感觉好一些或产生**任何**特定结果，才取回能力。你要摆脱所有应办事项及投资成效与成果。我知道这件事说比做容易得多，但是当你一再进行第二阶段运作，自然而然会接纳这种思维。时间到了，自然而然会发生。

### 重点

在第一阶段，你被教导「快就是好」。在第二阶段，速度无拘无束地进行人性游戏，才是最终目标。时间表不具重要性，不管花多久时间都没有关系，一切会按照最适合你的进度进行。

当现金流量、个人事业或财务似乎出现**不好**的状态时，诱惑你的挑战也出现了，你应用流程开始检视自己的全像图，看看结果是否能改变什么事。但是这样做无法支持你从金钱游戏彻底解脱。这件事需要技巧，也很微妙，你必须避开流沙，所以请仔细听好。如果你想改变、修改或改善个人全像图，那你正在做什么？你在评断它！你在说：「我不喜欢这个。」。我们讨论过，评断会让第一阶段幻觉维持现状。所以如果你评断某项创作，会发生什么事呢？你强化现况，让创作继续存在于全像图中。事实上，你等于一直在说：「那是真的！那是真的！」因此，幻觉**一定**会固定在原处。在第二阶段，你的目标是从彩蛋中取回能量，而不是让彩蛋又获得养份。

### 重点

一旦你取回能力，能力又属于你，你不会失去它。一旦你扩展能力，就继续维持扩展状态，能力不会减少或退回原先的状态。

我们更深入探讨这项关键概念。在第一阶段，行为和结果之间存着在因果关系的幻觉。我们让自己相信：「如果我做 X 和 Y，就会获到 Z。」事实上，**全像图里**根本没有这种关系存在。换句话说，**在全像图中**没有会在

**全像图里**引发结果的肇因。真正的肇因都在全像图之外。真正的肇因就是你的意识。是能量场中的模式和你具备的能力。

如果你应用流程，期望在全像图中产生改变做为**结果**，那么你在做什么？你在寻求真相证据，因此你强化这项信念：「我不确定真相是不是真的。」你在检视创作并说：「嘿，你这项**不好的**创作消失吧，这样我才相信这是真的。」或「嘿，你这项**好的**创作出现吧，这样我才相信这是真的」。当你这样做，全像图中不会有任何改变，你也无法取回能力或扩展。为什么？因为你正继续提供能量给限制你的彩蛋。你明白了吗？如果不明白，当你选择迈入第二阶段，进入这个阶段一段时间后，你就会明白。在第二阶段，你的目标是发觉并真正「了解」，**全像图**中没有一样事是真的，你拥有所有能力。强化幻觉不是第二阶段的目标。

### 重点

你不可能评断创作，又想取回能力并同时瓦解模式。

我跟全球各地的客户和学生分享此事时，他们都了解这项概念，但是有些人这么说：「我不喜欢我的现况。这是我想从金钱游戏彻底解脱的原因。我当然想改变我的全像图，当然想把它修改一下，当然想把它改善一下。我该如何解决这项冲突？」你也有这种想法吗？我的答案是：你无法修改、改变或改善某种幻觉，那不是真的，所以没有什么事要修改、改变或改善，一切都是镜花水月。

从另一个角度来看，假如你设法依照议程取回能力：「我要取回能力，这样就能让收入增加为两倍。」或者，「我要取回能力，这样就能还清债务。」或是「我要取回能力，这样就能让业绩增加一倍。」假如你成功的创造所欲结果，你所做的只是用一个幻觉，交换另一个幻觉。你所做的只是用一项受限创作，交换另一项受限创作。你会不想这么做，你想完全从金钱游戏彻底解脱。你想让自己不受任何的约束或限制的进行人性游戏。只要你想改变、修改或改善个人全像图，只要你有议程、目标或期待某项结果，

你就强化幻觉，让幻觉增加力量，反而让自己更难从金钱游戏彻底解脱。

另外，你还可以考虑下列事项，让自己不想设法改变、修改或改善个人全像图。你在全像图中创造的每项创作，都是独一无二的奇迹。其实一切都是虚构，是镜花水月。不过，因为身为创造者的你如此有才能又有说服力，让一切看似真实。银行账户余额是五万美元或五百美元，其实并无差别。百万美元富翁并不比破产负债二万五千美元还好。从金钱游戏彻底解脱并接触到自己原本无限富足的状态，也没有比进行第一阶段游戏和被困在财务限制中要好。

这些创作全都**不一样**，但是从真正的你这个扩展观点来看，这些创作都一样是了不起的。在电影里，只有五美元的角色就比拥有几千万美元的角色差吗？没有。反正电影里的角色都不是真的，都是虚构的，这些角色拥有多少钱，这些金额也不是真的。在你个人全像图中的幻觉也是一样。

所以创作都很完美，如果能量场中模式没有获得能量，这些创作就不会在你的全像图中出现。不管你如何评断这些创作，若不是扩展的自我依据绝妙计划，故意把这些模式放到能量场中，在你的人生旅途中适时支持你，这些创作也不会出现。

对你而言，特定创作看起来**比较好的**唯一原因，是因为你困在第一阶段的观点评断它们，虚构有关它们的故事并让自己信以为真。我知道或许现在你很难接受这种说法，不过这是真相，所以你创造我来跟你分享此事。我先前说过，当你进行第二阶段运作取回越多能力，也让自己日渐扩展时，我在此跟你分享的所有概念就越来越真实。

当你进行第二阶段运作，你的全像图**将会改变**。你可能检视这些改变，评断它们变得**更好**。不过，真相是你的人生并未变得**更好**。只是变得**不一样**，而且这些差异让你只为了单纯享受玩游戏的乐趣，而进行不同的游戏。当你取回够多的能力，重新获得自己无穷的智慧时，就会发现这一点——真正的发现——并深切的「了解」此事（如果你承诺进行第二阶段游戏，

你就能做到)，这是你从金钱游戏彻底解脱的**信号**！

这件事既微妙却很重要，而且如果你承诺要进行第二阶段游戏，这是你必须跨越的一大障碍。如果你跟我和我的许多学生与客户一样，尽管知道，却还是在许多情况下受到诱惑，想应用流程改变、修改或改善个人全像图——而且你可能屈服于这项诱惑。如果发生这种情况，就顺其自然，这并没有什么大不了。我先前解释过，在第二阶段你不会把自己的全像图搞砸或犯错。不过，如果你设法依据目的或设法改变、修改或改善个人全像图，还想取回能力，就会发现这样做根本行不通。然后，你继续进行第二阶段运作并扩展，这种想要修改、改变或改善个人全像图的欲望，终究会自然而然的消失。

### 重点

你在第二阶段能做到只因为从创作体验乐趣而说「我要创造某某事」时，这时候你就能创造它。不过，如果你还没有完全感谢自己已经创造的事，或还会做出一些评断，或者还有第一阶段那种「希望」创造某件事的能量存在，那么你创造的幻觉就**不会**在像图中出现。

其它客户和学生跟我说：「**听起来很棒**，但是对我来说却不实用。我有自己的生意，也必须专注数字、目标和成果。」或者：「我有工作，老板期望我定期设定并达成目标。」不然就是：「我有经常开支也有家要养，没办法这么随性瞎混。」如果你这么想，请先深呼吸一下，让我提醒你一些真相，当你扩展更深入人性游戏第二阶段时，这些真相会越来越真实。以刚才举的例子来说，我要提醒你：

### 重点

如果你想从金钱游戏彻底解脱，你不在意沿路上全像图中的幻觉是什么模样，只是依据扩展自我的带领，在机会出现时应用寻宝工具。

- 生意并不存在。
- 数字并不存在。
- 目标或成果并不存在。
- 工作并不存在。
- 老板并不存在。
- 经常开支或有家要养这些事都不存在。

一切都是虚构的，只是你的意识所创造出来的。除了你，没有人有力量 — 任何人、任何事都没有力量。你拥有所有力量，在第二阶段扩展的自我会巧妙运用 — 以你的工作、生意、老板、家庭和一切 — 支持你进行第二阶段运作，并从金钱游戏彻底解脱。

不管你是自己当老板或是受薪阶级，是失业、是单身、已婚有小孩或是其它各种处境。还是可以不必依据应办事项、目标或投资特定成果，活在当下并以响应模式过活，利用寻宝工具从金钱游戏彻底解脱。即使我自己拥有几个生意，已婚有两个小孩，而且小孩年纪还小，但是这么多年来，我每天这样做。在下一章，我会告诉你我究竟怎么做，并且提供让你可以依循的额外准则。在这方面，其实我的做法并不独特。

现在我想跟你聊一下，当你使用这四项寻宝工具深入第二阶段旅程的核心时，应有何期待。在此我先提出一个简单摘要，之后再逐项详述。

## 在第二阶段应有何期待

- 一、期待有不舒服之感。
- 二、期待发生「奇怪的事」。
- 三、期待让自己的**所有**核心信念受到挑战。
- 四、期待时而感觉困惑、挫折、压力太大和丧失判断力。

## 一、期待有不舒服之感

最庞大的能量就藏在你觉得最不舒服之处。因此，为了取回能量，在很多时候你一定感到不舒服，尤其是在第二阶段刚开始时，情况就是这样。事实上，到时候你自己会知道，因为你的意识会在你的全像图中，创造一件或多件不寻常的事，让你感到极为不适。不适感就是第二阶段的名字。现在你知道这是多么棒的一件礼物。

在第一阶段，我们对庞大不适的习惯反应是：

「我痛恨这个。」

「让我离开这里。」

「为什么这种事发生事发生在我身上？」

「我现在没办法处理这件事。」

「滚开！」

……这些反应都支持第一阶段的目标 — 限制并让自己相信你跟真正的你截然不同。在第二阶段，这是你给自己的大好机会，让你应用流程，从这些创作中取回能力，向彻底解脱点逐步迈进。

## 二、期待发生「奇怪的事」

人性游戏第二阶段的首要目标是：

一、取回能力。

二、让自己知道，你在第一阶段如何巧妙的欺骗自己。

三、支持自己记起真正的你，其实你多么有能力，你创造自己体验的一切，连细节也包含在内。

为了达成这些目标，就必须创造对你而言看似「奇怪」的经验。究竟

「奇怪」是指什么？我最近从字典中看到一个定义：「惊人的怪异或不寻常的特质，与众不同的。」如果你是让自己确信「你跟真正的你截然不同」的无限存有，而且你突然开始让自己知道「真正的你及你多么有能力」，你不认为从第一阶段的观点来看，自己即将看到的事一定与众不同、惊人的怪异或有不寻常的特质？没错，就是这样！以我亲身体验及全球几千名客户与学生的经验来说，看起来越奇怪的事，就代表你为自己创造越大的扩展机会。在下一章，我将跟大家分享许多故事，告诉大家这些事情看起来有多么怪异。

你也会发现另一件事，因为情况可能变得相当怪异，让你心想事成不是真的发生在你身上，或者只是你凭空想象。根据我个人生活体验和客户在第二阶段的初期的经验，每当你有真相的重要体验时，发现自己多么有能力，自己竟然能创造并控制发生在自己身上的一切，这种体验当然有超现实的一面。如果你有这种感觉，请顺其自然，过一段时间就会改变的。

### 三、期待让自己的所有核信念受到挑战

如你所知，能量场中每一个限制模式里都包含一项或多项信念，这些信念都不是真的，都是虚构的。因此，如果你打算从金钱游戏彻底解脱，就必须把曾经让你困在限制中的每项核心金钱信念戳破，最后瓦解它们。一定要这样做才行。

#### 重点

你无法继续相信自己在第一阶段信以为真的事，又想从金钱游戏彻底解脱，那是不可能的事，因为两者是不能共存的活动。

## 四、期待时而感困惑、挫折、压力太大的丧失判断力

如果你打算经历第二阶段的许多不适，看到许多奇怪的事，而且如果你原本信以为真的一切将接受极大的挑战，你认为自己有时候可能感到困惑、挫折、压力太大和丧失判断力吗？

当然会这样！

我现在回想起来都觉得好笑，但是我刚开始进行第二阶段的工作的第一年，有好多次仰望天空跟扩展的自我说：「你高估我应付此事的能力。情况太严重了，我无法处理，我需要休息一下。请让这种情况停止吧，或让我歇一会儿吧！」

好消息是，那些感觉就等于不适感，对吧？所以，如果你感到困惑，就**应用流程**。如果你感到挫折，就**应用流程**。如果你觉得压力太大，就**应用流程**。如果你觉得丧失判断力，**应用流程**。**应用流程**后，你完全融入无限能量中，不会感到任何不适。你会处在扩展状态——直到扩展的自我引导你发现另一个彩蛋，或回到仍存有能力还未瓦解的蛋。

### 重点

扩展的自我比你更可能了解你自己。TA 知道你可以处理什么，绝对不会给你超过能力以外的事要你处理。只要你确信自己一定会没事，**应用流程**就好。

在第六章，我说过在你的完全体验电影中扮演角色的那些人，在你的全像图中有三种作用：

- 一、反映你对自己或自我信念的想法或感受。
- 二、跟你分享有支持作用的知识、智能或见解。



### 三、让某些事发生，在你的人生旅途中给你支持。

因此，扩展的自我会处理这些演员在你生活中的剧本，要求他们说出并做出各式各样的事，支持你进行第二阶段运作。因此，期待人们说出并做出各种奇怪的事、不一致的事或是不合身份的事——这一切都是要支持你进行第二阶段的旅程。举例来说，我的客户南希深入第二阶段运作时，为自己创造所谓的「地狱的耶诞夜」，每一位家族成员要扮演相当疯狂、不合身份的角色，而且是她以往从未看他们扮演过的角色。这项创作让南希有许多机会进行第二阶段运作。

你可能受到诱惑想搞清楚为什么会发生这些事，或在你的电影中演员们所说所做，是支持三种作用中的哪一种。放掉这种把事情搞清楚的欲望。如果扩展的自我要你从某个反省、知识、智能，洞见或全像图中某个演员发动的某件事中获益，他（她）会让这一点变得显而易见，让你清楚知道。你不必为了此事而费心探索或绞尽脑汁寻找答案。只要运用四项寻宝工具，取回能力并扩展意识一起进行人性游戏。其它的事就顺其自然吧。

#### 重点

第二阶段与把事情搞清楚，逻辑或理智**无关**，而跟感受与直接体验有关。**了解**是第二阶段倒数第一名的奖项。

这是我对于第二阶段最感激的事情之一。在第一阶段，我设法让自己的生活不要那么讲究逻辑和理智，这是充满压力的生活方式，让我筋疲力尽，最后也不奏效（因为在第一阶段中，没有任何事情可以持续奏效）。进入第二阶段后，我发现放掉理智、逻辑、别把事情搞清楚，只要跟着感觉走，这样实在很放松又开心极了。我相信你也会有这种感受。

目前所述，人性游戏第二阶段的主要部分是，感谢自己为了欺骗自己做出那么神奇的工作，创造幻觉让自己信以为真，以为自己跟真正的自己

截然不同。因此，当你从彩蛋中取回能力时，扩展的自我也会带你步上巧妙完成奇迹的旅程。在应用流程后，你会发现自己经常这样喃喃自语：「原来我是这样做的！我怎么可能相信那种事？真让人惊讶！」

我无法告诉你对你而言，第二阶段或彻底解脱流程究竟是什么模样，因为这件事因人而异。但是扩展的自我知道，你身为进行独特人性游戏的独特无限存有，要如何彻底解脱。我可以百分之分的向你保证，如果你有**勇气、毅力、承诺和纪律**，进行第二阶段运作并坚持下去，即使这样做令你害怕、不舒服和难以应付，你仍会爱上它。而且你最后在个人全像图看到的这项转变和内在体验，将让你佩服不已。

在我结束本章之前，我要提出两项重点。首先，当你进行第二阶段运作时，请温柔的对待自己，给自己多一点耐心。你不必马上精通寻宝工具的运用。如果你发现自己这样说：

「我怎么做都做不好。」

「我刚好有机会取回全部能力，但我只取回两成能力。真糟糕！」

「我绝没有能力做这件事。」

「不管我我多么努力或尝试，就是不奏效。」

「我做不到！」

你要认清这些声音代表在第一阶段奏效的限制创作，现在它们再也无法派上用场。应用流程解决这些情况。你只要做自己能做的事，相信每件事都适当运作，不管发生什么事或情况如何发展。不管表面上看起来怎样，你总是把事情做得很恰当！

### 重点

千万别低估「说服自己幻觉是真的，你跟真正的你截然不同」，这可是一项了不起的巨作。

不管你几岁，身为无限存有，你用尽所有力量、创意、发明才能、聪明机智和巧思，说服自己幻觉是真的，你跟真正的你截然不同。你残酷地欧打自己的头，「物质世界是真的，物质世界是真的，我的活存账户是真的，我的活存账户是真的，我的确受到限制，我的确受到限制」，直到你完全相信为止。你无情的让自己从拥有无限能力，变成处处受限。现在，你必须扭转一切，让自己从处处受限，回到拥有无限能力。该是你花时间、精力、努力和纪律，扭转改变一切的时候。为此事做好准备。如果你判断自己做的太慢，或觉得有太多事要做，或有别的事出现，让自己休息一下或应用流程。

简单讲，你在第二阶段：

- 遵照扩展自我的带领。
- 等着看全像图中出现什么，或觉得自己受到启发要做什么。
- 当你觉得很感动，想要对所见事物有所响应时，就从工具腰带拿出工具并耐心使用它们 — 记住别依照议程或想修改、改变或改善个人全像图。

日复一日这么做之后，某天早上醒来，你会发现自己全像图中某件事改变了。或许以往让你抓狂的事，现在却令你发笑。或许以前你觉得讨厌的人，突然开始亲切和善的对待你。或许金钱开始从出乎意料之处**出现**。一开始，某一件改变了。然后，另一件也改变了。接着，又有别的事改变了。之后改变速率和数量开始加速，进入我说的「神奇领域」(miraculous territory)。但是一切都源自日常生活中有耐性、有毅力、客观的应用寻宝工具。

对我来说，第一阶段让我筋疲力尽，太错综复杂，有太多选择，太多工作要做，发生太多事，要分析、处理和管理太多细节。当我深入第二阶段，我的喜悦感、平静感和满足感大幅激增（而且持续增加中）。你将为自己创造同样的动力。：）

### 重点

在第二阶段，你不主动让事情发生或「证明成效」。你只是进行第二阶段，当你这样做时，云雾会渐渐消散，阳光会逐渐展露，真正的你开始发光发亮。发生这种情况时，你的全像图会自然而然的以惊人的方式自行改变。

让我如此感谢第二阶段的另一件事是，整个游戏规则相当简单！只要运用工具腰带上的四项工具，而且你清楚知道什么时候该用哪一项工具。你活在回应模式中，等着看全像图中让你受到什么激励或启发你做什么，或发生什么事。然后你只要相信扩展的自我，并做自己受激励或启发的事，或是拿出并运用适当工具工作。你日复一日的这样做，当你取回能力，你也扩展自己的智慧与富足。接着有一天，你抵达彻底解脱点，你已经取回足够的能力，充分证实真相也彻底感谢，于是你以目前无法想象到的方式彻底解脱，你的全像图也改变了——自然而然且毫不费力气。我会在第十三章中，详述彻底解脱点究点是什么模样。

现在我想跟大家分享发生在我自己、我的客户和学生身上，各种令人赞叹的故事，藉此说明第二阶段的生活可能是什么模样。当你准备好聆听这些故事，请继续阅读第十二章。

### 重点

当你继续取回能力并扩展自己的意识，那么你迄今发现的一切将越来越真实，对真相的理解也将越来越深入。

## 第十二章 过来人怎么说

历史不过是多数人认同的一套谎言。

——拿破伦一世（Napoleon Bonaparte）

你有两种方式过活，一是坚信天下没有奇迹，一是把每一件事都视为奇迹。

——物理学家 爱因斯坦

当你准备好进入人性游戏第二阶段，若能听到别人进行这趟旅程的相关消息是很有帮助的。不过，你必须从清楚观点检视这些故事。在第一阶段，我们倾向于检视别人发生的事并创造信念说：「情况就是这样，我可能也会发生这种事。」我们在第一阶段都接受这种信念，以他人的行为做榜样是很有效的成功策略。「果别人做什么，你也做什么，你依照着别人的做法，就能产生类似成效。如果我们很尊敬仿效对象，真的想要这个对象看似拥有的东西，那么这项信念就特别具有吸引力。

在第二阶段，没有任何信念能支持你。我跟你分享的一切，只适用于我，支持我这个独特的无限存有以独特方式进行人性游戏。能量场中安置的独特彩蛋，也是我的扩展自我为我特别放置的。我跟你分享我的家人、客户和学生进行第二阶段旅程的故事，也是他们的扩展自我为他们特别设计，支持身为独特无限存有的他们，以独特方式进行人性游戏，能量场中安置的独特彩蛋，也是**他们的**扩展自我为他们特别放置的。

我可以跟你分享数千个我及家人、学生和客户在生活中发生的第二阶

段故事。但是这样既没有必要，且终究无法对你产生帮助。我想跟你分享几个故事，说明要「期待什么不舒服之感」，「期待第二阶段奇怪的事」**可能**是什么模样，也利用几个故事告诉你，当你开始让自己知道真正的自己，知道自己多么有能力，是你创造自己体验的一切（包括细节）时，**可能**是怎样的情况。对你来说，有些故事可能看似重要，有些故事或许是小事或微不足道。不过，这些故事都很重要，也都经过精心挑选，阐述我想让你了解的特定重点。

#### 重点

在第二阶段中，发生在你身上的事跟发生在**别人**身上的事，绝对没有关系。

在我跟你分享的故事中，有些故事中人名因为个人隐私考虑而做更动，但是这样故事都是真人真事，并未经过任何润饰。当你阅读这些故事时，请把下列这段话牢记在心。这是莎士比亚剧作《哈姆雷特》（Hamlet）中，主角哈姆雷特的密友何瑞修看到鬼后，不认为是真的，跟哈姆雷特之间的对话：

何瑞修：啊，日与夜，这真是个离奇之事！

哈姆雷特：就当它是陌生人般的欢迎它。

天地间无奇不有，何瑞修。

不是你的哲学能够完全梦想得到的。

我想先跟大家分享期待第二阶段不适感的故事。第一个故事是带领我从金钱游戏彻底解脱的一系列事件。在第一章，我说明过金钱游戏的规则。在第一阶段，我跟你一样相信金钱游戏的规则是真的，相信幻觉有力量。因此，我在蛋中创造跟真相恰好相反的强烈信念。结果，我创造相当稳固的核心理念，把下列事项当真：

- 我拥有的富裕数量确实反应在我的账户余额、收入和财务报表资产净值数位上。
- 我的事业活动就是我个人富裕的真实来源。
- 我从事业活动取得的富裕，跟下列事项成正比：我的产品和服务多么优良，我必须提供多少数量、每项销售的获利能力、多么精通营销及宣传说服人们购买产品与服务。

为了强化「这些核心信念是真的」这项幻觉，我创造自己亲自参与透过邮购和网络，行销与销售产品和服务，时间长达十八年。

举例来说，因为这些核心信念，我每天登入自己的网络银行账户，检查账户余额，像老鹰般的观察生意的销售数字及其它财务评量。**生意好时**，销售数字很不错，我的账户余额也持续增加，让我开心。**生意不好时**，销售数字不佳，收入很少又有许多账单要缴，让我担心。如果趋势不如我想的那么有利，我会进入大规模的主动模式，让某件事发生，让情况有所改善。

先前我说明过，在第二阶段，你的所有信念都会受到挑战，然后这些信念被瓦解掉，支持你展现真相，展现无限富足的自然状态。结果，当我进入第二阶段，我创造下列幻觉并让它们出现在我的全像图中：

- 我旗下两个事业的产品服务之销售额，几乎降到零。多年来，这些生意一直很好，但是突然间一阵转变，无缘无故就跟成功绝缘。销售额跌到谷底。
- 为了生意必须利用个人资源资助活存账户，才能缴清账单。
- 无法从生意中支付薪水和奖金给自己。
- 个人住家必须进行几项昂贵维修和变更。
- 因为个人生活方式产生大笔开销，又无法从两项事业获得收入，再加上为了资助而付出大笔开销，这三项打击让我个人存款骤减。因为我先前几年存了相当多钱，所以不至于让自己陷入险境，但是当我预

估未来趋势时，可想而知这样下去终将引发灾难。

你认为我对这些创作做何感受？我可以用两个形容词摘要叙述：惊慌和恐怖。

藉由打开那些引发这种强烈感受的彩蛋，你认为我给予自己什么礼物？取回庞大能量的机会。

那么，你认为我做了什么？我整天、每天应用流程。每次我在家里走来走去（我的住家确实是我的梦想之屋），或在屋外踱步、看着美丽景色，我想象如果钱继续这样流出，自己必须卖掉这幢房子。每当我在早上送孩子们到私立学校上课，看着他们进入学校，我就想到自己无法支付学费，必须让他们转念别的学校。那是孩子们（跟我老婆）都很喜欢的学校。先前我生意倒闭时，家父在他的银行为我联署保证申请贷款，把我保释出来，我想象自己羞愧的跟他说，自己又搞砸了。我也想象到，那些成功企业家、作家和教师等友人与同事发现我的失败时，我感到多么羞愧。这些灾难情境在我的想象中一再延伸。

我每天登入网络系统账户许多次，检查业绩报告，希望看到一些钱进来。但是，所得流量持续减少。我每天必须观察营业账户金额的进进出出，要缴交哪些账单，这样才能确定自己能及时把钱从个人账户转存到营业账户，避免两个生意开立的支票跳票。

你知道我我么巧妙的欺骗自己，为自己强化金钱游戏的幻觉么？第一阶段运作就是这样。

因为这一切不适，我经常每天应用流程三小时，有时候甚至更久。你可以看出这种密集程度。如同我在前一章所说，有时候我应用完流程后，进入扩展并喜悦的状态，但是几秒钟或几分钟后，害怕和恐慌感再度升起。然后，我必须再次应用流程。有时应用完流程后，我可以暂时得到解脱，直到检视账户余额或发现业务表上业务为零时，情绪又被扰乱。



我说过 — 一个人事业富裕跟身为生意人和营销人士的技能，以及让事情发生的能力成正比 — 是我的核心信念之一。因此，想脱离绝望并停止金钱不断流出，我马上回到主动积极模式，为自己的各项产品和服务推出一系列营销活动。但是宣传活动全告失败，不然就是无法产生足够收入造成影响，结果情况反而越来越糟。

理智上，我知道第二阶段，我知道自己先前章节跟你分享的一切。但是如同我在第十章所说，**了解和知道真相还不够。我必须从以往限制我的彩蛋中取回能力。**为了取回能力，我必须打开那些彩蛋，感受到极大的不适。而且为了确切感到不舒服，我必须创造我所体验的那种幻觉。

惊慌和恐怖最后转变为愤怒。在第一阶段，我在成长期间和成人生活中，创造许多高潮与低潮及许多痛苦与挣扎的幻觉。我也创造许多看似让我迅速成功最后毫无进展的创业机会。当时，我认为自己被戏弄了。结果，我创造更强的信念，我认为这个世界跟我作对，用尽一切机会作弄我，让我事事不顺，看到我局促不安就很开心。我知道这样说，听起来很可笑。但是在第一阶段创作手段中，我真的让自己相信这是真的，我也为此感到生气愤慨。结果，这些蛋在重要时机被打开，与其相关的所有不适感像消防栓的水柱般开始溢出。

一天中有好多次，当我检视自己不同账户的余额，发现余额数字越来越少，我应用流程，然后应用迷你流程说出真相并告诉自己：**「那些数字在那里，看起来如此真实，那是我的力量及我的无限富足状态在运作。这一切都是我的意识所创造，都不是真的！」**我日复一日、一再的运用让自己相信第一阶段谎言的凶猛行为，提醒自己真相为何。

同时，我这两个生意几乎没有进帐可言。我的个人经常开支相当高，还用个人资金弥补生意亏损。后来，我创造另一个幻觉，我的住家需要进行一连串重大维修或必要更动，需要庞大开销。举例来说，我创造这个幻觉 — 我家屋顶漏水，两家屋顶装修公司告诉我，屋顶太破旧了必须换新屋顶，费用是四万美元。我还创造另一个幻觉 — 我家一楼地板到地面的

空间有积水发霉问题，必须重新安装废水清除系统，要花一万三千美元。财务压力的幻觉持续出现。

这样继续下去，我观察到自己所有的核心信念，那些在第一阶段让我最受限制并引发我最多痛苦的信念，都受到挑战。这种情况持续八个月。有时候我确实感到相当喜悦平静，事情平稳发展的那段日子是这样。但是绝大多数时间，都是感受很强烈又很不舒服。不过我下定决心踏上第二阶段的旅程，而且要从金钱游戏彻底解脱，所以我每天遵照承诺，生活在响应模式中，运用四项寻宝工具，**应用流程到每件事，包括我对扩展自我和这个世界感到气愤不已，担心自己的生意再度倒闭，可以引发痛苦和羞愧时，我也应用流程。**

或许你猜到，花那么多时间和精力让第二阶段运作，却发现事情没有任何改变，或者情况并未**好转**，让我更生气。「现在出来吧，」我对扩展的自我尖叫，「我在这里工作（运用寻宝流程工具），你知道我一心一意的做，已经八个月了。现在总该有什么改变。」但是没有任何改变，我也没有从能量场中限制我的彩蛋中取回什么能力。

有时候，我准备好要放弃了，有时我质疑自己是不是疯了，有时我怀疑第一阶段和第二阶段的一切，究竟何者为真、何者为假。「**取回能力，拥有无限能力、智能和富足**」是真的，或者我只是强迫自己进入疯狂的新信念体系。有时我**沮丧**到跟扩展的自我说：「我放弃。不管是不是无限存有，是不是无拘无束的进行人性游戏，如果这是我的人生，那就顺其自然，我不想再玩了。现在就给我一项突破，不然就设法让我离开这个鬼地方。我已经受够了。」

但是我知道这件事攸关利害，知道不管付出什么代价，我都想彻底解脱，想无拘无束的进行人性游戏，所以尽管那些以第一阶段为依据的抗议和无益感受一再出现，我还是继续进行第二阶段运作，继续从应办事项和想改变、修改、改善全像图或想再次获得金钱流量中，取回我的能力。然后，进行第二阶段运作一年后，我开始发现自己的全像图中出现一些改变。

我发现惊慌感和对生意再次倒闭的忧心开始减少，后来完全消失。我发现自己不再像老鹰般的观察营运数字，也**绝对**不相信它们是真的。我注意到自己改变了，我依据乐趣做出工作相关决定，而非依据什么事能让我赚钱或别人对我的期望来做决定（我会在下一章利用许多篇幅详述这项转变）。另外我也注意到，自己感到更喜悦平静。事实上，因为我看起来似乎很快乐，我太太开始对我做鬼脸问我最近发生什么事。当时我并未跟她讨论任何有关第二阶段运作的事。我自己一直默默的做。至于要不要跟「别人」讨论第二阶段，这件事留待第十五章做说明。

我也开始发现，自己创造出对我更友善、更体贴、更尊敬、更感激的友人和陌生人。然后我开始注意到，自己创造更多人**接近我**，提供我演说机会。有一次，我只花两分钟就赚到二十一万美元，我会在后续章节详述此事。另外，我也创造一些人突然出现，主动要求是否能向他们的顾客宣传我的产品和服务，双方分摊利润，以营销术语来说就是所谓的共同投资。我接受几项共同投资，也**获得以金钱形式表达的庞大感谢**。突然间很多客户找我咨询指导，钱从各式客户各样的来源不断涌进，完全出乎我意料之外。那一个会计年度，我的事业业绩和获利纷纷创下新高记录。

尽管发生这么多看似**好消息**的事，请了解在第二阶段，业绩和获利创新高记录并**没有任何意义**，数字**不是真的**，我当时检视这些数字时也不认为它们是真的，不认为它们有任何意义。重点是，**在我的完全体验电影中，人格面具不带任何意图、欲望或主动努力，就让富足幻觉出现在我的全像图中**。更重要的是，响应这所有机会是一个让人放松、喜悦又很快乐的体验 — 我称之为「**生活方式友善体验**」。许多人在第一阶段，创造相当赚钱的机会，但是我们讨论过，充分利用那些机会时，终究会让人付出极大的代价。

透过这一切体验，我向自己展现其实我多么有能力，也让自己体验一下第二阶段究竟可能发生什么事。如同我在前一章跟大家分享的事，在我看到全像图中出现这些创作前，有很长一段时间都生活在**响应模式**中。我

并未设定目标，也不想要什么成果或应办事项，只是活在当下，做自己受到激励想做的事，做自己觉得有趣的事，并进行第二阶段。当我取回足够能力也将能量场中模式瓦解时，所有改变就出现了。第二阶段就是这样运作。

几个月过去了，我的强烈体验终于减缓，不再因为让我受到束缚的经验而头痛。为什么？因为我已经取回足够的能力，再也不需要那种强烈感受。然而我依旧提供自己许多机会，每天进行第二阶段运作。我继续这样做，继续扩展并更加展现真正的我，也继续目睹自己以不带任何意图或行动的方式，让许多惊人与鼓舞人心的创作出现在我的全像图中。

有时候，我突然有灵感想采取一项或多项行动，我会凭着灵感去做，接着就会出现惊人创作。对我而言，生活变得越来越有趣——而且从行动力和努力的观点来看，生活越来越轻松。对我来说，我迄今跟你分享所有概念变得越来越真实，也以自己从未想象过的方式，对这些概念获得更深入的了解。不久后，我就抵达解脱点，这部分我会在下一章详述。

### 重点

从金钱游戏彻底解脱跟透过事业、工作、投资或遗产等传统管道，创造让自己更有钱的幻觉无关，虽然你选择这样做，当然可以创造这类幻觉并从中获得乐趣。不过金钱游戏彻底解脱是跟展现无限富足和创造机会有关。无限就是无穷尽，是无法衡量、追查或计算之物，你阅读下一章就会知道。

请记住我刚才描述的，只是我创造用于支持我自己彻底解脱的事。这是为了回应自己在第一阶段时于能量场中放置的限制模式和彩蛋。这并不是彻底解脱所需的规则或公式，不表示你也要选择这样做。虽然你可能选择这样做，支持自己彻底解脱，但并不表示你该期待所有「灾难」发生在你身上。你会创造最能支持你的体验，让你这位独特的无限存有进行独特

的人性游戏。

也请你记住，我为了**永远**从金钱游戏中彻底解脱，在自己的生命中创造一年半的**严重痛苦**。如果你选择创造类似**强烈和痛苦**程度的幻觉，或是更强烈更痛苦的幻觉，为期一年、两年、甚至五年或十年，如果你能永远且彻底的展现自己富足的自然状态，这样做难道不值得么？

你最好相信此事！

你认识（或你知道）有多少人开始存钱、投资、为退休做规划，或在二十岁时创造成财务独立？你可能就是这样做。一般人持续这股趋势并努力工作，通常做自己喜欢的事，直到六十五岁为止——四十多的时间。而且在大多数情况下，经过那么多年的工作后，大家还**无法**达到财务独立的目标或过着舒适的退休生活。对我而言，不论要花多少星期、多少个月、多少年的时间才能彻底解脱，一切都有值得的。而且跟第一阶段和金钱游戏不同，如果你进行第二阶段，你将会彻底解脱，也将会展现自己无限富足的自然状态。

我在英国的客户普拉文·卡帕迪亚（Pravin Kapadia）参加金钱游戏之彻底解脱现场活动后，进入第二阶段时创造出截然不同的体验。他先创造自己的业绩和获利看似暴涨。之后，他创造自己的成立新事业的幻觉，创造为了推动新事业引发核心事业现金流量出现严重问题的幻觉。当时他经营的核心事业依旧健全，生意也很不错（不像我的生意一败涂地），但是他为了支持自己进行第二阶段的运作，创造出一个暂时的压力情况。卡帕迪亚在给我的电子邮件中写道：

我明白扩展的自我给我机会，从自己金钱状况的不适感中取回能力。我一直使用流程从**财务危机**中取回能力，经过一段时间后，现在惊人的改变发生了，虽然缓慢却真的发生了。为了**从个人财务不适取回能力**，还必须做更多事，但最重要的是，我完全信任扩展的自我，而且他显然巧妙管理我的财务状态，支持我进行第二阶段的运作。

以下是萝莉·麦克劳德 (Lorie McCloud) 自述她进行第二阶段的故事：

我是全盲人士，但我不认为那是大问题。真正的问题在于，我的生活似乎一团糟，尤其是财务状况极差。在十几、二十几岁时，我很想自杀。当我发现有办法从金钱游戏彻底解脱时，即使知道自己负债，必须刷卡付款，我也赶紧报名参加研习会。

经过一个月认真进行第二阶段后，我开始看到改变。一则是，**知道如何应付我体验到的负面想法和感受，实在好极了**。我奋力迎击这些情绪，然后将其中的力量一点一滴的去除掉。

首先发生的事是，我尝试在家里做网络生意，结果生意失败也亏掉更多钱（原本我不必亏这些钱），而且我必须应用流程，处理这件事引发的所有羞愧和无能感。然后，我突然收到社会福利局的信告诉我，每月津贴增加。虽然津贴增加不多，但是就是这个至少「有增加」（原本绝不可能发生在我身上）的构想，代表通往富裕的所有障碍都被移除掉。

### 重点

全像图中**没有什么东西**是真的，包括社会福利局这类政府机构也不是真的。一切都是意识的创作，因此可以依照扩展的自我之意图塑造。

住在东京，参加过第二阶段指导课程的客户麦克·洛恩 (Mike Roan)，跟我分享他进行第二阶段的故事：

我休完假搭乘夜班飞机，在一大清早回到日本，再搭火车回东京，后来车上挤满赶着上班的通勤族。当时我好累，在飞机上不舒服又睡不好，在火车上一下子就睡着了。到站时，我半睡半醒的拉着行李箱穿过拥挤人群下车。火车开走时，我才惊觉自己把手提行李留在火车座位上方的架上，行李里面有护照和其它贵重物品。我马上向铁路局人员呈报遗失物品，他

们表示会尽全力追查。

当时我焦虑到坐立难安。渐渐地，我开始明白，就像住在别的国家的异乡人，我花很多力气在文件上，例如：申请护照和工作签证。我的安全保障和生活方式似乎都仰赖持有那些文件。

回到家后，我还是很担心。后来，铁路局打电话来说，他们找遍车箱都没有发现我的手提袋。后来我知道我唯一能做的是，**从这些事项及在我生活的重要性中取回能力**。所以接下来，我花几个小时，不设法找回文件，只是**从我的信念和不适感中取回能力**。有趣的是，当天下午我又接到铁路局打来的电话说，他们找到我的袋子了，而且里面的东西原封不动，所有东西都还在里面，请我过去拿回来！有机会取回能力，这是多么棒的礼物啊！

我太太塞西莉选择以一个惊人且极为强烈的体验，让自己开始进入第二阶段。我先为这个帮事铺阵。塞西莉跟我有两个小孩，女儿艾莉（Ali）七岁，儿子艾登（Aidan）四岁。当时我们还养莫莉和裴瑞这两条狗。女儿念的学校里有一只天竺鼠名叫可可饼，学生可以把它带回家照顾，天竺鼠可可饼在我们家待遇两周。把可可饼放出来玩时，我们总是小心的把我们家的狗关到另一个房间。我们家有一位年轻帮手莎莉，她身兼保母和私人助理。最后，塞西莉让自己进入第二阶段的那个晚上，我刚好举办为期四天的现场活动。当天是活动第二天，与会者总会来我家晚餐联谊。莎莉负责餐点，等餐会开始后，小孩就交给她照顾。

### 重点

全像中出现一项创作支持你进行第二阶段工作时，这项创作只会待到支持你完成工作为止。一旦你工作完成，这项创作就会消失，因为没有理由继续存在。



当天下午，塞西莉参与活动担任学员时突然接到电话，是莎莉打来的紧急电话，要塞西莉回家，因为狗狗莫莉松脱狗链，攻击并咬死天竺鼠可可饼。你可以想象得到，这件事让塞西莉多么不舒服。「哦，不会吧，」她想，「晚上大家都要到我们家，结果房间里死了一只天竺鼠！」之后，这个想法和感受继续扩大，「我必须打电话跟学校说，我们杀了天竺鼠。幼儿园里那些认识并爱护天竺鼠可可饼的师生，一定悲痛欲绝！」

但是这项创作并不止这样，我们让天竺鼠可可饼进家门，已经先跟女儿艾莉说过，养宠物是一个要认真看待的重大责任。塞西莉后来创造艾莉因愧疚痛打自己说：「我绝不可能再养宠物了，我不够负责任……」艾莉边哭边跟自己说。

但是这项创作还不止这样。一小时后，与会成员都到我们家了，餐会开始了。当天晚上，塞西莉听到莎莉和孩子们在楼上出现奇怪声响。起初她不在意，但是还继续听到奇怪声音，所以上楼看看究竟怎么回事。当她走进楼上浴室时，看到莎莉昏倒在地上，艾登脱光衣服站在浴缸里，冷水不停的流着。艾登一直叫着「莎莉，莎莉」想把她叫醒。那就是塞西莉前一直听到的奇怪声音。结果，原来是莎莉帮忙弄餐点是喝太多酒了，而昏倒在地——在上班时。当时，这件事我全不知情。塞西莉不想让餐会扫兴，所以没有告诉我。莎莉在我们家帮忙四个月了，她有这种行为真的很不寻常。

塞西莉看到莎莉昏倒在地上呻吟着，全身发抖的艾登在浴缸里呼喊莎莉，还有天竺鼠也死掉了，一个巨大的蛋为塞西莉打开了。「哦，我的天啊，」塞西莉心想，「一直以来，我这么相信这个女人，把孩子交给她照顾！沙因费尔德跟我还去伦敦一周，让她跟孩子单独在家。原来孩子交给她照顾这么不安全！哦，我的天啊！我们不在时，孩子可能受到伤害被害死！明天我参加活动时，莎莉又会到我们家。如果那时候，孩子发生什么事怎么办？她已经害死一只天竺鼠，又让艾登自己待在浴缸里……」

塞西莉开始应用流程，当有关孩子处于险境的巨蛋不断的流出能量，



她持续应用流程三周。这整个幻觉（我提醒你把它看成是由超高技巧演员在全像图中扮演的幻觉）是一个巧妙精湛的创作，让塞西莉有机会从生活中一直困扰她的「外在力量」彩蛋中取回能力。结果，我们决定解雇莎莉，塞西莉并未参加后续几天的现场活动，接下来那一个月，她应用流程处理她的创作引发的所有感受。

### 重点

在你的全像图中出现的人都是演员，他们的言行都是依照你的要求，所以合不合乎身分这种事根本不存在。他们只是依照你的要求去说，去做。

住奥地利维也纳的布莉亚塔·纽博格（Brigitta Neuberger）参加金钱游戏之彻底解脱的活动。她搭机来参与活动，计划在活动后回家前，顺便在美国四处游逛。活动第一天晚上，她创造把皮夹遗失的幻觉。皮夹里有现金、信用卡、机票和护照。她告诉与会成员这个悲剧时，显然处在惊状态。「没有那个皮夹，我就麻烦大了。活动完就不能继续旅行，活动期间也没钱吃饭，也不能回家。我找遍所有地方，饭店房间、会场、车子里、所有去过的商家的餐厅，就是没找到皮夹。」

我知道纽博格创造遗失皮夹的幻觉，给自己第二阶段的绝佳礼物。「真是杰作，」我跟她说。「你创造这个幻觉，送给自己一个很棒的礼物。明天你会发现称为流程的工具。运用它，接着只要耐心观察。你的皮夹会以某种奇怪方式再度出现。皮夹并未真的消失，只是你创造它消失的幻觉，支持自己取回能力。」正是如此，两天后，纽博格带着灿烂的笑容进入会场告诉大家，早上她开车时前头面那辆车突然停下来，她紧急煞车时，看到皮夹从前座下面掉出来。「我知道自己在前座找过不止一次，」她向大家保证。

接下来我们要看看第二阶段「期待发生奇怪的事」这个层面的一些故

事，也了解创作如何出现在你的全像图中，让你知道自己其实多么有能力，其实你创造自己体验的一切。听起来可能像科幻小说。当你阅读下列故事时，请把这项提示和你迄今所学的一切牢记在心。

我的客户丹恩·卡布瑞拉（Dan Cabrera）住在伊利诺伊州，他参加金钱游戏之彻底解脱现场活动后回到家，写了这封信给我：

我搭车回家途中发生不可思议的事。从道路标志到跟其它旅客的惊人交谈，一切都跟彻底解脱有关，一路上我不停的从扩展的自我获得证实。当我回到家时，扩展的自我马上送给我两项创作，造成我极度不适：

一、我女儿因为跟三位好友意见不合，而失去三个挚友。

二、我在圣地亚哥的弟妹正面临重大财务困境。

我记得我说的话，所以我受到激励跟自己说：「来吧！」我开始就用流程。隔天我进办公室检查电子邮件时，我真的觉得自己接受很棒的支持。在此，我引用学校系主任全我的电子邮件内容做说明：

丹恩：

我们需要开发线上课程用于大学新课程中，而且要在 2006 年秋季班开课准备妥当。我们需要开发下列在线课程。另外，我们也正在找有兴趣教导这些课程的教师。在线课程开发者与教师是同人或不同人都没有关系。

以下我列出所有课程，但我认为你很适合 UHHS410 课程，这跟你以前教过的 AHPH 课程类似。开发这门课，学校会支付 3500 美元薪资。去年夏天，学校有一群老师已经把这门课的大纲列出，你可以依据大纲开始进行。

我们希望在 2006 年秋季班或 2007 年春季班开这门课。你可以尽早开始作业。你有兴趣开发这门课吗？你有兴趣教这门课程或名单中的其它课程吗？

我在彻底解脱活动开始前填妥的作业计划表中，我表达想再当教育家的愿望，也想奉献时间开发在线创新教学课程，提供给大众使用。以你的话来说：「赞叹效应」发生了，而且才揭开序幕。

住在东京，参加过第二阶段指导课程的客户麦克·洛恩，也跟我分享他进行第二阶段的故事：

最近我待在我姐姐家度假，她有一套数字光盘影片是由英国博物学家戴维·艾登堡（David Attenborough）拍的《生命之源》（The Living Planet）。我观赏这些影片时，真的觉得全像图中出现各式各样生物的壮丽而大为赞叹，而且我是从第二阶段的观点去看。这个地球是如此不可思议的创作，我能利用这么多生物、现象和美景，创造如此惊人细节，真是让我赞叹。

我的客户黛柏拉·曼达斯（Deborah Mandas）是一名牙医师，她参加金钱游戏之彻底解脱的现场活动，在跟同组成员一起晚餐时，为自己创造有趣的第二阶段体验。在晚餐前，曼达斯翻开皮夹看，里面还有三百美元。不过，等到晚餐后要付帐，她再打开皮夹时，却发现里面有五百美元。「我确定之前皮夹里**没有**五百美元，而且我没有算错，」她说。

金钱游戏之彻底解脱现场活动的另一名学员麦可·哈克特（Michael Hackett）创造下列体验告诉自己，其实他多么有能力，也说明了「他创造自己所体验的一切」这项事实：

昨天晚上我们有六位学员一起吃晚餐，因为我的财务状态和一些其它原因，我跟七十岁的父亲同住。我跟父亲的感情很好，我很敬爱

父亲。晚餐时，我打电话跟他说：「父亲节快乐，」他说：「你绝对猜不到，我买了什么东西。」

「买了什么？」我问。

「一部 Corvete 跑车，」他说。

「你是说，你买了一部 Corvete 跑车？」

「那还不是最精彩的部分，」他说，「你猜我花多少钱买的。」

「什么？」

「一百美元。」

原来，家父在三个月前跟公共电视台买了一张抽奖券，他们刚打电话通知父亲，赢得 2005 年份的 Corvete 跑车。家父先前膝盖受过伤口，身高一百八十几公分的他，很难把腿弯曲，所以他不能开一般汽车，而是开小货车。我替他感到高兴，所以我很开心。我说：「你打算怎么处理这部 Corvete 跑车？」

「哦，我打算换成现款。」

「是多少钱？」]

「哦，至少有四万美元，可能更多，」他说。

就算那些钱我一毛也没看到，也没关系。整件事就这样凭空出现。从第二阶段的观点来看，我明白没有抽奖这件事，没有抽奖券这个东西，我父亲也没有持有抽奖券三个月。我突然告诉自己：「哈克特，你创造整件事！你创造这整件事，包括父亲获得抽奖券的故事。」我真的知道自己多么有能力，也知道整个游戏如此让人惊叹，真过瘾！

跟哈克特一起共进晚餐的另一名学员，对 Corvete 跑车一事做一额外补充：

我在那里体验到这个故事，实在让人惊叹，因为我们都觉得这个故事要告诉我们一个重大讯息。后来发生另一件事。哈克特向我们坦承他自己的财务状态。其实当时哈克特很缺钱，他打电话给父亲后，

服务生送上啤酒时，竟然又**哈克特**一杯啤酒并说：「刚好最后一杯，所以这杯免费。」

所以我们听完哈克特的跑车故事后，大家都看着他，接着他就拿到这杯免费啤酒。而且我们心想：「哇，赞叹效应已经发生在他身上。」十五分钟后，服务生又回来宣布，他们还有更多啤酒，如果哈克特还想喝的话还可以点——但是这回可必须付钱。

因为这个故事跟我和现场活动学员有关，所以我做出下列响应：

除了开心，还要了解其中的要性。餐厅不存在，服务生不存在，啤酒不存在。哈克特创造那是最后一杯啤酒的幻觉。因此他创造服务生提供他免费啤酒的幻觉。

你看过哪家餐厅因为东西剩下所以免费供应？不合理啊。但是，服务生只是照着哈克特要求去说去做的演员，所以不需要合理，只要支持哈克特进行第二阶段运作就行，而情况正是这样。

有趣的是，哈克特从小事情开始。随着时间演变并取回更多能力，当他越来越**清楚**自己可能做什么，他为自己创造的各种事物将会拓展。一旦你有足够经验，知道自己其实多么有能力，就不会否认我跟你分享的一切是真的。

英国客户杰夫·普里斯特利（Jeff Priestley）写信跟我分享他的故事：

那是周日早上，我在看电视影集《**奇异果女孩**》（Gilmore Girls），那是我最喜欢的影集。节目从早上十点开始播出。才看十分钟，我老婆就说已经帮我放好洗澡水。我上楼泡好澡，刮好胡子，穿好衣服，弄东弄西大概花了三十分钟。不过，下楼时看看时钟，怎么才十点十五分。我很讶异，看看屋里其它时钟，一样都是十点十五分。影集还继续播出，我没有少看到什么。真是让我讶异，我继续观赏其它四十

五分钟的节目，把那一集看完。我想**时间是我到目前为止最大的限制及信以为真的幻觉之一。扩展的自我显然不这么认为。**

我太太塞西莉为了告诉自己，自己多么有能力，创造另一个惊人体验。她跟女儿艾莉开车出游，这是一趟长途旅程。两人都累了，决定晚上先找地方过夜休息。塞西莉开始在高速公路上找饭店标示。不久后，她看到标示，循着出口开下高速公路。出口尽头有一个标示写着，汉普顿旅馆向右走三分之一里。塞西莉向右行驶三分之一里，却没看到旅馆，再开半里路，还是没看到旅馆，又开两里路，仍旧没看到旅馆。

她往回开两里路，停在加油站询问旅馆在哪里。「右手边三分之一里，你不会错过的，有很大的蓝色和红色招牌，」加油站员工跟她说。所以塞西莉开出加油站，往右再开了三分之一里，又开了二分之一里，再开两里路，还是没看到旅馆！起初，她觉得很挫折，但是她从中取回能力，最后也想起自己是在第二阶段而开始发笑。她开回高速公路又开了一段路后，发现另一个出口也有旅馆。她再次依照指示，却没找到旅馆！旅馆应该就在那里啊，但是在她终于找到旅馆前，这件事重复发生四次。

那么我问你，全像图中的**任何事**是真的、是可靠的或无变动的吗？

不是的！

我到华盛顿首府出差开车回家的路上，也创造类似幻觉。我问饭店管理员怎样开回我回家必须走的高速公路。饭店管理员给的指示很简单。我依照最初几项指示去做。没有问题。接下来的指示是：「开八里路看到出口九，在出口九下去。」我开了又开，看到出口七、出口八、出口十。没有出口九！我又开了一会，在出口十三处下去回转走向高速公路。然后，我看到出口十二、出口十一、出口十，接着是……出口八。又没有出口九！因为我在第一阶段时，创造时常迷路的模式，所以我开始感到受挫并应用流程。

后来我又在高速公路上一再的回转，最后开到里根机场，让我气急败坏。我应用流程，最后搞清楚如何开出机场回到高速公路时，又发生同样的事——出口七、出口八、出口十，没有出口九！现在我创造三次没有出口九的幻觉。在我终于看到出口九，能够开离高速公路回家前，又再经历两次同样的状态。现在，你可以跟自己说：「是你迷糊，出口九一直在那里，你只是错过了。」首先，我一点也不迷糊，即使我可能错过一次，却不会错过五次，尤其是我先前错过几次后，之后可是相当小心。

那么我问你，全像图中的**任何事**是真的、是可靠的或无变动的吗？

不是的！

我指导的另一位客户隆纳德·萨文（Ronald Saven）打电话告诉我，他的惊人创作让他迈入第二阶段。他跟我说，他安排好把五万美元从自己的某个账户转到另一个账户。第二个账户余额为一千美元。隔天他查账户的余额发现，余额竟然不是五万一千美元，而是十万一千美元！他凭空创造了五万——反正其实只不过是钱和数字罢了！事实上，银行不存在，五万美元不存在、转帐这件事不存在，后来出现的十万一千美元也不存在。一切都是虚构的，都是幻觉，只是萨文自己设计的杰作，让他知道其实自己有多行，全像图其实多么可变——依照意识操控。

现在从第一阶段观点来看，可以轻易这么说：「这没什么，这是完全可以理解的事。这只是银行在转帐时出错了，银行会发现错误，把钱要回去的。」你可以选择这样解读此事。不过，萨文跟我选择从第二阶段的观点诠释这件事，也可以做出适当解释。萨文在能量场中为五万美元、转帐和第二阶段的十万一千美元，创造出一个模式。然后提供能量在全像图中出现十万一千美元的幻觉并信以为真。附带一提，萨文写信给我时，那笔额外的五万美元还在他虚构的账户中呢。

那么我再问你一次，全像图中的**任何事**是真的、是可靠的或无变动的吗？



不是的！

先前我在本章跟大家说过，我在两分钟内创造二十一万美元。现在我要告诉大家那究竟是怎么回事。故事要从我刚进入第二阶段的经验开始说起。我的友人蓝迪·盖吉（Randy Gage）邀请我到墨西哥坎昆市全国演说者协会（National Speakers Association）大会演讲。我应邀主讲我为推销高价商品网站开发的营销模式。那场演讲我并没有拿到任何费用，只不过主办单位帮我支付所有开销。盖吉跟我说：「通常全国演说者协会大会上不能卖东西，但是这一次，如果你想在台上推销产品服务赚一点钱，你可以这么做。」

我知道对于与会的专业演说者，我的营销模式能发挥神奇功效，而且我也很兴奋自己有机会跟他们分享细节。反正，我并不是想赚钱。赚钱并没有错，只不过当时我的动机不是要赚钱，因为我已经完全融入第二阶段运作。我搭上飞机前往会场，没有推销任何东西的意图，只想把必须分享的事跟大家分享，享受演说的乐趣并顺其自然。不过当我抵达那里，我开始想着：「或许教导一些人应用这个模式也很好玩，因为我喜欢这样做。」所以，我赶紧制作文件概述我可以提供一年的指导方案，也订定金额作为跟我共事要表达的感谢（当时我仍然称之为投资）。当时我灵机一动，想到整个课程要收取一万七千五百美元。以往我从未开设这类指导课程。我只是受到激励要这么做。我不在乎是不是有人报名或有一百人要报名，只觉得要这么做。记住，生活在第二阶段就是这样。

我发表三小时的演说，把自己所知和与会者分享。后来演说结束时，我受到鼓舞提出指导课程，所以我只是这么说：「如果你们当中任何人希望在未来一年内接受我的协助，执行你刚才发现的一切，我有开设指导课程，报名表在这里。」结果，大家向我围过来！大家像抢千元美元钞一样抢夺报名表。报名人数超出我能接受的范围，但是我接受十二位报名表，我觉得帮助他们应该很有趣。所以这十二名参加课程的成员以二十一万美元（金钱形式）对我表达感谢，这个幻觉马上出现在我的全像图中。



让我跟你分享另一个有趣实例，说明第二阶段进行人性游戏的情况。我刚开始进行直效营销和邮购这类游戏时，我还困在第一阶段受限的金钱游戏中，我创造退款保证的幻觉。在这类游戏中，你想尽可能销售更多产品。由于「别人各自拥有力量和独立决策权」这项信念，因此你必须很有说服力，让他们购买你的产品。如果你能藉由提供买家不满意退款的方式，降低买家风险，就有更多人跟你惠顾。很合理，对吧？当然，我就这样执迷不悟了十八年。

我甚至运用退款保证的创作，继续我第一阶段生意失败的经验。当时，我经管邮购生意两年，生意很好，所有数据都在预料之中。我每个月获得许多线索，其中有一定比例的人会买。有一定比例的人把产品退回来要求退款。不过突然间，我创造业绩跌至谷底，退货量爆增。这股趋势持续一年，最后导致生意失败让我赔掉许多钱。结果，我创造痛恨退款的强烈情绪，这种情绪维持好多年。

我进入第二阶段的许多年后，还透过邮购、杂志广告和网络经营另一项生意销售产品，我依旧提供退款保证，依旧受到大家的欢迎，如果大家不满意，我会提供退款。不过，我还是很讨厌这项服务，每次必须退款时，我就很生气。

经过几个月持续应用流程，解决我对退款的不适感，有天早上醒来我心想：「等一下！那里根本没有人，没有人需要我说服什么事，他们只是依照我要求听命行事的演员。对于我创造的任何事，他们根本不可能不满意。只是我自己创造人们不满及要求退款的幻觉，并让自己信以为真！」那天早上，我从营运活动中撤销退款保证服务。

或许你想到，经过十八年的强烈信念认为有提供退款保证的必要，这项决定一定让我感到不适，担心业绩会下滑。因此，只要我觉得不适或担心，就应用流程。起初，就像能量场中模式即将改变前的信号，我创造一些人打电话给我或寄电子邮件给我，询问我们是否提供退款保证，如果有的话，条件为何。我将这些创造解释为，**退款保证的彩蛋中还有一些能力**，

我继续把寻宝工具应用以退款这项创作上。几个月后，我已取回退款保证这个彩蛋中的所有能力，他们不再出现在我的全像图中。

### 重点

一旦你跨越彻底解脱点，你会开始质疑全像图中的一切，而且没有任何事是不变的。

最后，我再跟你分享两个小故事。在我的第二阶段体验中，我创造自己变胖十一公斤的幻觉。结果，我也创造自己以前的裤子大都穿不下的幻觉。以前我腰围三十三寸，现在必须买腰围三十六寸的裤子，穿起来才舒服。所以我买了同一个牌子三件腰围三十六寸的牛仔裤。我还试穿过，三件裤子穿起来的感觉都一样。一样的款式、一样的尺寸。但是回到家后，我创造一条裤子合身、一条裤子太紧、一条裤子太松的幻觉。我也创造自己以前穿的一条腰围三十三寸的裤子，穿起来竟然很合身的幻觉。

全像图中的任何事是真的、是可造的或无变动的吗？

不是的！

制作影片是我热爱的事情之一。我喜欢制作多媒体简报，邀请大家进入我的影音领域，也实现我说的「远距学习工具」。我运用一个软件程序将这些简报转换成 Flash 的特殊格式，可以在网络上播放。有一天下午，我刚完成三个影片并使用软件转档。转档完成后开始播放影片，影像却上下颠倒！我打电话给软件公司的技术支持部门，向他们请教此事，对方告诉我：「那是不可能的事。这个软件不可能把影像弄成那样。」

我最后一次问你，全像图中的任何事是真的、是可靠的或无变动的吗？

不是的！

现在请听我说，在你的全像图中一切都不是真的，都是虚构的，都是

你的意识创造出来的。只要改变能量场中模式的小细节，高速公路出口就不见了。只要改变能量场中模式的小细节，就能创造十万一千美元。只要改变能量场中模式的小细节，就能创造十二个人参与指导课程，每人以一万七千五百美元向我表达感谢。只要改变能量场中模式的小细节，牛仔裤就缩小或变宽了。只要改变能量场中模式的小细节，影片中的景像看起来就上下颠倒 — 即使从第一阶段观点这是不可能的事。

我先前说明过，这类故事多得不胜枚举，而且如果你承诺要进行第二阶段，你自己会创造许多故事。要明白的重点是：**如果只要在意识里和能量场中模式稍做改变，现实就变得不稳固、不可靠或容易改变**，那么当你彻底解脱，可以摆脱各种拘束限制，进行人性游戏时，你可能做到什么呢？当你能够做到这样，全像图会出现什么惊人创作让你狂欢呢？请继续翻开第十三章找出答案。

## 第十三章 无拘无束，尽情玩耍

别走康庄大道，自己披荆斩刺，为后人开路。

——美国作家莫瑞尔·史多德（Muriel Strode）

打造空中楼阁是没有规则可言的。

——英国作家柴斯特顿（G. K. Chesterton, 1874—1936）

做不可能的事，是一种乐趣。

——迪斯尼乐园创办人华特·迪斯尼。

请注意：你没有看完前面几章就直接翻阅本章么？如果是这样，为了你自己好，请看完前面几章的内容后再看这一章。除非你取得我为你准备的所有拼图图片，看到整个**彻底解脱地图**呈现在你眼前，然后你可以运用地图真正彻底解脱，否则，你无法彻底解脱。相信我！

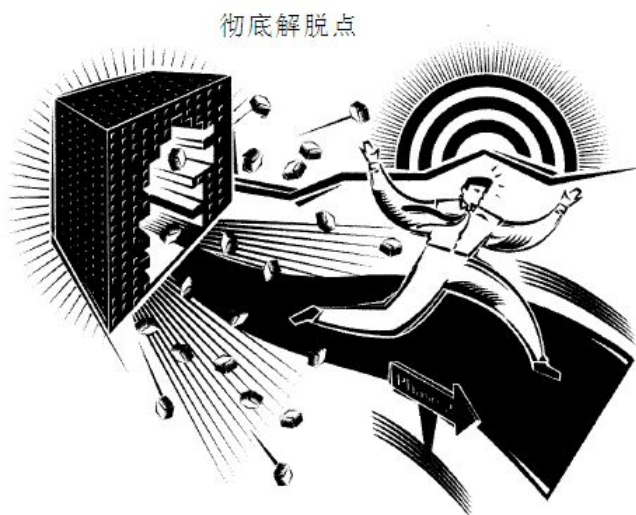
在最后这几章中，我要说明生活在第二阶段意味的是，没有任何议程、投资成果或特定成效，也不想改变、修改或改善个人全像图，日复一日地应用四项寻宝工具。我解释过，在第二阶段，你生活在回应模式中，活在当下，等看看全像图中出现什么，然后当你受到激励基启发时做出回应——在应用流程从其引发的不适感中取回能力之前基之后。

当你这样做到一定程度时，因为每个人的情况都不一样，所以我无法告诉你，你的「一定程度」为何。但是只要持续这样做，就会抵达彻底解脱点，跨越它之后就进入新世界，有新的生活方式。现在，你准备好发现彻底解脱点究竟是怎么回事，也看看当你跨越彻底解脱点后会发生的情况。不巡请记住，虽然大家在跨越解脱点后，都会发生某些事，但是你终

究会有自己的彻底解脱点，支持身为独特存有的你，进行属于你自己的你性游戏。

### 重点

每位无限存有创造自己独特的彻底解脱点，创造彻底解脱点前后的一切事物。你可以利用图十三·一所示，想象跨越彻底解脱点的模样和感受。



图十三·一 彻底解脱点

也请你记住，我在本章中跟大家分享的不是理论，或是对我相信可能做到某件事的叙述。我抵达彻底解脱点，跨越它，也真正以本章讨论的方式生活。不过，我还有漫长的旅程要走。在日常生活中，我仍然运用寻宝工具，以逐渐加速的速度扩展，并在个人全像图中日渐展现真正的自己。我不知道、也不想知道第二阶段究竟要走多久。我宁可让第二阶段的壮丽景象自行展开，让我获得惊喜。我必须说，即使我更深入第二阶段，不知道一切会是怎样的景象，但是我在撰写这本书时已深入第二阶段，一切比我体验过或想体验的任何事更为惊人。

当你跨越彻底解脱点，你已经瓦解让你困于财务限制的基本模式，你扩展并展现自己原本无限富足的状态。在那个时候，你深切知道，你创造自己体验的一切。你打从心里知道，你绝对有能力创造任何事并让事情出现在你的全像图中。你打从心里知道，数字不是真的，金钱不是真的，你的账户不是真的，在你的全像图出现的资金流动也不是真的，只有你原本的无限富足状态是真的。你对「自己究竟是谁」的真相有完全的信任和自信。即使这件事现在看似科幻小说的情节，却是非常真实也能达到的意识状态。

结果，一量你跨越彻底解脱点，就不再需要查看个人帐户余额或财务报表，如果你还这样做，你只是查看数字消遣并表达感谢，但是对真相则心知肚明。你也不再需要追查或评量资金量。成本无关，帐单也不重要了。

后来，钱的事真的迎刃而解 — 不管怎样就是迎刃而解。在钱这方面，你不会受到任何限制或束缚。在第三者阶段，你让自己相信如果你想买某样东西或做某件事，必须先有钱才行，然后才能买东西或做事。在第一阶段，有钱是很棒的事，没有钱必须等到足够的钱，才能买自己想要的东西或做自己想做的事，不然就要借钱之后还要付利息。跨越彻底解脱点后，整个变动逆转了。你受到激励或启发，想先对某项特定创作表达感谢，你表达感谢而且钱的事迎刃而解 — 不管怎样就迎刃而解。我一直提到「不管怎样就迎刃而解」，因为你会知道，当你跨越彻底解脱点后，要发生什么事是没有定数或固定方式的。为什么？因为无限就是无穷尽，没有限制就是没有限制！稍后，我会在本章中提出几个例子说明情况可能是什么模样，但是那只是例子，不是规则、公式或限制。

### 重点

跨越彻底解脱点后，你只要对自己选择 所有创作表达感谢（以现金、支票、信用卡或其它汇兑等形式的幻觉），你确信自己的无限富足状态是真的，不管怎样，钱的事会迎刃而解，你不必操心。

后来，以金钱形式表达感谢就变成像呼吸一样自然。你不必担心下个呼吸从哪里来，是吧？你不会评量或追查现在你有多少空气 — 或未来有多少空气可以呼吸。你不会想办法取得更多空气或保护你已拥有的空气。你只是想都没想地呼吸，你完全信任自己随时都有足够的空气。以自己原本无限富足状态生活时，情况就是这样。你的富足就像空气一样不虞匮乏。

### 重点

跨越彻底解脱点后，钱似乎还会来自全像图（虽然不需要），但是你知道真相不是这样。你知道钱来自你自己、你的意识、能量场中模式和你的力量。在全像图中钱如何出现的故事情节，只是你为了向自己无限富足的状态，表达最大喜悦和乐趣所做的选择。

还有另一方式可以检视，跨越彻底解脱点后展现原本无限富足状态，究竟是什么模样和感受。我把这个方式称为无限透支保障（Cosmic Overdraft Protection）。在银行界，有一个称为「透支保障」的第一阶段创作。我先说明透支保障的动作方式，以免有人不了解这是什么。你的支票帐户跟信用卡或其它帐户有关。如果支票帐户余额不足以支付支票金额，资金就自动由信用卡或其它帐户转过来，让支票得以兑现。

想象一下，如果你的其它帐户就是你原本无限富足的状态，你的金钱源源不断而来，当你拥有这种透支保障时，你的人生会就什么模样，会有什么改变。想想看，如果你对自己透支保障有的信心，你只要遵循带给你喜悦、让你完全融入创意狂喜的事，你可以做自己想做的事，感谢你的创作，开立支票表达感谢，并且知道所有支票都会兑现，不会跳票，那么你的人生会是什么模样，会有什么改变。

## 重点

当你跨越彻底解脱点时，就获得无限透支保障的资格。

我刚抵达彻底解脱点时，就理解到我刚跟大家分享的事绝对是真理，但是我还无法这样做。不追查数字，中信任钱的问题会迎刃而解，就盲目表达感谢和开立支票，每次我确实这样做，这个想法就让我害怕。

尽管我已经进行这么漫长的旅程，有些彩蛋中还有国量存在，让我担心银行通知支票跳票，担心销售商怒气冲冲地打电话来，担心 信贷利率疯涨等诸如此类的事 — 而且这些担忧让我无法跨越彻底解脱点。换句话说，我仿佛处在不明确的地带。

接着有一天，我大规模应用流程处理这些担忧后，我在静坐时发现扩展的自我跟我说：「如果你只是了解你的富足就像呼吸一样，但却不懂得实际运用，那么你只是在说：『其实我的无限富足并不存在』或『其实我的无限富足可能不存在』 — 而且你继续喂养让自己财务受限的彩蛋。在某些时候，你必须做决定判断真假，画定界限，跨出去后就不再回头。如果你处在不明确地带，就不可能彻底展现你的无限富足。」

我知道这些话都是真的，我也很想从金钱游戏彻底解脱，但是我还是觉得不安全，好你从悬崖跳下，底下没有安全网似的。我继续应用流程解决我的担忧，直到有一天我醒来并对自己说：「我今天要跳下悬崖，我别无选择，只能相信扩展的自我会在我跳下时，适时地支援我。」就在那一天，我的所言所行开始信据仿佛真的拥有无限富足，仿佛我真的拥有无限透支保障，仿佛每次我把一美元丢进投注机，就能拿回三美元。我不再查看数字，不再登入网路银行帐户，不再研究财务报表。

一旦我做出这项决定，我创造许多机会以金钱形式表达感谢。有时候，我以喜悦和扩展的状态表达感谢。有时候（起初常是这样，后来这种情况越来越少），我一看到帐单或自己开出的支票，多少还会担心，所以我应



用流程。整个过程中，我一直相信真相就是真相，相信自己是无限富足并依此行事。我持续这样进行六个月，终于跨越彻底解脱点，财务「空气」从不再匮乏！

顺道一提，我刚才描述的事跟大家说的「弄假成真」并不一样。那是第一阶段创作的概念，在第二阶段无法奏效。事实上虽然许多人大力推荐，但是弄假成真在第一阶段也不奏效。我能够做出上述转变的原因在于，我已经取回许多能力，也有足够的扩展，而且最重要的是，受到扩展自我的全力支持让我跨出一大步。

一旦你跨越彻底解脱点，你原本无限富有的状态会依照你的选择呈现。我在前几章提过，无限就是无穷尽，代表没有任何限制。金钱可能看似在全像中流动，但是已没有必要。钱可能莫名其妙地出现在你的支票帐户中，就你我先前说过我客户的帐户中突然多出五万美元。

如果你要创造金钱在全像图中看似来自某个来源，你可以在全像图中创造这个幻觉——在街上发现一个装满现金的皮箱（这是我还没创造、但日后可能创造的个人幻想）。你的无限富足的呈现方式可能是，其它人以金钱形式对你表达感谢。举例来说，我的友人进行第二阶段游戏。他在二十年前写过一本书，某位读者看了这本书并加以运用而致富（这当然是我友人的幻觉），所以那位读者开了一张支票寄给我朋友说：「我看了你的书，这本书对我有很大的帮助。这是我的一点心意，感谢你为我做的事。静候新作。」

以我的人生为例，我创造自行创业提供产品与服务的幻觉，我可以选择以这种方式呈现我的无限富足——要求演员扮演顾客的角色，不管产品与服务的品质如何，都会购买以表达感谢。我也可以选择以金钱形式向自己表达感谢，例如：卖掉其中一项事业，获得一张庞大金额的支票。我在《导论》说过，我卖掉蓝海软体取得一亿七千七百万美元时，我真的创造那种幻觉。

你也可以透过意外遗产呈现自己的无限富足。我知道或许你心想：「我不认识任何人会给我大笔遗产。」如果你这么想，请记住你体验的一切都是你的意识透过能量场中模式创造出来的，你可以在能量场中安插任何模式。不必合理或合逻辑，第二阶段的创作不像第一阶段那样受到限制。一旦你跨越解脱点，你可以只为了乐趣，创造你想要的任何东西。

接下来，我以一个相当极端的例子说明，我刚才分享的事所具有的力量和实际意义。我撰写这本书时，比尔·盖茨（Bill Gates）是全球首富。如果你想在你的全像图中这么做（如果这么做真的能支持你进行旅程），你可以创造比尔·盖茨过世了，在这书中指名由你继承一千万美元。现在你或许这么说：「比尔·盖茨干么这样做？我根本不认识他。」我知道你选择在自己的全像图中创造那个的机率很小，但重点是，你可以这样做。你有力量和能力这样做。为什么？因为如果你真的想创造寻个幻觉，这只不过是能量场中另一个模式，比尔·盖茨只是你的全像图中会依照你的要求听命行事的另一名演员。记住，在这个例子中，比尔·盖茨不存在，死亡和遗嘱也不存在，一千万美元也不存在。你可以虚构任何你想要的情节，说明比尔·盖茨为什么要把这么多钱留给你，然后让全像图中出现这个幻觉并信以为真。这一切只是能量场中模式的细节。我知道这样说或许让你感到头痛，但现在不管你的旧有信念体系受到多大的挑战，你准备好彻底接受真相。

### 重点

无限就是无穷尽，一旦你跨越彻底解脱点，就不再受到任何限制。  
只要考虑自己想如何进行人性游戏，对你来说什么才好玩、才开心。

所以一旦跨越彻底解脱点，就表示你可以想都不想，以几百万美元的金钱形式，购买豪宅、私人飞机、名贵汽车和奢华服饰，向自己表达感谢吗？如果你取回够多能力、在能量场中瓦解够多的限制模式，展现自己的无限富足，而且更重要的是，如果这样做真的能带给你喜悦，那么你当然

可以这么做。在第二阶段没有评论 — 没有对、错、应该、不应该、好、坏、更好或更坏。你可以创造你想要的一切。只不过，在你进行第二阶段动作并持续扩展后，那些创作可能不再让你感兴趣。

我可以告诉你，以前我虽然对钱很感兴趣，但是在我目前所处的第二阶段旅程，我已经对庞大金钱没有什么兴趣。许多对事物的欲望终究来自评断，而且当你进行第二阶段，展现真实自我并扩展，那么第一阶段游戏的幻觉终将消失。我创造在优美社区中的漂亮住宅让自己居住。我开名车、住在高级饭店、在一流餐厅用餐并享受许多奢华名品。不过，对我来说更重要的是，从深入第二阶段生活在创造狂喜中，并在全你图中持续展现更真实的自己，所获得的喜悦和满足。

我刚才提到的例子，都与全像图中出现看似可见且可计算的金钱幻觉有关。或许让你觉得，如果创造这类幻觉，就还在进行金钱游戏，还专注在累积财富。不过一旦你跨越彻底解脱点，就跟金钱无关。举例来说，我写这本书时还拥有几家事业，因此财富源源不绝。但是我根本不在意业绩多寡，不再关心产品、服务、顾客、销售额、获利、所得、薪资等诸如此类的事。最重要的是我自己、我的乐趣和喜悦。我只是在创意狂喜中玩耍，向自己、向我真正想要体验的创作并向人性游戏本身，表达极大的感谢 — 至于其它的事，包括金钱在内，一切都顺其自然、迎刃而解。

### 重点

每次应用流程，你就扩展、改变也确实变得不一样，想要不同的东西。这是在第二阶段活在当下的另一个原因。因为几天后你可能就变了，当你不知道自己会变成怎样或自己后来会想要什么时（或创造什么），何必替未来做打算？

举例来说，当我创造十二位人士参加一年指导课程，每人以一万七千五百美元向我致谢（统计二十一万美元）时，我创造这项幻觉时注意了这

个数字。看到自己只是稍微提了一下指导课程，就能创造出如此高额成效，但是在第一阶段要创造同样成效却得更努力工作，实在让我觉得很好笑。不过除此之外，二十一万美元 这个数字对我没有任何意义。我不需要钱支付帐单或改善生活方式，这笔钱也无法让任何不可能的事变成可能。钱不是真的，也不具力量。为什么？因为我已经拥有无限富足！或许将来有一天，经营事业或看到金钱出现在个人全像图中，都不再引起我的兴趣。如我所说，我的第二阶段旅程还有漫漫长路要走呢。

### 重点

在第二阶段，你做什么并不重要。重要的是，你怎么做和为什么要做，以及你从体验中获得喜悦和乐趣的整体水平。

第二阶段的终极目标就是 — 无拘无束地进行人性游戏。也就是真正没有任何限制或束缚。不管从第一阶段的观点来看是怎样，你在第二阶段可以创造任何事并从中获得乐趣。你可以无拘无束地进行经商游戏，可以无拘无束地进行医疗游戏，可以无拘无束地进行战争游戏、教养小孩的游戏、教学游戏、写作游戏、绘画游戏或太空旅游游戏。

我刚看过一部纪录片，提到世界各地的珊瑚礁正濒临险境，如果我们不采取行动，再过二十年或三十年珊瑚礁就会消失。你可以进行珊瑚礁游戏或避免全球暖化的游戏，或是宣传回收的游戏，不然也可以像我的友人一样，创造电力汽车游戏。

### 重点

在第二阶段，你想玩什么游戏就玩什么游戏，即使看起来像是第一阶段的游戏也可以。只不过你会用不同的方式玩游戏。你也可以创造以往没有人想过的崭新游戏。

即使你目前没有技能、没有相关背景、人脉关系或你想到应该具有的条件，但是你可以只为了好玩，创造自己身为演员、音乐家、运动选手、大企业执行长或夜间新闻主播等幻觉。在第二阶段，你可以在人性游戏乐园中进行任何游戏，或创造以往没人想过的崭新游戏来玩（我个人相信进入第二阶段时，许多无限存有都会这么做）。

我刚创造要把本书构想公之于世的幻觉时，也创造两位女士购买我的《七大生命力中心》（Power Centers of Life）自修课程。这两位女士从事同类疗法或另类医疗法。完成课程后，她们都寄电子邮件给我，相当惊慌地表壳类似构想：「我的事业生涯依据的基础是：身体是真的、疾病是真的、我的技术真的能治疗人们。如果什么都不是真的，我该怎么做，离职吗？」

我回信跟她们说：「在第二阶段，你想要做什么，就做什么。如果你真的很喜欢治疗游戏，当然可以继续进行治疗游戏。然后，你继续创造有各种疾病的人求助于你，你继续创造各种治疗方式帮助他们——一切只是为了让你在治疗游戏中，获得最大的乐趣和喜悦。不过，如果你只是为了因为有人把责任推给你，为了赚钱或其它原因，才做目前的工作，而且这项工作并未带给你喜悦，甚至还让你觉得无趣，或是日后在你继续扩展时让你有这种感受，你也有机会做其它选择。」

在这两位女士中，其中一位女士真的热爱治疗游戏并持续进行这项游戏。另一位女士最后离职了，当她深入第二阶段，就往不同的创意方向发展。

我有几位朋友热爱买卖股票和期货。我认识的人当中，有人喜爱买卖房地产，有人喜欢教导如何买卖股票、期货和房地产。从单一观点检视这些活动，它们仅仅是第一阶段金钱游戏的活动。不过跨越彻底解脱点后，这些活动变成截然不同的游戏，也以截然不同的方式进行。举例来说，如果你在跨越彻底解脱点后，选择进行股票和期货游戏，你可以用让你觉得好玩的方式，创造市场波动、买进、卖出、获利和亏损或束缚。

如果你在跨越彻底解脱点后，选择进行房地产游戏，你可以让你从游戏中获得乐趣的方式，创造土地、房屋、建筑物、买主、卖家和房地产过户的幻觉 — 而且你可能以别人从未想过的方式去做。你做什么或怎么做，都不受限制或束缚。

如果你选择教导别人如何透过买卖股票、期货和房地产赚钱这个游戏，你可以创造许多人想进入你的影响领域，想参加你的研讨会，想聘请你发表演说或买你的书、录音带、课程、咨询及指导服务 — 而且你可能以别人从未想过的方式去做。所有可能性都不受限制或束缚。

### 重点

在第二阶段，再也没有任何事跟别人有关。一切只跟你有关，跟你的乐趣、喜悦、扩展有关，别人的出现只是要支持你进行你的游戏。

进行所有游戏涉及的数字，包括销售额、费用、收入、获利、资产价值、资产净值等诸如此类的数字，除非从第二阶段的观点检视和追查，会让你觉得有趣，否则并无意义可言。

只要你继续进行人性游戏，你会从人性游戏乐园中选择吸引你的项目去玩或创造全新的项目自娱。因此，只要你继续进行人性游戏，你仍会创造源自于能量场中模式的幻觉，仍会让事情以时间幻觉的演变发展，而不是在弹指之马上让事情发生。为什么？因为如果让事情瞬间出现，在个人全像图中创造这种幻觉，那种体验可会让你毛骨悚然的。

现在我以一个实例说明这项重点。2005 年七月，我的友人小李问我是否想跟他们合伙创办新事业，以他的研究为主题研究课程。我很喜欢小李，他的研究也让我很兴奋。我把这个合伙关系的主要重点摆在，协助小李制作多媒体宣传资料和课程要件。我受到激励想参与，也接受他的邀请。当时，我主动进行第二阶段游戏。

现在，以第一阶段的观点来看，这项机会可能跟下列事项有关：

- 协助小李宣传他的研究。
- 协助客户由小李的研究获益。
- 透过前两项工作尽可能赚更多钱。

不过在第二阶段，在我的全像图中（记住，我们不关心别人的全像图发生什么事），这件事跟小李、跟他的研究、他的客户或赚钱无关。而跟我有关，跟支持我自己进行第二阶段有关，跟我自己获得乐趣并进行第二阶段有关。因此我创造这个机会——小李和他的幕僚以特定方式演出，创造潜在客户和客户以特定方式演出，也创造机会使用我的多媒体工具与技能，让我获得最大的喜悦和乐趣，还能深入第二阶段的旅程。同前所述，故事情节不重要，细节也无关，生意如何发展都出自我在能量场中放置的模式。一切都是为了支持我以自己想要的方式，进行第二阶段游戏。你会再度发现，第二阶段的一切就跟第一阶段的情况恰恰相反。

我再举另一个例子说明。大家都知道哈利波特（Harry Potter）现象。在那个特定幻觉里，作者罗琳（J.K.Rowling）完全凭灵感写出《哈利波特》第一集。当初，她根本没有欲望或意图要透过体验一炮而红，成为畅销书作家，也没想过要让这一系列书籍成为畅销书，后来还开拍电影大卖座，成为全球巨富之一——这一切可说是突然发生。罗琳觉得自己想写这本书，所以付诸行动并发行问世。然后，一切顺其自然，一系列神奇事件，这个体验成为罗琳在自己的人性游戏乐园中，无拘无束、狂野刺激的娱乐项目。《哈利波特》第一集于一九九七年出版，到我撰写本书时，罗琳的这场体验已经持续近十年。

当我检视那个例子，身烟作家也对电影界充满热情的我认为，要进行那样狂野刺激又没有限制的体验，肯定很猛烈——书一本又一本本地写，透过一系列神奇和无心的事件让这些书成为畅销书，再将这飓风吹向其它惊人检验，包括依据书籍内容开拍电影。在第二阶段，我可能会选择这样的体验，也可能不会选择这样做。但是如果我选择这么做，我会在能量场



中创造模式，利用我无拘无束的创作，让整个发展循序渐进，透过时间幻觉（跟罗琳的体验一样），利用不同的人扮演不同角色，增加我在这个体验中获得的乐趣——而且我想享受多久，就享受多久。我会慢慢体会事情分分秒秒的发展，为每天在我全像图中出现的惊喜而兴奋不已。那就是第二阶段的生活。我不会要求事情突然发生，直接创造最后结果并说：「好了，我刚卖掉两千万本书，五部电影销售额达二十亿美元。太棒了。接下来呢？」为什么不这么做？因为这样做一点也不好玩啊！

我在第一阶段进行金钱游戏时，热衷于邮购事业和直效行销等创作。我花十八年时间进行这些游戏，也成为精明玩家。依据我在第二阶段个人体验所见，我不认为自己会再以长时间体验任何一件事。我的第二阶段体验的展现方式有点像冲浪。我创造看似有趣的选定波浪涌上，所以我拿着冲浪板迎上前去，开始滑行直到自己想离开为止。然后，我继续等待我创造的另一个浪涌上，再开始前进，当我受到感召时就跳上冲浪板冲浪，只要我想离开——当我持续扩展，就持续创造新的波浪滑行。

我确信我刚描述的每一件事都让你动心。不过，你还是觉得难以置信，如同遥不可及的幻想吗？如果你这样想，这是完全可以理解的事，因为你在第一阶段的限制信念，仍旧具有强大力量。不过我可以向你保证，我说的都是真的，如果你接受我在第十五章中提出的邀请，大步迈进第二阶段，并以我所建议的方式运用寻宝工具，你就会抵达那里。同前所述，如果你还有疑虑无法做出承诺，扩展的自我会透过你创造的体验，在全像图中向你真相。这一点我可以打包票。

我们先花一点时间，谈谈刚才我所分享的事所依据的科学基础。先前我说过，一旦你通过彻底解脱点，你不再需要注意数字或计算、评量或追查生活中的金钱流量（除非你从第二阶段的观点选择这样做）。我们从量子物理学的概念检视此事。你知道科学将能量场视为无穷力量与无限潜能的来源。当意识专注在能量场中，因为意识意图的决定，能量场中的特定创作和单一可能性就会因此瓦解。



真正的你就只是意识而已。真正的你是具有无限力量和无限富足，如同科学对能量场的定义。你在全像图中看到或体验到的一切，都源自于你在能量场中安插的模式。因此，在你的全像图中，如果你决定自己想查看支票帐户余额，查看另一个帐户余额或其它看似重要的数字，一定会发生什么事呢？你的扩展的自我必须在能量场中创造一个模式，包括跟你想看到的帐户和数字相关的特定细节。然后你必须提供能量给模式，让细节出现在你的全像图中，这样你才有东西可看。否则，那里根本没有东西！以量子物理学来说，当扩展的自我这么做时，无限潜能必须瓦解成一个有限的受限制创作，对吧？而且不管你看到什么，一定比真正的你及你原本无限富足的状态要少得多。

请耐心听我说，因为当你了解此事的重要性，将让你震惊不已。在你通过彻底解脱点后，如果你再也不查看或专注于帐户、明细表或数字，会发生什么事？如果你不看，就不需要将无限瓦解成有限，对吧？就没必要在能量场中创造包含受限数字或想象帐户相关细节的模式，并让其出现在全像图，对吧？那么，你只是单纯的意义，只是以无限潜在在创意狂喜中嬉戏的无限存有，对吧？你只是以你选择要体验的创作表达感谢，同时处在高度扩展的状态中。因此在第二阶段，你不必注意数字，只要以绝对的信任和自信向自己的创作表达感谢，钱的事会迎刃而解！或许在你继续阅读以下内容前，你想把上面这几段话再看几遍。当你跨越彻底解脱点，情况就是那样。

杜威在其著作《意识与量子行为》中写道：

意识非常喜爱自己，以体验喜悦主动给予自己祝福。如果意识不是这么沉迷于狂喜，我相信意识会令人害怕，但是害怕只是被动旁观者的情绪状态，而被动并非我们能应用于意识的字眼。我们生而为人，越接近狂喜这种情绪状态，就越接近生命的本质，因为生活就是要这样去过。

现在你可能对自己说：「好吧，那我何不继续查看，也在能量场中创造模式，让我的想象帐户中有一千万美元或十亿美元？对我来说，这样很好啊。」如果你在跨越彻底解脱点后想这么做，你当然可以创造这种幻觉。但是，如果你在自己的无限透支保障中拥有全然的自信，你为什么想这么做？我再跟大家分享一个例子，说明刚才这件事的重要性。

假设你想在某一年内，每件事绝对是自己想做的事，你必须以二十五万美元的金钱形式表达感谢 — 如果你打算追查资金流量并加以计算。如果你的无限透支保障能兑现你所开出累计二十五万美元的所有支票，那么你在那一年内何必需要更多收入？在第一阶段，你或许会这样回答 — 你可以用额外收入做更多事，支付意外开销或突发性购买，或是为退休做打算，把钱存起来为日后要做的事做准备。但是，如果你那一年或未来，有意外开销或突发性购买，你的无限透支保障也会出现并兑现那些支票。当你到达退休年龄，你的无限透支保障也会兑现所有支票。

### 重点

限制就是限制（不管可获金额看似多么庞大），无限量就是无限量，真正的你是无限量的，而且在你跨越彻底解脱点后，你就想要处在无限量的状态。

所以，有了无限透支保障，现在或未来你何必需要帐户中有更多钱或有更多收入进来？你根本没有这个需要。你也不需要任何规模或重要性的资产净值。如果你做自己想做的每件事所开的支票都能兑现，累积多少钱又有什么关系？

你看出金钱游戏动作的规则如何深植人心吗？必须尽可能地赚更多钱，把钱存起来，让资产净值越多越好，这一切都是以金钱供应不足的幻觉为依据。一旦你展现自己的无限富足，这项不足就消失不见，累积金钱的需要也彻底消失。

所以现在我要问你一个问题。先前我从不同的观点问过这个问题，但是因为你的透视力打开一段时间了，所以现在我要再问你一次。如果你可以从下列事项二选一，你会选择哪一项：

- 受限制的不稳定人为状态 — 不管可获金额看似多么庞大 — 必须管理、追查、计算并评量金钱流量。
- 你原本的无限富足状态，你拥有无限透支保障，而且金钱供应无虞，不必管理、追查、计算或评量任何事。

我选择第二项。假设你也选择第二项，你的人生将跟持续问答这项问题有关：为了游戏的乐趣，现在我想玩什么？这就是为什么我说进行人性游戏第二阶段，是处在创意狂喜中，而且如同我先前的解释，当你继续扩展及改变，你就能以不同的方式回答那个问题。

我提出一些特定实例，说明可能发生的情况。多年前的某天早上，我醒来时突然寻机一支，想提供名为「金钱游戏之彻底解脱」的全新现场活动。我认为这样做一定很有趣。我创造这个幻觉 — 活动的标题和副标（跟这本书同名），让它出现在我静坐时。所以我规划活动时间表。我只是觉得自己有一股冲动要这样做，所以我就是去做。我不是为了赚钱而做，也不是为了想帮助人而做（那里又没有人要我帮助）。我只是因为想做，走一步、算一步。我规划四天的活动，而且自己根本不知道在那四天当中要说什么或做什么。我爱到激励向与会者收取两千美元，让他们以此表达感谢。

或许你会问：「如果钱不重要，为什么还要收取任何感谢？」如果你这么想，那是从第一阶段的观点做判断，也就是金钱供应有限，我把钱花掉，我的钱就变少了这种心态。表达感谢是最自然也最有力的表达形态之一，现在你知道其中原因。因为创造机会表达（或接受）感谢，这是绝佳的礼物。感谢是肯定某项创作的价值。金钱只是这项表达的符号。这项重点很微妙，但是你真的要清楚了解。

当时，我一直热中于在网路上使用多媒体工具（音效＋影像＋文字），不向创造酷炫作品的影片制作设备和软体表达感谢。有一天，在规划完金钱游戏之彻底解脱现场活动的时间表后，我心想：「用我的新设备和工具为这项活动制作多媒体邀请函，取代以往第一阶段所用的推销信函，这样做很有趣，不是吗？」所以我这样做了。我在多媒体邀请函中所言所行，完全依照自己受到的启发，我连续三天创造出这个多媒体邀请函，而且觉得好玩极了。我并不担心要说服任何人参加活动。为什么？因为在第二阶段，又没有人在那里，我不需要说服任何人。他们都只是协助我进行游戏的演员。我依据自己所爱到的激励，创造邀请他们与会的幻觉。结果，我设计出一个长达四十分钟影片。有趣的是，影片中并未清楚说明活动中会发生什么事或活动重点为何。事实上，当与会者抵达会场时，我请在场不知道这个活动主旨为何、却觉得自己必须在场的人举手，几乎都举手了。

后来我觉得自己想发一封电子邮件给个人通讯录中的友人，通知他们这个活动。我在电子邮件中这么说：

今天我写这封信邀请你参加我在六月举办的全新现场活动。活动名称为：

金钱游戏之彻底解脱

请你改变游戏规则、反败为胜的惊人策略

活动内容就如活动名称所言，届时我会在现场跟大家分享。

如果你认为这场活动很适合你，我相信你会点选发现令你兴奋的细节。请点选下列连结，打开这项崭新活动的多媒体邀请函。

以往在第一阶段进行金钱游戏时，我会写一封洋洋洒洒的信，设法强迫。激励或说服人们到我的网站并观赏邀请影片。介是在第二阶段，我根本不必这么做！我发出这封电子邮件，是因为我觉得该这么做。我不在乎有多少人参加活动，没有人来。有两个人来或六十个人来（会议室最多容纳六十人）。我不在乎自己是否能因为这场活动赚钱。为什么？因为那跟

我的富足和富足来源无关。请记住，当时我已经无限富足。

后来我受到激励要发第二封电子邮件给通讯录中的友人，我只有做这些宣传。在第二阶段，没有必要宣传任何事。只不过如果宣传让你觉得有趣，你当然可以创造宣传的幻觉。我知道有关这个活动的一切都来自能量场中模式，包括多少人与会、谁来与会、以及他们如何发现这场活动。所以我觉得没必要操控全像图，创造特定成果的幻觉。，全球各地有二十八位人士参加这场活动，我跟与会者都玩得开心。

我写这段内文时，依然享受教导、写作和运用多媒体工具，创造远距学习体验，邀请大家进入我的领域。因此，我继续以我所描述的方式，创造机会做这些事。我未必总是那样做，但是我活在当下。我用这种方法做每件事 — 公事和私事 — 包括醒来时决定整天无所事事和看电影，或跟妻小度过欢乐时光，或外出找朋友。当我继续应用寻宝工具，更深入第二阶段，我所看到的事让我兴奋不已。

### 重点

当你更深入第二阶段，你继续活在当下，活在回应模式中，依照扩展的自我带领，运用寻宝工具，注意有什么事能带给你喜悦。

待在第一阶段那么多年，我跟大家说：「人生若能重来，我宁可当导演，因为我一直很喜欢电影和视觉媒体丰富的创意潜能，尤其现在又可以运用特效。」但是我总是放弃这个想法反而说：「下辈子再说吧！这辈子我已经选择不同的发展方向。」不过，既然我已经跨越彻底解脱点，我不再放弃任何事。我知道自己可以从能量场中模式创造任何事，让幻觉出现在我的全像图中，藉此进行人性游戏获得乐趣。

同前所述，当我进入第二阶段时，我对视觉作品的着迷更加扩展。奇妙的是，我未曾想过自己对视觉媒体的热情和对意识、教学与工作转型的热情，竟然可以互相结合。不过在我写这本书时，当我继续运用视觉媒体

教学和玩耍，拓展可能性之际，我结这些事的热爱竟然可以结合在一起。最重要的是，这一切是在身为人格面具的我完全不刻意或毫无意图情况下发生的。事情就这样自然而然地出现。搞不好有一天，我还会选择创造出导演电影的幻觉——好莱坞电影或透过视觉沟通故事分享转变知识的崭新方式。继续等等我的好消息吧！

一旦你跨越彻底解脱点，整个景象会为你绽放。当你更加展现真实自我，你会体验到你想体验的一切。我说过，第二阶段如何动作或展开没有规则或公式可言，那才是真正令人兴奋的部分。我不知道你在第二阶段会发生什么事，这并不重要。我说过，当你跨越彻底解脱点后，重要的是，你想进行什么游戏、怎样进行游戏。

不管你现在怎么想，想象一下我在这一章分享的一切都是真的，对你而言是可能的。想象一下，你真的跨越彻底解脱点，展现自己的无限富足，有无限透支保障的资格，而且处在创意狂喜的状态。如果你真的这样过活，你还会：

- 订定目标？
- 在乎个人所得或营连获利？
- 担心晒一位客人打哪里来或他们是否买得起你的产品或服务，如果你进行经商游戏的话？
- 担心在任何情况下要做什么？
- 在乎折扣或拍卖时才购买？
- 在乎你的帐户中累积多少钱？
- 在乎你的收入或资产净值
- 在乎你的投资价值？
- 在乎经济状况或股市涨跌？

不会、不会、不会、再也不会！

为什么？因为对你来说，这一切都不再重要。当你只为了游戏的喜悦，创造任何你想要的东西，何必订定目标？当你跨越彻底解脱点后，进行第二阶段游戏时，结果不再重要。金钱不足或任何形式的限制都不再存在。一旦你透过无限透支保障，充分利用无限供应的金钱，任何数字又有什么意义？经济状况或股市涨跌又有什么关系？反正你可以在你的全像图中，创造自己想要的一切。

你能想象得到以这种方式生活，你的人生会有多么不同？你的感受会有多么不同？伤脑筋，不是吗？不过如果你进行第二阶段动作，这些情况都是真的，也都在等着你。或许对你而言，一切听起来遥不可及，但事实并不然。如果你依据我在这本书中跟你分享的一切——我跟大家分享的哲理、科学、显现机制和所有故事——思考此事，当你跨越彻底解脱点后，会发生这些事是很合逻辑的。我也说过你不必相信或把我的话当真。

如果你进入第二阶段，以耐心、承诺、纪律和毅力进行第二阶段，你自己就能证明这是真的。也请你记住，在跨越彻底解脱点后，不管生活可能变成什么模样，让你感到多么兴奋，跟实际体验相比却相形见绌。当我具备无限富足时，我体验到的喜悦、兴奋、祥和、轻松和自由，是言语难以形容的（不过我会尽全力描述清楚）。我在《导论》说过，从金钱游戏彻底解脱是无法描述的，必须亲自体验才会了解个中滋味。

生活在无拘无束的第二阶段，还有另一件真正酷炫的事。其它人的言行反应你對自己或自己强化信念的想法和感受，对吧？如果你进行第二阶段，你扩展、开放、对自己和自己的创作表达感谢，也对人性游戏的壮丽表达感谢，必定会发生什么事呢？你一定会在自己的全像图中，从其它人获得庞大的感谢。这件事一定会发生，会以金钱形式及赞美、体贴、特别照顾、关爱和感激等其它形式发生。

从我跨越彻底解脱点起，别人日渐对我表达感谢的程度，让我惊讶不已。这件事在许多小事中显现出来，餐厅服务生、零售店店员、机上空服员和饭店柜台人员都对我特别礼遇。这件事也以重要方式显现，例如：我



太太和小孩跟我的互动方式，我太太娘家对待我的方式，友人跟我的互动方式，以及我选择要演说、举办现场活动、推出远距学习工具或撰写这类书籍时，我创造其它人跟我一起进行人性游戏，也以不同方式对待我。

### 重点

在全像图中，别人不可能恶劣地对待你，是你让自己信以为真。一旦这些模式瓦解后或否定你说或做的任何事。一切都是你创造的幻觉，你的自然状态只会表达感谢或接受感谢。

举例来说，当我进行第一阶段游戏时，我举办现场活动，自修课程或写书，总会替自己和教材创造一个相当极端的反应。总有一群人表示不满意想退回产品，要求退款或要求退回现场活动的费用。他们会否定我的构想并说：「对我来说，这东西一点也不稀奇」或「我不喜欢这东西」，或是「那违反我的宗教信仰」。当时，我对自己的感谢程度，比现在低很多。结果，就从别人对待我和对我的回应中反射给我。

因为我对自己、对我的创作、对创造流程和人性游戏的感谢程度大幅增加，所以这股动力也随之改变。你也会在你的生活中发现此事，如果你现在热中事业，这项改变也会出现在其中。你可以在工作环境中持续运用寻宝工具取回能力，再次证实真相并彻底增加你的感谢程度，那么你跟主管、同事、部属、顾客和潜在顾客间，一定会发生什么事呢。他们一定会越来越感谢你！他们可能用什么方式表达感谢呢？是意外奖金或升迁？是赞美？是的大好机会？或是奖赏？当别人对你的感谢大增，生活不就变得更喜悦、更有趣也更充实？你最好相信就是这样！

现在，你明白在我们理入这一章前，我为何必须给你所有拼图图片了吗？如果我没有这样做，你绝不会相信或了解彻底解脱点的神奇魔力。尽管我在前术章节帮你打好基础，你或许仍有质疑且必须从中取回能力。如果你阅读前述章节时，有时对我所说的论点感到不耐烦，希望我忘废少说



道出重点，或许现在你会感激我这样编排这本书的内容。现在，你可以把书放下，觉得自己买这本书物超所值，但是精彩的还在后头。我知道或许你有一些问题想问，有些问题可能你还没想到，当你想为自己的一些问题寻找解答，请翻阅第十四章。

## 第十四章 对话录

以统计来看，让我们当中任何一个人出现在这里的机率很小，所以只要想到存在这个事实，就让我们惊喜满足。

——医师兼散文作家刘易斯·汤玛斯（Llewis Thomas, 1913-1993）

别人合脚的鞋，你穿却太紧，世上没有一体适用的生活秘诀。

——心理学家卡尔·荣格（Carl Jung）

我跟现场观众分享金钱游戏之彻底解脱的教材，也透过自修转变方法（Home Trans-formational Systems）和第二阶段指导课程做分享，学员在刚开始发现教材及后来在日常生活应用寻宝工具时，有机会跟我互动并提出问题。

由于本书读者不可能跟我进行这样的互动，我又想协助大家从彻底解脱流程和应用导演工具中，获得最大利益，所以我把大家最常问的问题和解答整理出来，做为本章的内容供你参考。问题和解答所占篇幅长短不一，有些问题和解答则互相呼应。

**问题：**当我有责任要扛，有工作、有家小、有朋友和家庭，我不知道自己如何活在当下，处在回应模式中？

**解答：**其实做法很简单，只是你把它当成第一阶段的伎俩，所以变得错综复杂，让你无法看清真相。当你有责任要扛，代表什么呢？代表你每天要做决定、要采取行动。我说过第二阶段跟什么有关？你做自己受到激励或启发要做的事。这样就把行动层面解决掉。至于决定该怎么办？你依照自己的动机做决定，并相信自己做出适当决定，相信自己不会把事情搞砸或出错。做决定和采取行动时，如果觉得不适感就应用流程并继续应用

流程，直到决定和行动的不适感消失为止。然后，你做自己受到启发或激励的事。真的就这么简单，而且不管你的处境为何都能这样做。

至于处在回应模式，扩展的自我台在你的全像图中显现许多机会，支持你进行第二阶段动作。你将会忙于回应这些机会。你当然不会无聊或觉得没事可做。而且不同于第一阶段时可能不小心、健忘或觉得压力过大的人格面具，接展的自我不会把视线转移，把你的事业生涯或他人生活置于不顾。一切都没问题。

**问题：**如果有人要求你或你觉得要对未来的某件事做承诺时，该怎么办？这样的话，你如何活在当下？

**解答：**在第二阶段，你做自己受到激励或启发去做的事。在做这些事的前后，如果你的决定或可能采取的行动让你感到任何不适，就应用流程。如果你的全像圆中，出现要你在日后做某件事的机会或要求，你认为有动机要这么做，你就去做。我一直都这样做。这种生活方式看似艰难或不切实际，但事实刚好相反。跟第一阶段典型的生活和决策相比，这样做轻松多了，也实际多了。不过，你仍然回应全像图中出现的机会，而不是设法在日后让某件事发生。另外，我不得不再提醒你 — 未来并不存在。请你先想想看，第一阶段存在这项信念 — 未来是零点、未来就在那里，是有形的，有依据的，未来是现在的延伸，或是现在的合理延伸。以上皆非。真相是：只有一连串的「现在」从能量场中错综复杂、互相交织的模式创造而出。检视好莱坞电影就知道，整个影片是由一系列单一影像书面组成。投影机播放影片时，这些单格书面连结在一起，创造出连续动作的幻觉，但这只是幻觉。在你全像图中发生的事也一样，能量场中模式改变时，就是大家所说的「未来」。

**问题：**你说在我们的电影中，别人只是我们的创作，我们给他们剧本，要他们照着剧本去说、去做。那么，如果我不喜欢他们说的或做的事，如果我不喜欢剧本，我要怎么做，我要跟他们吵架吗？要求他们做别的事吗？万一我对他们发脾气怎么办？

**解答：**这个问题要分成几个层面来回答。首先，第一阶段信念会让我们倾向于跟不照着你想要他们去说、去做的那些人争吵或发脾气。从第二阶段的观点来看，你知道你只是给自己另一个机会。假设你在拍电影，电影剧本中要求名为扮演理安的演员对扮演约翰的演员说：「我恨你！然后打他一巴掌再冲出房间。假设剧本要求扮演约翰的演员被打一巴掌时，用手摸着脸说：「喔！并看着扮演瑞安的演员冲出房间。假设拍摄这幕场景时，瑞安跟约翰说她恨他，打了他一巴掌后走出房间。约翰会问瑞安：「你为什么这样做？」不会，约翰知道瑞安为什么这样做。约翰会说：「住手，我不想被打巴掌吗？」不会，剧本就是剧本，是演员要照着剧本去演。如果你不喜欢别人的言行举止，就表示你觉得不舒服，封吧？那么，你就应用流程。你没有必要对别人表达你的不适。他们只是依照你的剧本给你一份礼物。然后，在你应用流程后，不管你只用一次或很多次，面对别人时，你就依照自己受到的激励或启发去说或去做。如果你进行第二陪段运作并从不适感中取回能力，你很可能发现别人开始依照截然不同的剧本去演，因此他们会说也会做出完全不同的事。

其次，以我的经验来说，有时候剧本确实要求你在电影中跟其它演员争吵，因为争吵对你是有帮助的。举例来说，这样做可能增加你的不适感，因此你当时能从中取回更多的能力。所以不管怎样，如果你知道自己可以应用流程，但你还是很想和全像圆中的演员争吵，你就去做，相信那次争吵能巧妙地支持你。

再者，在第二阶段中如何过活是没有规则或公式可循的。而且，如果相信自己当时真切受到激励或启发去说或去做的事，你就不会犯错或把事情搞砸。一切都是接展的自我放在能量场中模式所塑造出来的。

**问题：**现在你在第二阶段旅程的哪一段，你经常跟演员争吵吗？

**解答：**在不适感出现时，我多半选择应用流程，而不跟演员争吵，因为他们协助我取得不适感。我认为自己很少有必要再跟演员争吵，也不认为这样做有什么好处。我发现有人说什么或做什么让我生气时，我就应用

流程（一次或多次），后来他们的行为举止就会改变，没有什么好讨论的。他们只是为我引发一些举动，一旦这些举动发生了，我就进行第二阶段，所以他们不必再说什么或做什么。而且就算他们说什么或做什么，让我生气，我就再应用流程，也不跟他们争吵。然而你可别把这种做法当成规则或公式。我并没有这么做。只是这个做法适合我的处境，而且我想这么做。我总相信并依照自己所受到的激励去说、去做。

**问题：**大多数人显然不知道第一阶段、第二阶段、寻宝工具、取回能力或任何相关事项。在认知上有这么大的差距时，我如何向朋友、家人、子女、配偶、同事和别人沟通呢？

**解答：**我先大致上回答你的问题，再做更详细的说明。首先，你没有必要跟别人讨论第二阶段的运作或概念。如果你选择跟别人讨论，也请你了解这样做是没有必要的，只是你还是可以做。在第二阶段，别人是依照你要求的言行举止的演员，他们只是协助你使用寻宝工具。就算他们不知道第二阶段，也可以轻易扮演自己的角色。如果他们需要知道第二阶段，要跟你谈论第二阶段，剧本中会有明确需求和机会，你可以相信剧本照做就行。我说过，我刚开始进入第二阶段时，有六个月的时间没有跟内人谈到第二阶段。当时我这样做是基于两个原因。首先，你从这本书的内文呈现方式就能知道，这不是几分钟就能解释清楚的事。有很多事要分享。其次，当时我不觉得自己受到激励要这样做。当我深入第二阶段，内人认为人好像变得不一样，问我究竟怎么回事。她的问题让我有机会开始讨论这整件事，所以当时我就跟她讨论此事。后束，她参加金钱游戏之彻底解脱的现场活动，了解整套方法。如果当时我写好这本书，就直接给她一本书看就好。在我指导的客户中，有的是夫妻一起参加，一起进行第二阶段。也有的客户跟我一样，自己先进行一段时间，然后创造别人加入他们的行列。在日常生活中，你会在自己的全像图中，发现最能支持你的选择。如果你受到激励要跟别人分享此事，只要让他们看看这本害，或建议他们取得自修转变方法，或是建议他们参加由我举办的现场活动。

**问题：**如果我跟别人讨论第二阶段，他们觉得我疯了或认为我鲁莽行事，怎么办？

**解答：**在你的全像图中，别人都没有力量或独立决策权。如果你创造那样的交谈，别人也是照着你给的剧本去演，他们可能反映出你认为这一切很疯狂，内心怀有恐惧（在刚开始经历第二阶段时很可能会出现恐惧）。不然的话，他们这样说就是为了发动某件事，支持你进行第二阶段的旅程。不管怎样，只要应用寻宝工具并回愿，一切会顺其自然发展的。

**问题：**如果有什么事困扰你或让你害怕，而且你不知道为什么，那你怎么做？要应用流程，你必须能说出信念或引发不适感之物吗？

**解答：**要应用流程，你不必说出引发你不适之物，或对其有所了解。不舒服就是不舒服。只要应用流程就好。

**问题：**你和夫人塞西莉曾经一起针对某件事取回能力吗？

**解答：**没有。

**提问者：**你会考虑这么做吗？

**解答：**别人没有必要从你的全像图中的某件事取回能力。在你的全像图中，他们没有任何力量，只有你有力量。如果我从某个彩蛋中取回力量，我的全像图会改变，塞西莉也会跟着改变。如果看起来，塞西莉从我的全像图中某件事取回力量，我的全像图中其实没有发生什么事。只不过，如果我想要，我可以选择自己的全像图中发生一些事。

在第一阶段有一个信念，如果很多人聚在一起静坐或专注于某件事，群体动力增加力量到等式中，可增加达成目标的可能性。举例来说，最近在《我们懂个X？》这部电影中，科学家描述在华府做的一项实验，研究当地犯罪率为什么那么高。科学家说明一大群精通静坐者在某个特定日子于华府展开静坐，诉求和平。然后，他描述当天华府犯罪率大幅下降，让警方难以置信。

这完全是捏造的全像情景。从第二阶段观点来看，静坐者减少犯罪率这件事根本不是真的。这是幻觉。记住，在全像图中，没有因果关系。作为人性游戏的一部分，人们当然可以创造群体动力似乎为某件事增加能力，似乎在全像图中创造某项结果的幻觉，并且让自己信以为真。但是这并不是真的。我说过，如果创造跟配偶或别人一起从某件事取回力量的幻觉，会让你感到有趣，你当然可以这样做。这样做无伤大雅，只是当你这么做时要记住，什么是真的，真相为何。

**问题：**你说，跨越彻底解脱点时，自己会知道。你怎么知道？是怎样的情况？

**解答：**你就是打从心里知道。就像被木棒打到头那么明显，但是不会那么痛，只是感觉很明显。你会发现自己的想法，感受和行为在改变。也会注意到自己自然而然地不再计算和评量生活中的金钱流量。你会发现自己自然而然地向你的创作表达感谢，让事情顺其自然。你会觉得金钱不再像以往那样带给你不适或限制——不管你在全像图中检视什么。相信我，一切就是那么明显，但是每个人的情况和感受都不一样，因为每个人都是独特的无限存有。请记住，一旦你做出这项转变，就无法回头。当你做出这项转变，就让转变发生了。

**问题：**你说我在进行第一阶段和第二阶段的人性游戏时，扩展的自我会把我照顾好，适时地支持我。不过，依据你所描述第二阶段旅程的痛苦经验和你所分享别人的痛苦经验，看起来会发生在我身上的许多事情，或许称不上对我有利。是吗？

**解答：**不利是虚构的，是第一阶段的概念和评断，不管你选择如何评断，在你的全像图中出现的一切都是有利的，否则它们就不会在那里。没有任何意外，没有任何事是随机发生的。如果发生了，就是你的扩展自我基于某项原因，巧妙地在能量场中放置模式，让全像图中出幻觉。有关全像图中人、事、物的含义、是好或是坏，这些故事都是我们虚构的。记得彩蛋结构吗？评量就是彩蛋的主要部分。我们评断每件事，有时候认为

事情不利，有时候认为事情有利。在第一阶段，两者有些许不同，但是在第二阶段，一切你认为不利的事刚好都对你有利，因为这些事让你有机会取回庞大能量，让你获得极大的自由与喜悦！

**问题：**那么，当你把自己的第二阶段体验描述成难以忍受时，那是你封它的评断吗？

**解答：**我只是说明当时在幻觉中，这些体验痛苦的强烈程度。我并没有说那是不好的体验，但是以当时的痛苦程度来说，那些体验确实让我难以忍受。当时我清楚知道，这些体验中有重要价值。有部分的我还很痛恨这些体验，那是我对体验做的评断。有部分的我希望这些体验消失不见，那也是我对体验做的评断。但是我总知道，这是第二阶段的创作，要支持我进行第二阶段的运作，所以我忍耐下去——同我所描述的，一再地日复一日地这样做。

**问题：**我如何应付生活中显然仍旧是第一阶段幻觉的所有事物——洗车、溜狗、刷牙、吃饭、工作、陪小孩玩等诸如此类的事。

**解答：**我要分几个方面回答这个问题。首先，全像图中的一切都不是真的，只是看起来千真万确。幻觉让人彻底信服。所以，从这个观点来看，你做的任何事——不管看似大事或小事——都是一个奇迹，你可以对它及自己这位创造者表达庞大的感谢。举例来说，刷牙时，如果没有牙齿、没有牙膏或牙刷、没有水或没有洗脸台、洗车时，如果没有车子、没有水、没有肥皂、没有蠟、没有海棉或抹布或喷嘴。溜狗时，如果没有狗、没有狗链、没有马路、没有草地、没有狗屎或没有塑料袋放狗屎。吃饭时，如果没有食物、没有嘴巴、没有牙齿，或没有咀嚼。一切都是虚构的。不过，看起来却像真的，而且因为你是从这种观点看待这项奇迹，所以每件事都是极度喜悦的体验。如果你真的这样看待事情，没有任何事要应付（用你的说法）。你只要做引发你动机要做的事。

至于工作和陪小孩玩耍，除了我刚才说的话，应付这类体验就跟应付



第二阶段其它体验一样，活在当下，活在回应模式，应用适当的寻宝工具。一切是支持你进行第二阶段的原料。

其次，你不必从全像图中的每件事取回能力，而且你也做不到。比方说，你为什么想从日落、美丽的海景或森林取回能力？一切都是幻觉。没错，却是提供你喜悦和灵感的幻觉。你要从限制你的创作取回能力，而不是从所有创作取回能力，而且你只要从扩展的自我带领你找到的彩蛋取回能力。举例来说，现在我还要刷牙、还要用牙线。我知道我的牙齿不是真的，蛀牙也不是真的。但是现在，扩展的自我还没带领我从这方面取回能力，所以我继续刷牙，继续用牙线，继续看牙医。有一天，这种情况可能改变，也可能一直不变。请记住，你创造一切。

在写这段文字时，我还戴着眼镜。我知道眼睛不是真的，眼镜不是真的，但是扩展的自我还没带领我从这方面取回能力，所以我继续戴眼镜，我认为那是对这项创作本身的绝佳支持。

扩展的自我确实带领我从金钱游戏、情绪游戏和关系游戏，取回庞大能力，我也依照他的带领应用四项寻宝工具。随着时间演变，我更深入第二阶段，谁知道扩展自我会带领我应用寻宝工具做什么，情况会变成怎样。我不知道也不在乎。反正一切都会非常令人满意。

**问题：**有时候，我会这样想：「我不知道这东西是否真的奏效，我不知道第一阶段 / 第二阶段 / 取回能力这东西是不是真的，或者我只是被骗了，或让自己对听起来了不起的哲理着迷。我不知道对我来说，这东西是否奏效。」我该如何回应？

**解答：**你的问题可分成两个部分：怀疑和担心这样做是否奏效。我们分别检视这两个部分。首先，有这些想法让你有何感觉？不舒服，是吗？那么，你怎么做？应用流程处理这些感觉？接着，请记住，第一阶段的目标是不计代价地让你远离自己的力量。让你远离真相，把假的当成真的，最好的办法就是让事情不奏效，让你以为自己在骗自己，是吧？这是一个

绝妙策略，而且在第一阶段运作得相当好。当你有那样的感觉时，你正在告诉自己，你在第一阶段是怎么骗自己，你也给自己一项大礼，让自己能从那些幻觉中取回许多能力。

最后，在第一阶段还有一个幻觉，让你认为错误跟出自错误的结果，两者之间有因果关系。因此，我们在第一阶段说某件事奏效时，就是这个意思。在第二阶段，如你所知，你应用寻宝工具，也知道让事情顺其自然。你没有应办事项，没有投资结果，没有要改变、修改或改善全像图的欲望。

摆脱看似奏效与否的想法。只要你评断，就继续供应能量给幻觉，就无法取回自己的能量。只要你寻求证实，你就是在说：「我不相信这是真的。」如果你那样说，真相就无法表现得像真相，因为限制彩蛋中还有力量存在。这一点很微妙，但很重要。我知道说比做起来容易多了，但是当你继续应用寻宝工具并继续扩展，一切会变得更简单，后来就变得如鱼得水。

你的全像图将会改变。当你取回能力并瓦解模式，你的全像图必须随之改变。但是，在进行第二阶段时，全像图的改变是自然发展的结果。全像图不会也不能只因为你不喜欢这样东西，或你比较喜欢别的东西，而产生改变。现在你了解原因何在。

**问题：**有时候，我很难分辨也很困惑，想搞清楚自己获得的讯息或指引，或是受到激励要说或做的事，究竟是来自扩展的自我或是人格面具，或者是我内在本源或内在导师的声音。我要如何理清此事？

**解答：**你如何描述不知道引导从何而来的感受？有任何不适感吗？

**提问者：**我觉得不安，因为我担心听错引导或讯息，也担心犯错。

**解答：**如果这种想法让你不安，你就应用流程。就这么简单。没有例外可言。不管这个不安感是什么或出自何处，都没有关系。

**问题：**你说在不适感出现时，就要应用流程。那么，我把所有我不喜欢的事、我不想要的事都写下来，然后逐一应用流程，并不依照议程摆脱

掉这些事，而是等不适感出现就取回能力，这样做明智吗？

**解答：**你让扩展的自我带领你找到彩蛋。你不必自己去找它们。列出清单并有系统的采取行动让事情发生，这是第一阶段的老把戏。到了第二阶段，出现什么，你就应付。为什么？因为扩展的自我想告诉你，要瓦解第一阶段幻觉最具威力的炸弹放在哪里。依据我个人及指导学员的生活经验，一旦你承诺要做第一阶段，扩展的自我会让你忙碌不堪，而且你根本不觉得自己有必要找机会取回能力。你会为自己创造不同的情境。第二阶段就是回应全像图中出现的事，做你受到激励或启发去做的事——不是因为这样做很合理，或这样做很适当或很明智，或你觉得该做。所以，以这个例子来看，如果你真强烈感受到自己有动机或灵感要列出清单（而非因为第一阶段旧有创作和习性），那么你就遵照这个动机，相信它并这样做。

**问题：**我的脑子里有许多声音、自我审判、自我批评和自我怀疑。一旦我从创造它们的模式中取回足够的能力，它们就会消失吗？

**解答：**如果你因为不喜欢它们，想让它们消失，那么它们是不会消失的。你不能一边评断，一边想从中取回能力，这是两个无法共存的活动。不过，如果你不带任何意图或应办事项，日复一日地进行第二阶段，那么终究会从你的全像图中消失，这是你逐渐扩展的自然结果。你是伟大的无限存有。你不可能评断、批评或怀疑自己。只是你创造那些幻觉，让自己信以为真。当你从那些创作和幻觉取回能力，如同你从任何限制创作中取回能力，模式就随之瓦解，创作就从全像图中消失。这是一定会发生的转变。

**问题：**那么正直、论理和道德又怎样呢？

**解答：**起初，你可能不喜欢或不认同我的答案。但是，我在此告诉你真相。从第二阶段的观点来看，正直、论理和道德都是第一阶段的创作，都是虚构的，都是看似真实的幻觉，就像全像图中的其它东西一样。如果你诚实客观地从第一阶段观点检视此事，情况也是这样。历史上，人们试

图提出能适用百世及各种文化的单一道德标准。你知道吗？这是不可能的事。我们说的正直、论理和道德其实因人而异，因时代而异，因文化而异，也因情况而异。

**问题：**你谈到无限透支保障，谈到向自己想要体验的创作表达感谢，并且全然相信金钱的事会迎刃而解。那真的表示，如果你（人格面具）想要或需要什么东西，不必查看帐户余额就直接买吗？或是要等到所需金额显现才能购买？

**解答：**你问这个问题，因为你还把许多能量放在金钱游戏中——一开始，你当然是这样，不过，一旦你跨越彻底解脱点，你绝不会再问这个问题。一旦你跨越彻底解脱点，你有绝对的自信，相信真正的自己，相信自己多么有能力，相信你的无限富足是真的，也能充分利用。当你有这种把握，你只要对自己想要的东西表达感谢，根本不必查看帐户余额，钱的事情会迎刃而解。

要抵达并跨越彻底解脱点，是要花时间的。而且如果你跟我一样（或许你会创造不同的事），一旦你跨越彻底解脱点，就会继续取回能力并接展可能性。我刚跨越彻底解脱点时，就某种程度来说，我可以用这种方式向许多创作表达感谢。不过，因为我在第一阶段放置的蛋，我发现如果我考虑以超过特定金额的数字表达感谢，就再次引发限制信念，就会感到不安。所以，我应用流程解决这些不安，继续扩展自己的可能性。结果，我现在可能做的事已远超过想象。

**问题：**大家谈论的潜意识及潜意识提供许多力量又怎样呢？

**解答：**潜意识这种东西并不存在，那是第一阶段为了支持幻觉为真而设计的创作。记得我说过，为了让人性游戏在第一阶段运作，所有真相多少必须受到扭曲吗？人们所说的潜意识就是那样，是对能量场中真相、扩展的自我和意识的曲解。

**问题：**你说你在第二阶段活在回应模式中，你遵照扩展自我的带领，

没有任何议程、要求、目标或成果，应用寻宝工具。那么需要和欲求该怎么办？在第二阶段可以主动创造事物吗？我们在什么时候可以这样做？

**解答：**你的问题源自于第一阶段的这项信念——必须主动、显现并创造个人现实。第二阶段没有规则或公式可言。为了用你想要的方式进行人性游戏，你创造你想要的一切。我说过，我还有漫长旅程要走。我不知道第二阶段最后会带领我到哪里，更不知道第二阶段会带领别人到哪里。关于这方面，我有一个理论跟大家分享。在第二阶段，臆测并没有多大价值（那是第一阶段的把戏），但是或许你发现臆测是有价值的，所以我跟你分享这个理论。刚开始时，第二阶段就跟应用寻宝工具有关。你要取回许多能力，要瓦解许多模式，要体验并享受许多扩展和感谢，主动创造事物并不在你要做的清单上。就像你在第一阶段时念医学院，起初你忙于学习人体，没有想过如何动手术或治疗病患。

然而我的理论是，当你深入第二阶段，主动创作开始变成可能。我的理论是，到那个时候，不同人会做出不同的选择。有些人会决定主动创造幻觉，有些人则继续让幻觉自然呈现以获得惊喜。

举例来说，以我在第十二章跟大家分享的故事为例，或许我有一天早上醒来，决定我真的想有导演电影的体验。那么，我的扩展自我可能创造那个体验，让它随着时间演变出现在我的全像图中，让我可以从这项创作中获得纯然的喜悦。身为人格面具，我不会事先知道所有细节，因为这样的话有何乐趣可言？扩展的自我仍会创造模式，提供能量让幻觉出现在我的全像图中，让我进行人性游戏。

另一项可能性是，或许我不会决定自己导演电影，但是每天早上醒来看著全像图中出现的事，对我来说就是一项惊喜。在我写这本书时，我就生活在这种惊喜模式中。而且我发现这种惊喜要素，让我相当喜悦。当我继续接展，我可能继续这样生活，也可能有其它发展。事实上，如果你仔细检视我刚才说的这两个例子，其实「决定」创造某件事跟任其自然发展以获得惊喜，两者之间并没有重大差别。

**问题：**我还不了解为什么我该专注或感谢某样不真实的东西。这件事我还是搞不懂  
**解答：**当你检视此事时，你不清楚什么？

**提问者：**既然全像图中的一切都不是真的。我不懂为什么我该注意或提供能量感谢它。

**解答者：**你喜欢电影吗？

**提问者：**喜欢。

**解答：**你在荧幕上看到的电影是真的吗？

**提问者：**就某种程度来说，是真的。

**解答：**电影是真的吗？如果电影中有人被刺伤，他们真的被刺伤吗？

**提问者：**没有。

**解答：**好的。你会感谢制片人、导演、演员、工作人员、动画师、特效人员和其它所有人士为制作电影所付出的时间和精力吗？

**提问者：**当然会。

**解答：**只要把同样的构想对应到你的生活。你是导演、制片人、动画师、特效人员和电影明星。你创造男女演员、工作人具、场景、特效，一切都是你的创作。你在意识中制作整部片子，然后自己融入其中，而不是坐在戏院观赏。你说服自己那是真的，但其实一切只是镜花水月。你进入那个境界。如果你感谢让电影成真的幕后人员，你就能轻易地感谢自己让全像图看似真实的辛苦杰作？因为相较起来这工作远难得多。

**问题：**你曾想到以前的事并应用流程吗？你可以运用流程外理孩提时代的事吗？

**解答：**有的，但或许不是以你说的方式。我再次强调，你没有必要自己去找蛋取回能力。你不必回想过去，孤立出看似引发你痛苦的事件并应用流程。不适感自然出现时，你才应用流程。换句话说，扩展自我会带领

你去找蛋并为你打开蛋。当然，当你这么做时，你直接迎击与过去有关的不适感。透过成长过程，你创造这些蛋并提供它们能量。

不过，我可以告诉你，以我的经验来看，当我应用流程时，我很少意识到是跟过去某个事件或经验有关。我只是让自己融入这股不适感，并未想到它是什么、从哪里来等诸如此类的事。用那种方式分析，回到以往找出引发痛苦的核心，有意识解决它们，这是第一阶段的创作和把戏。你没有必要知道蛋在哪里？除非你知道这样做能支持你用自己想要的方式进行人性游戏。然后，你或许可以给自己洞察力，让自己察觉或灵光乍现。

你的体验或许跟我的体验不一样。

**问题：**既然你把这套方法称为金钱游戏之彻底解脱，但其实不只跟金钱有关，是吗？而是跟整个人生有关，不是吗？

**解答：**正是如此！不过，聪明如你，这套方法当然不只跟金钱有关，金钱只是接展形式的进入点，这个扩展将扩大到你的整个人生。

好啦，我的朋友，现在我们的旅程即将到达终点。你几乎已经收到所有拼图图片，整个景象已经呈现在你眼前，你可以清楚看见。现在，你必须做决定。当你准备好考虑我说的「邀请」，请继续翻阅第十五章。



## 第十五章 邀请

真理存在，只有谎言才必须捏造。

——主家蕾治斯·布拉克(Georges Braque. 1882—1963)

现在，我认为人生就是我替自己写的一韵美妙戏剧……所以开心演好自己的角色，就是我的目的。

——美国女演员莎莉·麦克琳(Shirley MacLaine)

在游戏园玩云霄飞车时，刚开始车速很慢，我坐到座位上紧好安全带，等待其它游客入座。接着，云霄飞车开始移动，起初缓慢移动，后来速度越来越快，沿路狂飙，上坡、下坡、转弯、绕圈。后来，云霄飞车又再慢下来，最后停在终点。当我解开安全带，起身离开云霄飞车时，我觉得很开心，但是因为刚才疯狂的飞车经验，让我一时搞不清方向。

你阅读本书的疯狂体验，也可以这样形容吗？当你坐到座位上紧好安全带，你从坎菲德写的推荐序和《导论》开始这项行程。然后，当你发现游戏规则，你开始慢慢移动。接着，你发现哲理、科学、第一阶段、第二阶段、寻宝工具和彻底解脱点，你开始更迅速地移动，经过上坡、下坡、转弯和绕圈。看到最后一章时，你的移动速度又慢了下来，即将停在终点结束行程，或许你觉得既兴奋又有点搞不清方向。

所以，当你准备好重回现实世界，问题来了，现在该怎么办？

首先，你搭乘的疯狂云霄飞车并不适合每个人。你会创造这本书并让这本书出现在你的全像图中，是因为下列这三项因素的其中一项：



- 你，（现在）准备好进入第二阶段，这本书就扮演发射点（Launch Point）的角色。

- 你打算不久后就进入第二阶段，所以你想在抵达发射点跃入第二阶段前，先体验一下。

- 你想再多花一些时间进行第一阶段，但是你希望自己更清楚事情究竟如何运作的真相。

如果我还在进行人性游戏第一阶段，我会认为你（人格面具）在你的全像图中具有力量，所以我会跟你这样说，现在你该决定自己想做什么。但是，我现在进行的是第二阶段游戏，而且我知道你的扩展自我已经把决定做好了。

那么，那项决定是什么、你又如何得知呢？时间会说明一切。如果这是你进入第二阶段的发射点，你会知道的。你会接到仿佛「当头棒喝」的信号，所以不会错过它。其实你会觉得有人转动你的人生开关，一切就在瞬间改变了。你开始发现我说的狂野事项，真的在你的全像图中出现。你开始体验到异常强烈的不适，有一股原动力想应用寻宝工具做回应。

如果你准备好跃入第二阶段，也藉由本书让自己先体验一下，那么在你创造这本书之前，一切会照旧运作，但是你会觉得有一些微妙转变，当你等待抵达发射点前，你会越来越想知道自己周遭究竟发生什么事——就像航天员等待进入宇宙飞船，起飞进行太空之旅一样。

如果你想再花一点时间继续进行第一阶段，但是你希望自己更清楚事情究竟如何运作的真相，那么，情况会跟往常几乎一模一样，只不过你会发现，自己运用我在第七章协助你打开的透视力，洞悉第一阶段。经历过一段疯狂之旅，却没有留下深刻改变，那是不可能的事。

如果你再花一段时间继续进行第一阶段游戏，我依旧邀请你在感到不

适时应用流程。你可以照着我的做法去做，或修改成更少的步骤和不同用语。我在金钱游戏之彻底解脱现场活动和自修转变方法中讨论过，情绪不是发生在你身上的事，而是你自己做的事。你选择如何诠释并回应自己在日常生活中经历的事件，藉此选择在某个时刻有什么感觉。

在第一阶段，我们创造这个幻觉，自己带着情绪坐在乘客座位，沿路上无法掌控，不像坐在驾驶座可以完全掌握操控。即使你继续进行第一阶段，出现不适时你应用流程，然而你觉得自己应该有所进展，那么你可以乘机跳上驾驶座，让自己的生活更精彩。简单讲，当你继续进行第一阶段，你可以开始创造让自己觉得更棒的幻觉。

如果你接受我的邀请，即使停留在第一阶段也应用流程，你不必接受或相信我在这本书中提到的每件事。你只要在感到任何不适时，直接面对这种感觉，如同你在第二阶段应用流程一样。你尽可能地彻底感受不适感，承认你自己选择创造不适感回应看似引发不适的事件，只要确认自己这么做，你就能从中取回能力。你不必承认自己是无限存有，不必承认有人性游戏第一阶段和第二阶段，也不必承认全像图、能力、能量场、模式或彩蛋这些事，一样可以应用流程、取回能力。如果你这么做，你会发现你在第一阶段经历的情绪景象将彻底改变，你也会为进入第二阶段做好准备。如果你马上或不久后抵达发射点，你已经备妥工具腰带。你知道何时使用及如何使用工具腰带上的寻宝工具。那么，我给你的邀请可分为下面这五个部分：

- 一、耐性。
- 二、牢记。
- 三、信任。
- 四、感谢。
- 五、扩展。

当我逐一讨论这项邀请的各个部分时，请记住我会一再强调几项重点。

## 耐性

为了讨论，我把第二阶段的旅程分成两个部分。其实，这两个部分是同时发生的，

只是为了讨论方便将其一分为二。第一部分是奕用寻宝工具去：

- 记起真正的自己。
- 取回能力。
- 再次证实真相。
- 彻底增加对自己的感谢，因为你创造自己体验的一切，也增加对个人创作和人性游戏之伟大的感谢。
- 让自己了解，原来自己在第一阶段这样巧妙地自欺。

我说过，应用寻宝工具开始无拘无束地进行人性游戏，本来就不是一蹴可几。寻宝工具的设计宗旨是，经过一段时间的应用，需要多久时间就花多久时间，才能适时支持你以自己想要的方式进行人性游戏——就像吸饮美酒、品尝美味佳肴、小说或戏剧那样，仔细体会扩展自我的每一个步骤。

当你思考我刚才所做的分享，不妨参考麦克海雨·史莫·莱特(Machelle Small Wright)说的这段话：

你正在经历改变的开端。在这个时候，你很难放轻松，因为「改变的开端」意味的是，你依然活在旧模式，但你已经看到新模式并朝着新模式迈进。为了实现新模式，你急于摆脱旧模式，而产生不安。不安让你弄乱步调，让进入新模式必须立即采取的步骤品质变差了。所以记住，放轻松。

或许你的经验截然不同，但是如果你跟我一样，尽管有了新知识和新的察觉，有时候还是没有耐性，想要让自己评断为「不好」的东西消失，或减轻感受的强烈程度，或者因为一切变得太疯狂了，而拼命想要逃离第二阶段。如果发生为种情况，请温柔地对待自己。让自己休息一下。请你

明白，要从第一阶段转变到第二阶段，在过度期间发生这种评论和感受，是可以理解的。只要应用流程处理这些不适感，顺其自然就好。

## 牢记

你要时间牢记下面这三件事，尤其是当情况似乎越来越艰难时：

一、究竟发生什么事，你以大规模的方式取回能力、扩展并改变，即使看起来或感觉起来未必总是那样。

二、第二阶段有关全像图的真相：一旦你进入第二阶段，全像图中的一切除了支持 你进行第二阶段外，将不再重要、不再有意义、不再稳固可靠。

三、最终目的地无拘无束地进行人性游戏，这个宝藏远比你听过、看过，或在电影中看过、以目前观点可能想象的宝藏还要珍贵。跟你自己第二阶段真正可能做到的事相比，我先前为你做的描述实在微不足道。

如果你跟我一样，你可能为自己创造截然不同的事物，牢记上述三项重点，将能帮助你在想认输投降之际，坚持下去，继续进行第二阶段。

你也要记住，你不可能评断创作、痛恨创作,不喜欢创作，想改变、修改或改善创作或让创作消失，还能同时从中取回能力。两者是无法共同存在的活动。在你开始进行第二阶段旅程时，当你依照扩展自我的带领，找到彩蛋取回能力，很可能你还有许多评断。不过，只要继续进行第二阶段，你会发现当你继续扩展，评断就会自然消失。

请记住，第二阶段跟逻辑、知性、思考或设法把事情搞清楚无关，而跟感受和直接体验有关。

你也要记住，当你深入第二阶段，我在这本书跟你分享的一切，即使

是你确定自己完全了解并「懂得」的事，对你而言都会越来越真实，你也会以目前无法想象的方式，有更深入的了解和领悟。期待看到这些扩展的惊叹时刻，同时也记住彻底体会每一个时刻。

## 信任

尽快让自己做到信任，而且当你应用寻宝工具并透过流程扩展，你就能做到信任，摆脱想要控制或操纵全像图这个幻觉。摆脱第一阶段必须主动，并采取大规模行动让事情疑生或完成事情的伎俩。摆脱目标、应办事项、投资成果和成效。信任扩展的自我，只要依照它的带领。把自己交给第二阶段游戏，让扩展的自我带领你找到宝藏。

## 感谢

当第二阶段为你展现，你在引导下找到能量场中的蛋，你从中取回能力并瓦解模式，你的全像图也因此改变 — 感谢这一切的伟大。你要感谢自己这位创造者，你创造自己体验的一切。你也要感谢你的创作，感谢整个人性游戏，感谢第二阶段扩展的美好与。

当你的智慧、能力和富足扩展时，感谢每一个开放与扩展的时刻。当你在全像图中的可能性日渐增加，感谢这些日渐扩展的机会。

当你体验到不适，感谢它所带来的礼物和美好机会，让你得以取回自己的能力。如果情况看似艰困，你觉得很疲累或压力过大，感谢你为了欺骗自己而做此杰作，因为你根本不可能有那种感觉 — 只有创造幻觉，让你有那种感觉并说服自己幻觉是真的。 当你看到自己展现越来越多杰作，感谢自己身为人格面具和扩展自我（真正的你），因为你巧妙地支持自己进行人性游戏的第一阶段和第二阶段。

一旦你做出转变活在回应模式中，活在当下，做自己受到激励或启发去做的事，出现任何不适时，就应用流程取回能力，请感谢第二阶段游戏的简单性，感谢自己的体验最后变得多么喜悦与轻松。

当你跨越彻底解脱点，呈现自己原本无限富足的状态，终于开始无拘无束地进行人性游戏，主感谢这项成就的伟大，尽情地享受你接触到的喜悦和创意狂喜。

当你体验到这一切，体验到远超过我在此向你说明的一切，如果你感谢我撰写这本书，支持你跃入第二阶段，请把这项感谢转送给自己。你在全像图中创造我和这本书的幻觉，提醒你自己真相为何。其实，你一直都很清楚真相是什么。我们一起进行的疯狂旅程跟我无关，却跟你有关。我并没有为你做任何事，这是你为自己做的事。

## 扩展

你清楚知道这本书不只跟金钱有关。如果你接受我的邀请，跃入第一阶段，并运用我先前说明的寻宝工具，你一定能从金钱游戏彻底解脱，开始享受你的无限富足。

不过，你的人性游戏体验所出现的转变不会就此停止，酷炫的事会自然发生。第二阶段的扩展并不局限于金钱和富足，而是会扩展到个人全像图的各个角落。如同我先前的建议，藉由第二阶段运作，你也能在个人生活的所有层面看到扩展，并且在各方面创造既美妙又惊喜的体验。同时，你也让自己有机会应用寻宝工具，找到跟金钱无关的彩蛋。

现在，你准备好开始进行大家都能玩的人性游戏终极冒险。你即将进行世纪寻宝之旅，你要找的宝藏此金银财宝更贵重，也比地底下的石油、比你在全像图中银行余额有几兆美元更重要。你即将接触到自己无法想象的能力、喜悦、平静、满足，以及无法想象的富足和创意狂喜。

不管途中，你的全像图出现什么模样，不管你体验到什么不适，真相是，从「真正的你」的观点来看，你玩得很开心。你享受到前所未有的喜悦。你受到完全的祝福，在完全由你创造的世界里，以你自己想要的方式进行人性游戏。

我再以好莱坞电影制片为例，强调这项重点。你在电影院观赏所谓的恐怖片、悲剧或剧情片，剧中角色发生看似不好的事，你可能评断那些经验心想：「喔，那太可怕了！」但是，电影制片人在拍电影时的经验是怎样？他们最后看到剪接完成的影片做何感想？应该是喜悦、感激和满足，对吧？制作电影让他们享受到前所未有的快乐！

举例来说，你在电影中看到某人被刺伤流血了，你心想：「喔，好可怕！」创造这个幻觉的好莱坞特效鬼才的想法是：「太棒了！瞧这伤口和流血的模样多么真实。我真的把这项工作搞定了！」当你看到片中某个角色好像在受苦，扮演那个角色的演员想的却是：「多么棒的演出啊！这么有说服力，好极了！」你跟你的完全体验电影也是这样。

不管你在全像图中看到什么或经验什么，真正的你玩得很开心并说：「哇！我真的完成那项幻觉，实在太酷了。多么好玩啊！」当你在第二阶段，运用寻宝工具并继续扩展，你自己就会越来越有上述感受。

我太太塞西莉热爱瑜伽及瑜伽教学。瑜伽课程结束时，她总会双手合掌在胸前做祈祷姿势，向学员说这个字：Namaste。

然后，她继续说明这个字的意思：

我向你内在神圣的光致敬，那是展现在所有生物内在的神性，因此我们都是家人。

这段话为我们共同旅程的这个部分划下美好钟点。为什么我说这个部分？因为如果你马上、不久后或再过一段时间跃入第二阶段，我相信我们会再度相遇。

我们电影中见哦……

## 附录 添柴助势

把火生起后，你会添加柴火，让火焰越烧越旺。当我透过现场和自修转变方法，跟大家分享金钱游戏之彻底解脱的教材，我还会建议或提供特定资源，支持参与学员进行第二阶段旅程。在此，我想把那些资源给你，做为现在或不久后你内丰燃起火焰的助燃柴火。我把资源分享为七大类：

- 一、重点。
- 二、电影与电视节目。
- 三、书籍。
- 四、现场活动。
- 五、自修转变方法。
- 六、指导课程。
- 七、获得最新消息。

### 重点

在整本书里，我不时强调自己说的重点，因为这些重点是彻底解脱流程依据的核心基础。如果你想取得所有重点一览表，自行印出或制作成放于皮夹内的提醒卡，或放在身边提醒自己真相为何，或做其他运用支持你进行人性游戏的旅程，详情请参考我的网站：

<http://www.bustingloose.com/keypoints.html>

### 电影与电视节目

我发现整合新构想时，如果有视觉实例说明新的思考方式或新的生活



方式可能是什么模样，这样做很有帮助。因此，我建议大家看看下面这几部电影和电视节目。这些影片应该不难找到，不过为了方便你查询，我也附上亚马逊网站的相关链接。有时候，链接网站因为时日一久有所变更，如果我列出的网址无效，只要到亚马逊网站搜寻影片名称布尔什即可。

## 电影《楚门的世界》(The Truman Show)

我在这本书里，不时地把人性游戏比喻成型部电影。这个比喻有多么正确、多么深入，从电影《楚门的世界》就可以获得最佳的视觉诠释。如果你已经看过这部片子——最近或很久以前——你不妨从现在所知的观点再看一遍。这部片的主角楚门由男星金·凯瑞 (Jim Carrey) 扮演，电影中还有许多男女演员、导演和电视节目工作人员。楚门、导演和工作人员之间的关系提到操控、自我我控制等问题，并不适合说明你与扩展自我的关系。撇开那些不正确的部分，不去注意那些，享受电影其他部分的情节吧。

在这部电影中、有许多事適切说明这项概念——第一阶段和第二阶段、不知道自己在电影中、扩展自我如何筹划一切并让全像图中出现「场景」，支持你进行你的旅程，你看到的每个人只是依照剧本要求行事的演员等等。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/truman>。

## 电影《梦幻成真》(Field of Dreams)

由男星凯文·柯斯纳 (Kevin Costner) 主演，电影内容对我在本书讨论的许多概念做了绝佳诠释，这些概念包括：

- 依照内在指引的重要性。不管这项指引可能多么不合理或疯狂，不管你在全像图中看到或获得多少阻挠，还是要依照你内在的指引。
- 相信自己，也相信自己令人敬畏的能力。
- 当你进行前面两项步骤，充分利用你的无限富足。

- 即使不合逻辑，也要随时接受无论出自何处的富足。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/dreams>。

## 电影《国家宝藏》(National Treasure)

我说过，取回能力和从金钱游戏彻底解脱的流程，就是世纪寻宝之旅。扩展的自我会提供你线索，协助你依照线索最后找到「宝藏」。寻宝过程中，有时你会觉得困惑、生气、失望或想放弃。你会发现你的宝藏，但是你必须全心全意、有毅力、勤奋不懈，就你男星尼可拉斯·凯吉(Nicholas Cage)电影《国家宝藏》中的角色，依照自己的线索寻找自己的宝藏。这部电影循序渐进的说明这一切，而且从那个观点来看相当有说服力。

请参考曲直 <http://www.bustingloose.com/treasure>。

## 电影《致命游戏》(The Game)

摆脱旧有信念并接触到真正自我的真相，知道事情真的运作方式，了解自己其实多有能力，清楚扩展自我一定会藉由极端强烈的体验支持你，电影《致命游戏》的情节就是让你惊讶地陷入这种状态。要让那些体验具有效力，演员必须扮演好角色，说服你相信他们和他们协助塑造的体验都是「真的」。由麦克·道格拉斯(Michael Douglas)主演的这部电影，说明这些概念。我必须提醒你，这部影片相当激烈，有些情节阴暗邪恶，不过观赏电影中发生的事并感受整个能量的移动，将对你进行第二阶段旅程有帮助。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/thegame>。

## 电影《骇客任务》(The Matrix)

你必须把这部电影中有关第一阶段的情节去掉，不过观赏这部片子对你很有帮助，尤其是其中莫斐斯(Morpheus)和尼奥(Neo)这两个角色最早的对话，可以强化一切其实都是幻觉。你也可以把尼奥「发现真相、觉醒成

为『救世主』和展现更高的觉知和力量」的旅程，跟你在第二阶段的旅程与扩展相比。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/thegame>。

### 电影《异次元骇客》(The Thirteenth Floor)

你也要将电影中有关第一阶段的情节去掉，不过观看这部电影对你很有帮助。你会了解全像图有多么真实，以及由体验全像图可能多么真实所产生的「赞叹因素」。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/floor>。

### 电影《我们懂个 X! ? 》(What the BJeep Do We Knowl)

这部电影中有关第一阶段的情节也请你忽略掉。电影中对你最有帮助的部分是与科学家的访谈，你会更加了解原来我们经历的一切，都是意识创造的幻觉。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/bleep>。

### 《齐哈里》(Chihuly)

达尔·齐哈里(Dale Chihuly)是运用玻璃做为创意媒介，最前卫也最成功的艺术家之一。在这套数字影音光碟片中，你会看到实例一再说明过着金钱与生活无关的日子，及生活在「创意狂喜」中，究竟是什么情景——专心一志并依照带给你最大喜悦的事去做。从那个观点来看，这套光碟片极具说服力。你也会看到为了支持齐哈里达到这么惊人的状态并尽情挥洒人生，他的人生有多么曲折离奇。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/chihuiy>。

### 电影《星舰迷航记》(Star Trek: The Next Generation)

这部播映长达七年的电视影集，藉由将第一阶段的某些曲解，把第二

阶段的概念做具体诠释。如果你喜欢科幻片，购买整套影集想看时就看，是很划算的。至少，你可以浏览下列网页，留意有全像体验舱(holodeck)的影集，多看几遍，你就知道全像图可能做到什么。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/holodeck> 或至 [www.startrek.com](http://www.startrek.com) 网站输入关键字 holodeck。

这部影集中还有一位人物叫做「Q」，他是由神的种族组成连续体(The Continuum)的成员。你可能参考下列网页，了解有Q出现的影集，尽可能多看几次，你就会知道无拘无束地在人性游戏乐园中玩耍的情景。Q这个角色很喜欢恶作剧，并不是第二阶段生活情景的绝佳诠释，但是看到Q运作无穷能力，对你是有帮助的。

请参考网站 <http://www.bustingloose.com/Q> 或到 [www.startrek.com](http://www.startrek.com) 网站输入关键字「Q」搜寻。

## 书籍

### 《疗愈场》(The Field)、琳恩·麦塔嘉(Lynne Mc Taggart) 著

这本书摘要出有关能量场的最新研究，包括能量是什么、如何运作及相关科学研究。这是一本专业书籍，对某些人来说比较艰涩难懂，不过如果你对本书所提科学根据有更多的了解，这本书是相当宝贵的资源。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/field>。

### 《全像宇宙投影三部曲》(The Holographic Universe)、麦可·泰波(Michael Talbot) 著

这本书既好看又有趣，内文深入探讨全像图隐喻的细节。其中最重要的部分，是他像图及我们称为「现实世界」的非现实层面之相关故事与实例。我强力推荐你马上买一本看。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/talbot>。

## Q 角色的相关书籍

除了电视影集《星舰迷航记》中有 Q 出现的情节，还有一系列丛书对你有帮助。

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/qb>。

### **《摇篮到摇篮》(Cradle to Cradle)、威廉·麦克道诺 (William McDonough) 著**

在本书第十三章中，我谈到无拘无束的人性游戏，设计出没有人想过的游戏。我的朋友麦克道诺很了不起，（当时）他并未意识到自己正在进行第二阶段游戏，但是他的例子刚好阐述「设计出没有人想过的游戏」。麦克道诺写的《摇篮到摇篮》摘述他参与的许多专案，对你会有帮助和启发。《摇篮到摇篮》这本书一开始巧妙地说明第一阶段的限制，其他部分则描述作者创造要进行的新游戏。《摇篮到摇篮》所用的纸张，也表达出作者正在进行一场从来没有人想过的游戏呢！

请参考网址 <http://www.bustingloose.com/cradle>。

## 现场活动

或许你有兴趣参加或建议别人参加由我举办的下列现场活动。我在这类活动中将证实或补充你从这本书获得的资讯：

- 金钱游戏之彻底解脱。
- 情绪游戏之彻底解脱。
- 关系游戏之彻底解脱。
- 意识商学院。
- 身体游戏之彻底解脱。

这些活动和其他活动的细节与时间表将不定期地公布，详见网站

<http://www.bustingloose.com/schedule.html>。

## 自修转变方法

或许你有兴趣订购我从现场活动精心挑选，汇编出可让你在家自修的自修转变方法。你也可以把这些方法推荐给你认识或你关心的人：

- 金钱游戏之彻底解脱。
- 情绪游戏之彻底解脱。

我也会定期地发表其他自修转变方法，请参考网站 <http://www.bustingloose.com>。

## 指导课程

另外，我为进行第二阶段时想获得个别指导的人，提供指导课程。这类课程分成团体课程和一对一课程。从第二阶段的观点来说，当你参加这类指导课程，我就是你的创作，透过我，其实你直接跟接展自我对话，告诉自己想听但宁可从别人口中说出的话。我刚开始进入第二阶段时也有一位教练，我发现那是我最特别的经验之一，也是我的旅程中相当宝贵的经验。

指导课程详情请参考网站 <http://www.bustingloose.com/coaching.html>。

## 获得最新消息

如果你想获得这方面的最新消息，收到我不定期寄发的电子邮件，请至下列网站并点选跳出视窗。

网站：<http://www.bobscheinfeld.com>。

# 你值得过更好的生活

## 第二部

[美]罗伯特·沙因费尔德（Robert Scheinfeld）著

李彦（台湾）译

彻底颠覆永不能赢的赚钱游戏规则

让你耳目一新的丰盛法则

洞悉你的全息图·拨开生命中的乌云·获得无限丰盛的人生

你的本然状态是丰盛的，是你创造了你周围的一切

你完全可以彻底摆脱赚钱游戏，拥有无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」

一旦你能够勇敢地去面对人生的游戏，并从中收回自己藏于其中的力量和天赋，你整个人就充满了力量，这个物质世界的限制对你而言也就不再是问题。当你找到自己力量的源头，让真实的自己不受限制，自由自在地享受无限的丰富、创意和力量，那人生就真的成为一场随心所欲的游戏了。

——灵性作家 张德芬

罗伯特·沙因费尔德是一位智者，他为我们带来了一场头脑风暴。每个人都有属于自己的一张全息图，里面的所有东西都是你的大我——意识——所创造出来的，一切看似真实的东西其实都是幻象。丰盛才是「真实的你」，是你的本然状态。

——《创造丰盛》的作者、身心灵成长导师 张馨月

如何把身心灵的理论应用到实际生活中，让二者融合而非对立？本书在金钱和事业的领域对此作出了深入浅出的探讨。无论是「发觉真我」、「领悟人生是场戏」，还是「找到终极的喜乐」这些在身心灵领域的修炼目标，原来都可以在工作和赚钱的过程中去实现。

——身心灵成长导师 孙霖



## 前言

罗伯特·沙因费尔德在这本书里把经商赚钱称作一种「游戏」，我完全同意他的这一观点。我一直觉得以这种观点，而不是以其他常见的更为正经八百的许多观点来看待经商赚钱，特给力，也特让人有释放感。

我一直喜欢这种「赚钱游戏」。事实上，我如今还能想起我第一次意识到自己对经商赚钱产生热情时的情形。我刚 19 岁时，就做了一名房地产代理商。和办公室里其他同事的激烈竞争促使我努力学习，最后我终于在产品销售和市场营销方面出类拔萃。我也喜欢这样一个事实：我可以获得与自己的付出成正比的报酬，并且不需要有人告诉我去做什么。基本情况是，我还很年轻时，就从做生意当中认识到，我必须努力活下去，要不然就会由于自己的原因而一败涂地。

虽说我很喜欢这种「赚钱游戏」，但我必须承认，经商赚钱是个很难玩好的游戏。因为有许多变动不居的因素，你必须去选择并进行综合考虑；有许多种力量会触碰到你的底线，你对它们似乎无能为力；有许多的销售、市场营销、管理以及财政方面的策略，需要你去研发、改善并使之最优化。我确信你是了解这种状况的。

我了解这些，是因为我有亲身体验和感受。在过去 22 年里，我靠自己创办了 — 并经营着 — 四家营业额达数百万美元的公司。我作为万考驰公司的创始人，曾帮助数千个小企业主增加了收入和利润，并且使他们的企业保持成长。

你也喜欢玩这种「赚钱游戏」吗？我猜你是喜欢的。但我问你、两个问题：

1. 你玩这种「赚钱游戏」的体验和感受最近有没有改变？

2. 你想要找到另一种玩法的愿望（需要）是不是达到了发烧的程度？

你对于以上两个问题的回答，我猜还是肯定的。否则，你可能找不到读这本书的门径。

让我们稍微审视一下游戏的概念。游戏的最迷人之处在于，同样一个游戏，可以有许多大相径庭的玩法。

就以橄榄球为例来说吧。你可以参加「触摸式」橄榄球赛、「挥旗式」橄榄球赛、「场地式」橄榄球赛，或「全接触式」橄榄球赛。这些玩法基本上是同一种游戏——橄榄球，但在比赛规则上却有很大差异，而球员的实际体验和感受也大为不同。

再以棒球赛为例。你可以玩 T 形球、软球或硬球。同样，球还是同一种球，但规则发生了变化，而球员的实际体验和感受也会发生很大的变化。

拿网球来说吧。你可以玩单人赛或双人赛。但选择不同，你得到的体验和感受也会有很大的不同。

最后再以篮球为例。你可以打半场、全场、一对一、二对二、三对三、四对四，或五对五的篮球赛。它们还是同一种球类，但规则差异很大，而球员的实际体验和感受也有很大不同。上述游戏或同一种游戏规则的变化，很难说孰优孰劣，尽管我们在参赛或观赛时有自己的偏好。它们只是我们可以从中选择的不同选项和可能。

「赚钱游戏」也是这样，可以根据不同的游戏规则来玩同一种基本的游戏，而参与者在实际体验和感受中的差异也会很大。在这本书里，罗伯特·沙因费尔德邀请你以迥然不同的方式来看待「赚钱游戏」。

罗伯特在本书正文中描绘的图画也许会给你带来惊喜、欢乐和兴奋，也可能使你感到震惊，给你带来干扰，或者让你觉得似乎疯狂或难以置信。不管你的反应如何（初读此书或是读到后面时），这本书将使我们大开眼界，看到许多新的可能。这本书将给你带来有力的挑战，拓展你的能力，

并为你开启崭新的机遇之门。

如果你愿意按照你在这本书里的发现来采取行动，并以罗伯特为榜样，身体力行的话，你一定会体验和感受到以下五种结果：

1. 你玩「赚钱游戏」所获得的快乐将会倍增。
2. 你所承受的压力将会大大减小。
3. 你将会看到你所在团队里的每个成员都有了很大改变，不论是在对你的努力给予支持的那些销售方身上，还是在你和他们的交往当中。
4. 你终将实现的「(把钱)带到银行去」的结果，将以戏剧化的、意想不到的方式得以扩大。
5. 你的个人生活也将受到影响，并得到拓展 — 包括人际关系、精力水平、健康状况，还有(也许是最重要的)你生活中体验和感受的欢乐、宁静、从容。

我很了解罗伯特。在他做出本书所描述的发现和突破前，我就认定他是我所认识的最聪明、最有才、最有创造力的企业家之一。不仅如此，我看到自从他彻底摆脱了传统的「赚钱游戏」，并开始玩他称为的「新赚钱游戏」后，所发生的变化真的很不一般。

在你准备展卷阅读本书之际，我请你做一次深呼吸，系好你心灵的安全带，为一次永远改变你的心灵驾乘做好准备。

——约翰·阿萨拉夫

《纽约时报》畅销书《答案》的作者

[www.OneCoach.com](http://www.OneCoach.com)

[www.JohnAssaraf.com](http://www.JohnAssaraf.com)

## 导言

系列一：为的是毫不留情地、寸步不让地摧毁那些在读者思想感情里经过数百年、根深蒂固的对于世间万事的看法和观点 n

系列二：为的是使读者熟悉用以创新并证明其可靠性和高质量的那些材料。

系列三：为的是帮助读者在思想感情里对于现实中存在的世界，而不是他当下所感知的虚幻世界，进行非幻想的、能够证实的表现。

——G.I.古德耶夫谈及他创作《一切及万事》系列图书的意图

我三十来岁时，住在一个到现在我都不知名字的城市里。在那里，我从一家银行买了一所房子，房主的赎回权已被银行取消了。那位房主曾是那个城市职业橄榄球队里一个名气很大、有野心、能挣大钱的四分卫。可当时他已经破产了。我搬进那所房子，跟邻居们慢慢混熟后，他们向我讲了这个四分卫的故事。由于打橄榄球，这个四分卫身上曾落下严重的伤，疼得厉害时，有些个早晨，他甚至不能从二楼的卧室走下楼梯，于是只得一整天躺在床上。

这个四分卫小时候就开始打橄榄球——这是他热爱的比赛项目——了，上中学和大学时也打，后来就成了职业球员。他从中获得了许多乐趣，也拿过冠军，得过许多荣誉，并且挣了不少钱。但后来他却为此付出了巨大的代价，身体落下了病痛，活动也不自如。或许他早就料到了这个结果，所以对此安之若素，但也可能是他打球那么多年，却从未认真想过将来有一天会为此付出代价。他只是在一门心思地打球！

如果你像我一样，你一定喜欢参与「商业橄榄球赛」，不管你是老板

还是员工。「商业橄榄球赛」能在深层次上给你带来挑战，令你兴奋，让你欢喜。它甚至可能成为你生活中最喜欢的事情之一。但如果你像我过去一样，并且也像我刚说的那个四分卫一样，你就总得付出代价——一个你看得见、觉得到的代价，若你按人家教你的方式打球的话。我称之为「有形的代价」。

也许此刻你正在付出「有形的代价」并且已认识到了。也许多年来你一直在付出「有形的代价」，这一点自己也知道。也许将来你会以一种令人吃惊的方式付出「有形的代价」。「有形的代价」有可能是情绪上的，表现为心气不足、压力大、恐惧、愤怒或挫败感等负面情绪。「有形的代价」也可能是身体上的，表现为疲惫不堪、身体疼痛或生病。你付出这个代价的方式可能是没有充分的自由时间，人际关系遭遇麻烦，或是生意上时好时坏、沉浮不定（在破产前这对我可是件大事）。

你会在何时何地、以何种方式去付出「有形的代价」，这并不确定。但「有形的代价」你却必须得付出，而且还得继续以某种方式付出，如果你继续以人家教你的方式，或是以你一直以来的方式打球的话（我称之为「大谎言」，这将在第一章里讨论）。

我刚说的事情你肯定不会觉得惊奇。许多专家、作家、演说家、咨询师及教练员已经议论过那些最常见的、参与「商业橄榄球赛」所需付出的代价，他们还讨论了平衡身心的需要、如何减缓压力，以及换一种方式参赛等问题。还有人提出许多方案、技巧和策略来弥补这个情形的不足之处。但很少有人，如果有的话，在最终意义上，可以有所作为——由于你很快就会在这本书里看到的原因。

我也得说说以从前那种看不见、觉不到的方式参与「商业橄榄球赛」所需付出的代价。我称之为「无形的代价」。你在生活中付出的「无形的代价」，其影响（我将在后面的章节里解释）甚至比那看得见、觉得到且你兴许已在体验和感受的「有形的代价」还要大。只是这「无形的代价」鲜有人讨论。

起初你是出于具体的原因、抱着具体的目标开始参与「商业橄榄球赛」的。我把这些目标分为两类，将在下文详述：

1. 「真实的目标」，这些目标是指那些一般情况下你既想不到也看不到的目标。一旦你达到这些目标，你就会不断地获得很深、很深层次上的满足感、成就感，还有欢乐和高兴的感觉。我称「真实的目标」为你真正想要实现的目标。「真实的目标」并不随你和你的处境的改变而改变。它们是个常数，因为它们跟你真实的自我有关，而跟你对自己的评价无关。

2. 「虚幻的目标」，这些目标是指那些总是明显对你有着巨大吸引力、耗费你很多注意力的目标。你努力来实现这些目标，想着只要是努力了，你的生活将会在大的方面得到改善。「虚幻的目标」得以实现的常见例子是销售额、利润以及个人收入的增加，还有就是买了新房、换了新车。我称「虚幻的目标」为你认为你想要的。「虚幻的目标」经常会随你和你的处境的改变而改变。「真实的目标」偶尔会进入你的意识，好像「虚幻的目标」，但从我的体验和感受来看，这种情况很少发生。

不管你的个人体验和感受是怎样的，有三件事情对你而言是「真实的」：

1. 在你追求「虚幻的目标」时，虽然投入了许多时间、金钱和精力，但许多这样的目标你并未实现。

2. 在实现「虚幻的目标」以后，其中一些，如果不是全部的话，并没有带来你所认为他们能够带来的终极的满足、欢乐和高兴。或者那些感觉并不持久，如果你真的体验和感受过它们的话。

3. 你并未实现许多（如果有的话）你的「真实的目标」。

在这里的《导言》部分和随后的第一章里，我描绘「赚钱游戏」这幅图画黑暗面时，有意显得咄咄逼人、毫不留情。在描绘这幅图画时，我意识到这有可能让你感到不舒心，甚至产生抵触情绪。我意识到你在心里也许会这样说来应答我的话：「当然了，‘赚钱游戏’很难玩，但我的体验

和感受与你所描绘的图景并不一致。我的处境没那么凄凉、那么沮丧。」如果我真的能在你心里引起那样的思想或感情（也许我不会），我请你稍微宽容一些，因为下面我要为我的观点提供证明和合理的依据。

我写这本书，目的不是使你更好地、更快地、更有效率地玩以前那种「赚钱游戏」，也不是支持你追求你本来就有的那个「虚幻的目标」，如扩大生意、增加收入、积累财富、在更为奢侈的环境当中生活和工作、提高自我意识或声名远播等。

我也不打算在这本书里给你提供任何有关产品销售、市场营销、经营管理、领导艺术、理财之道或「赚钱游戏」话题以内的其他任何方面的建议。

如书名所表明的，这本书的目的是让你彻底摆脱以前那种「赚钱游戏」，然后开始玩一种能给你带来惊喜的、全新的游戏。

这里你也许会问：「彻底摆脱‘赚钱游戏’是什么意思？」稍后我会在本书中详细解答这一问题，但现在，让我粗略介绍下面几个重点，其中一些或全部，在我们整个游戏旅程的这个阶段，其可能性你可能很难接受。从「赚钱游戏」中彻底解脱意味着：

- 置身于一种令人快乐、让人兴奋、宁静而安谧的内心空间，不管周围发生了什么，也不管你的生意或世界上其他地方发生了什么，也不管别人说了什么或做了什么。

- 纯粹为了快乐而去玩「赚钱游戏」，不要有任何具体的、明确的日程、目标，或是实现某个具体结果的心理倾向 — 然而你总会创造出非凡的结果，无论是金钱上的，还是其他方面的。

- 通过产品和服务的分配，给客户 — 尽可能也给世界 — 以有力的、积极的影响。但是，我再强调一次，这样做时不要带任何的意图、目标或是议事日程，不要刻意付出任何的努力。

- 每天只做你真正喜欢的事，即托起你生命之船的事，并把这样做当做玩「赚钱游戏」的一部分。其他一切事情，留给别人去做，或者干脆打消做其他事情的念头。

- 只在你想要工作的时候才去工作，享受比你现在所能想象的更多的闲暇和自由，与此同时，出色地扮演你在生意中所选择的角色 — 不论你的生意是大还是小。

- 玩「赚钱游戏」，既不关心也不受以下因素的影响：经济形势、股市行情、油价上涨、竞争对手、员工流动、行业潮流、技术革新、法律诉讼，以及那些使你感到无助的因素。

- 让支持你的团队（包括员工、生意伙伴、董事会成员、房地产主、股东、投资商，等等）快快乐乐地、毫不费力地团结起来，一起工作，自我鼓劲，让他们自己去实现高水平的业绩。

- 让不可思议的事情以令人高兴、快乐、惊喜却又毫不费力的方式来到你的面前。而不是你必须去努力获得它们，努力工作去推动事情的发生。

- 还有更多内容，我将在下文与你分享。

一次令人惊异的旅行使我彻底摆脱了「赚钱游戏」，那次旅行是从我还是一个孩子的时候和我的祖父阿龙·沙因费尔德（我管他叫「老爷爷」）的一次谈话开始的。爷爷特有才，是个文艺复兴时期全才式的人。在他的诸多非凡本领和成就当中，有两样在我脑海里特别突出：

1. 他把一个简单的想法变成了世界上最大、最成功的跨国公司之一——万宝盛华公司，它现已进入《财富》杂志评选的世界 150 强，并且是世界最大的人力资源服务商，公司销售额达 180 多亿美元。他在全球范围所取得的成功使得他有可能享有多数人（甚至特别成功的人）会艳羡不已的财富和自由。下文我将给你讲更多有关我祖父的故事。

2. 他是我所知道的最快乐的人。在我脑海里我仍然看得到、感受得



到他的快乐，尤其是他边唱歌边弹钢琴或尤克里里琴，或者讲好笑的故事时。

我 12 岁时，我经常缠着爷爷，让他给我讲他成功的秘诀，于是他开始跟我聊起一种不寻常的哲学——其实是一种心态，还有一套策略。这套策略跟他称之为「无形世界里的力量」有关。他认为这种力量是他所有商业上的成功、他的幸福及他的生活方式的真正来源。在我以前所著的书里面，我讨论过他跟我说过的一些道理（还有我随后研究的发现）。以上提到的书是：《第十一项要素》（约翰·威利父子出版公司，2003 年）和《你值得过更好的生活》（约翰·威利父子出版公司，2006 年）。



阿龙·沙因费尔德

爷爷在我们开始谈论成功秘诀后不久就去世了，他还没来得及在心理

及思想上指引我呢！他跟我分享的思想最终成了很搞笑的一件事，因为我在心里执意要找到他跟我说的无形的力量源泉。34 年来我都执着于此，我现在称之为「百年寻宝」。我追寻那宝贵的思想，并最后发现了它，自己也彻底摆脱了「赚钱游戏」，从比喻的意义上来说，在追寻无形的力量源泉的过程中，我曾踉踉跄跄跌入流沙，驾车出行时遭遇爆胎、汽油耗尽，看到我的散热器（水箱）都烧干了，多次开车到了路尽头，车子歪歪斜斜地驶过悬崖，还曾迷过路，困惑过，也由于自己走了许多弯路而特别泄气。

一路上我玩着以前的「赚钱游戏」，为我自己，也为别人，有时在网上，有时不利用网络，我创建了利润丰厚的、营业额达数百万美元的公司。我玩以前的「赚钱游戏」取得的最大成就之一是，建立并运营了一个市场营销「机器」，推动「蓝海」软件公司销售额的增长，在不到四年时间里，从 100 万美元飙升到 4400 万美元。该公司还三次跻身《企业杂志》评出的世界 500 强公司名录。「蓝海」软件公司的迅速成长，加上其在互联网迅猛发展、新技术常遭淘汰时期的惊人盈利能力，最终使得软件业巨头英图特公司，以 1.77 亿美元现金将其并购。

在彻底摆脱「赚钱游戏」前，我不断重复着一种起起伏伏的怪圈，这使我感到非常沮丧和愤怒。在体验和感受过最初几次身心崩溃、焦头烂额的失败之后，我的销售额缩小了，我也还是孑然一身。失去一切的感觉是极其痛苦的，但我总是要求自己不轻言痛苦。随着年龄的增长和这个怪圈的继续，后来，我的销售额还是慢慢增长了。

最后，这个怪圈变成了数百万美元，接着又是数千万美元的收入，这时候，我已娶了妻子，并且有了两个孩子。我们缔造了自己的家，拥有了自己的生活方式，我们都喜欢在此基础上好好生活下去。如果这时候我再次体验和感受以前那样的失败，我知道那种失败带来的痛苦将是我无法忍受的，因为我将不得不看着我的家人也失去一切。尽管我以前不会让自己轻易感到痛苦，但我知道这样的体验和感受我再也承受不起了，于是，我就不顾一切地想办法，以避免再次遭到失败。

顺便说一下，就当是几句题外话吧。我的父亲（阿龙的儿子）也走过了一条相似的人生道路。尽管他起初在万宝盛华公司工作时也取得了很大的成功，但不论在事业上，还是在生活上，他都体验和感受了盛衰起落。这其中包括两次都以离婚告终的无常婚姻。那时候父亲感到特别压抑、特别沮丧，于是落下了经常头疼的毛病。疼起来的时候，比偏头痛还厉害。我的卧室和父亲的卧室只有一墙之隔，许多年里，他头痛发作时的惨叫，在我听来纯粹是一种折磨。

有几次，当我生意见好时，我想我终于找到了能使我触摸爷爷所说的无形的力量源泉的最后几块「拼图」。那时，我真的觉得自己看到了关于如何从「赚钱游戏」中彻底解脱的一幅清晰、完整的大图景。但生意走下坡路的情形又会出现，而在这样的时候我将不得不——如老话说——老老实实从头再来。

你在下文当中会发现，并且你在自己的体验和研究中已经有所了解，我一直有这样一种看法，就是我们每个人的意识中都有一个拓展了的方面和我们做伴，创造着我们对于日常生活的体验和感受。关于你的那一部分，我将在下文详细讨论。在我所熟悉的文献当中，意识中拓展了的那个方面，通常被称为「更高的自我」，但也有许多其他的说法。现在我称之为「大我」，或是「真正的你」，往下读你很快就会知道。

我在身家数百万美元的时候，觉得我似乎和我的妻子及家人要再次经受身心崩溃、焦头烂额的失败。这时候，对于「大我」，我比以往任何时候都更生气。「看，」我对他说，眼睛斜睨着头顶的天空，「自打小时候我就一直在寻求，我殚精竭虑，做着你让我做的工作，为的是完全明白你所给予我的教导。我已经付出了该付的代价，但显然仍然有什么东西我还没找到。所以，你要么现在就给我指出，要么在这里就让我下地狱，因为我再也不愿意体验和感受这种沉浮不定的怪圈了。」

现在，在我继续写下去之前，我想说对于意识中拓展了的那个方面生气，不是保证能够达到效果的妙方。我知道这点，因为以前我生过好多次

气，却没有改变任何事物，但这一回，却有了很大的进展。我再一次开始了探索，完完全全地投身于找到祖父所说的无形的力量源泉的最后几块「拼图」。请注意，八个月以后，我找到了。

尽管遇到了很多挑战，很多次想要放弃，但我还是坚持了下来，并且最终靠自己彻底摆脱了「赚钱游戏」。在下面的章节里（包括第十六章所描述的、可下载来读的专门附赠的材料），我将详细谈谈其中的意义，以及这个过程对我，还有别的人来说，是怎样的情况。因为我觉得这是我的人生使命，也因为我对我称为「传授的游戏」的热情，所以我用我个人的体验和感受绘制了一幅地图，还创造了一个工具箱，别人也可以使用它，使他们从「赚钱游戏」中彻底解脱。我将在本书里和你分享这些体验和感受。

在这里我想澄清两点：

1. 为使我自己从「赚钱游戏」中彻底解脱，我采用的方法和你在这本书里发现的并无二致：心态、地图、工具箱和导航支持。没有别的。

2. 我本人并没有什么特别或者独一无二之处。任何人，只要采用我在本书里建议的方法——心态、地图、工具箱和导航支持，那么他就能从「赚钱游戏」中彻底解脱。

我还有几个重要的思想要和你分享，然后我们就一起正式开始我们的游戏旅程。首先，为了让你能从「赚钱游戏」中彻底解脱出来，开始玩全新的「赚钱游戏」，我必须帮助你从你现在的位置上前进一大步。我必须破坏你意识深处的恶性循环，毁掉你可能大半生甚至一生都会信以为真的谎言和幻觉，然后以全新的方式支持你，重新塑造一切。因此，当你读到下面的章节，尤其是前八章的一些片段时，你也许会觉得好像进入了一个天色朦胧的地方，或是一部科幻电影的场景当中了。

我不讨论诸如产品销售、市场营销、经营管理、领导艺术、理财之道、团队创建、赚钱动力以及生产率的话题，我要讨论的话题是：真理、意识、

力量、富足、量子物理学、谎言以及幻觉。如果你想彻底摆脱过去那种「赚钱游戏」，那么你就必须去面对这些。如果你想彻底摆脱过去那种「赚钱游戏」，那么你就必须理解最终发生在你自己的事业（还有你的个人生活）里的一切事物的真正来源。

那句流行谚语「置身局外思考」指的是以创新的方式考虑问题。我乐于把你在本书里读到的称为「炸毁盒子」（喻指改变局面）。为什么呢？因为它和通常人们传授商业成功之道的方式截然不同。于是，在阅读本书时，凭借对此类概念的了解，你也许会产生下面的想法：

- 「这家伙可顽固了！」
- 「这跟生意有什么关系？」
- 「他根本不认真！」
- 「这不是我买这本书时所期待看到的！」
- 「没门！」

或是我自己最喜欢说的话：

- 「胡说八道！」

你也许会抿嘴笑，但请你认真对待这些话，因为几分钟以后（如果你马上读下去的话），那样的想法也许会来到你跟前，并且如果真是那样的话，我不想让你受到干扰，或耽搁你的进展。

你有时会觉得无助、迷茫、怀疑、生气或不舒心，这是意料之中的。你是无法从「赚钱游戏」中彻底解脱的，如果你不在很大程度上改变你自己、对他人、对世界，还有对以前你所依赖的那些看法、思想及策略（其实就是「大谎言」）的话。而作出重大改变可能会使你非常难受！

然而，如果你像与我谈起这个工作的多数人一样的话，不管你心里有「一部分」多么不愿意，「另一部分」则会悄悄地说：「他说得对……而我

却不知怎的本来就知道了。」不管我跟你分享的体验和感受，在刚开始时听起来有多陌生（或者，也许并不陌生，全凭你的生活阅历而定），但我们即将一起走过的游戏旅程，还有你将到达的最终目的地，都是非常真实的，从这里出发吧，你一定会到达那里的。

如果你按照本书结尾我所提供的行动步骤去做，并且你还想要或需要证据的话，那么，你的亲身体验和感受将会提供你想要的关于这个游戏的真实性和合理性的全部证据。这是一个重点，下文我将详细论述。

除《导言》之外，本书还包括其他六个主要部分，各个部分里面都有起关键作用的支持材料。

1. 大谎言：这部分概述了人们所教的关于如何真实面对「赚钱游戏」——在规则和惯例方面所说的谎话；「赚钱游戏」应当如何玩；在产品销售、市场管理、领导艺术、理财之道方面所说的谎话；还有要取得成功须付出什么样代价的谎话。

2. 大真相：为了开始打破大谎言的肥皂泡，以便为你打开一条通道，穿越这条通道之后，你能很快达到最后的「彻底解脱」状态，你必须弄清楚几个哲学概念。这些概念我称为「大真相」。

3. 科学：指科学上的最新突破，能够证明我跟你分享的那些哲学思想的真实性、合理性，哪怕那些思想是非常不着边际的。

4. 实用工具：指四种简单易用的工具，你每天都要使用这些工具，来使自己「彻底解脱」，一旦你走上我为你开启的便捷通道的话。

5. 导航支持：一旦你走上我为你开启的便捷通道，你将会发现你走进了一个完全陌生的世界。因此，我会为你提供地图以及其他形式的支持，来帮助你安下心来，在那个新世界罕漫游。

6. 邀请：这是在书末尾给你发出的邀请，为的是让你使用你在本书里学到的方法，证明其在你心里的合理性和力量。给你展现一条全新的、



截然不同的生活方式和玩「新赚钱游戏」的道路。

你很快就会看到，我到第十一章才谈到实用工具。为什么我这样设计这本书呢？我的目标是为了支持你彻底摆脱「赚钱游戏」。但为了让你理解每一种工具涉及的行动步骤，也为了你在尽可能有效使用这些工具时感到有充足的动力，我就必须给你打下坚实的基础。在第一章至第十章里，我其实是在帮你打这个基础。

你也许会不时地烦躁起来，急于看到这本书的实用之处究竟在哪早。如果真有这样的情况，请提醒自己：我们最终会走向对于生活和事业特别实用的境界！我敢保证，在我们到达之时，你就会明白我这样设计本书的原因所在。你也将会特别感激我事先为你打好了基础。

在我们读下去之前，还有一个重点需要说明：在读书时，有些人习惯按先后顺序从头到尾地读；而另一些人则会跳着读，时而读前面的部分，时而读后面的部分，时而跳过一些部分，然后细细品读，然后再读其他部分。我的意图在于帮你彻底摆脱「赚钱游戏」。为此我必须以特定的顺序给你提出一些特定的「拼图」，并支持你以某种特定的方式去加工、组合那些「拼图」。如果你跟从我的带领，那么一幅宏伟壮丽的图景将会跃入你的眼帘，并且你终将彻底解脱。如果你不跟从我的带领，那么留给你的只是桌子上一捆好看的硬纸板——也许会使你求得解脱的能力遭受挫折。

简而言之，请耐心些，按照先后顺序，以你受到激励想要读下去的速度阅读吧。相信我，跟从我的带领。我知道如何支持你彻底摆脱「赚钱游戏」。我能帮助你做到这一点，但只有在你准确跟随一张地图的指引的情况下才行，而我是在一个独特的位置和你分享那张地图的。

你也必须从一开始就理解，仅仅从这本书里，我实际上是不能帮你求得解脱的。我只能把方向指给你，为你开启一条通往新世界的路径，帮助你在那条路上跃进，并给你指出，在从另一个侧面所发现的世界里，你能够做些什么。

为了真正解脱，有你必须做的工作。我将具体指给你该做什么、什么时候做，以及如何去做。在你求得解脱的游戏旅程中，我将给你提供巨大的支持。而我们抵达最终的目的地是需要时间的。这也将要求你有巨大的责任心、耐心、毅力、自律性。但是，人啊人，这样做到底值不值呢？不管花费多长时间，也不管那个工作看起来有多难！

如果你尽心尽力去做这件事情，那么你所得到的回报将超乎你此时此刻的想象。我可以毫不怀疑地这么说。

在我们继续读下去之前，我想跟你分享一些我在撰写本书时行文风格和逻辑方面的细节。

首先，尽管有些原动力和人生阅历方面的差异，但我在这本书里所分享的经验对于你是适用的，不管你是当老板的，还是做员工的。为了行文方便，我将用「你的生意」这个字眼，来指涉上述两种情况。

其次，你将看到在这本书里有很多谈话，关于「真相」、谎言以及貌似「真相」的幻觉。为了从谎言和幻觉当中区分出「真相」来，我有意把一些词汇和短语加以大写表示，对此你也许不太习惯。还有一些短语我也将用大写表示，像「人性游戏」，或是「赚钱游戏」，或是「新赚钱游戏」，或是「意识」，来凸显一些名字和标签，我创造出这些名字和标签，用以描述所看到的真理的各个方面。你将会习惯这一点，我只是想从一开始就说清楚。

第三，本书自始至终，我所指称的足球，都是指橄榄球（美式足球），而不是英式足球。我要提前说明这一点。

我曾说过，这本书不限于仅仅「做局外人的思考」，从而来支持你完全「炸毁盒子」。我只是朝着这个目标，点燃「导火索」，然后它就开始「燃烧」了。为了开始你的非凡游戏旅程，体验和感受那种使你彻底摆脱的「爆炸」，就请翻过页，开始读第一章吧。

下面是给那些已经读过《你值得过更好的生活》那本书的读者的按语：



那本书，是生动的第二阶段的事件，是第二阶段的家庭转变系统，是第二阶段的又一项工作：这本书必须以独立成篇的方式来写。因此，在本书各个章节，你将会看到对你来说算是回顾的一些材料。它们将会带给你许多有趣的惊喜，它们是一些给你支持、拓宽视野的回顾。然后在其他章节，你将会发现其他许多新形式的支持和激励，我确信你会很欣赏的。

注释：

①G.I.古德耶夫，《生活仅在那时真实，当「我在」时》，纽约：达顿出版社，1981年出版，见《前言》部分。

## 第一章 大谎言

我宁肯讲实话惹你讨厌，也不愿说谎话讨你喜欢。<sup>1</sup>

——皮埃特洛·阿雷提诺，意大利作家，剧作家，诗人，讽刺作家

目前在世界各地有数十亿人在玩「赚钱游戏」，而且都在尽己所能地争取获胜。这些人当中既有员工，也有老板，更多的是在员工和老板之间各个层次的人。每个月都有数以千计的企业主（网络新用户）创办属于他们的小企业——或在互联网上，或在其他地方，带着从他们的努力中自然流露出来的取得成功、积累财富和实现自由的梦想。可能你就是这些人中的一个。

在玩「赚钱游戏」时，玩家都要懂得正式的规则和惯例，并且尽力遵守（稍后还有更多内容）。然后他们就会被引导到巨大的建议贮存库，有的在大学内，有的在大学外。这些建议都在我所称的「经商赚钱的五个力量中心」——产品销售、市场营销、经营管理、领导艺术、理财之道——的范围之内，其目的在于帮助他们获得成功。头脑里装备了这些规则和惯例，再加上人们不断提供的越来越多的理论、工具、技巧和策略之后，这些玩家就走上了通往成功和胜利的道路。这里说的情况也许也适合你，不管是现在，还是多年以前当你最早开始玩「赚钱游戏」的时候。

然而出发点再好，遵循的建议再好，投入的时间、精力和金钱再多，每个玩家最终都不会赢得「赚钱游戏」。不管你是否意识到了，是否愿意承认，是否已经到达了「赚钱游戏」的那个地步，这里说的情况也同样适合你——这一点你很快就会看到。

我所说的「不会赢得‘经商赚钱游戏’」，是什么意思呢？下面是对七

种最常见的失败情况的简单概括：

1. 作为企业主，他们遭遇了传统意义上的失败，即关门停业或不再有生意可做了。

2. 作为企业主，他们一直开门营业，但尽管投入了大量的时间、金钱和努力，但他们仍然经历了巨大的挣扎，承受了巨大的压力，并且他们的生意所得只够勉强维持体面的生活，这样他们就受到了很大的限制。

3. 作为企业主，他们的生意取得了传统意义上的成功，以小的、大的或是巨大的方式，就是说他们创建了能盈利的企业，过上了很好的生活，积累了一定的财富，有了舒心的生活方式，但也为其所取得的成功付出了巨大的「有形的代价」，以诸如这样的形式：不幸福、压力大、焦虑、痛苦、幻灭感、健康问题、人际关系问题、空闲时间的缺乏，等等。

4. 作为员工，他们被由别人控制的工作条件所限制、约束，感到受挫，并且从来没有因为他们对公司所付出的努力和所作的贡献而感到自己得到了很好的回报。

5. 作为员工，他们为公司慷慨无私地付出了几年，甚至几十年的时间、精力和努力，最后呢？当新的管理人员执掌权力时，他们却遭到被解雇或被降级的命运，而且在公司经营困难的时期还沦为被精简人员，给那些他们认为资格不如自己的人晋升职位让路，等等。

6. 无论是做老板的，还是当员工的，他们都可能感到，各种内外力量迫使他们投入大量的时间，去做一些他们并不喜欢的事情，去完成一些他们觉得无趣的任务，去参与一些他们会感到痛苦的活动，等等。

7. 无论是做老板的，还是当员工的，他们都努力工作，取得了某种程度的成功，却只发现，由于受到经济形势或股市行情的波动，或行业潮流的转变，或技术革新，或竞争对手的大胆进攻，以及其他因素的影响，那个成功却大打折扣。

情况就这样一天天继续着，每当人们再次感受到生意上曾经有过的困难时，他们常会心存侥幸地说「情况这回对我可不一样」，或「情况这回可不一样了」（我本人在这点上有着太多的亲身体验和感受）。

最后，我要说的是（在下面的章节也将讨论），即使有一个「赚钱游戏」的玩家遭遇的情况不在上述之列，他或她也仍然会为以以前的方式玩「赚钱游戏」而付出「无形的代价」。

我喜欢使用小狗赛跑这一比喻来描述以以前那种方式玩「赚钱游戏」涉及的原动力。在每一次比赛中，小狗拼命追赶一只机械兔子，却怎么也追不上。兔子总在小狗追赶的能力之外。为什么小狗总也追不上跑道上的兔子呢？因为这项运动就是有意这么设计的，为的是让小狗总有往前追赶的动力，而实际上它们永远追赶不上在前面「跑」的兔子。

让我把这个比喻继续说下去，小狗也许训练努力，有世界上最好的营养，长得越来越健壮，跑得也越来越快，它们赢了不少比赛，给主人（以及把赌注压在它们身上的人）赚了不少钱，住在更为舒适的狗窝里，在跑道上穿着更为花哨的衣服，但起码的前提是，这些小狗仍得上跑道去，而且他们得猛跑着去追逐那永远也追不上的兔子。

虽然这个比喻可能会让你有些吃惊和激动，并且你可能觉得难以接受——那些「赚钱游戏」的玩家也和你想的一样。在我们长大成人的过程中，人们教会我们玩「赚钱游戏」的各种规则。人们对我们说我们能赢。他们还告诉我们，如果裸了的话，我们就能抓到许多兔子。所以，我们就上了跑道，开始追逐兔子，这当然是在比喻的意义上说的，并且一旦我们像小狗一样去做的话，我们的结局会是粘在跑道上，一圈一圈无休止地跑，跑啊跑，跑啊跑，却总也追不上兔子，不管我们跑得有多么快、身体多么强壮、技艺多么娴熟，也不管我们多么富有、多么有力量。

我们陷入那无休止的「追赶兔子却永远也追赶不上」的圈套里了，因为「赚钱游戏」的设计初衷就是为了看到那样的结果——其原因我在下文

里还会跟你说的。我知道那是一个大胆的断言，但我已准备好了在本书里充分证明那个断言。

现在我想详细谈谈人们教给你的那些玩「赚钱游戏」的规则和制度，还有从那些规则和制度当中自然流露出来，流入你清醒的意识中的那些信念。我把整个这一块称为「大谎言」。

首先，咱们来谈游戏吧。如果你像大多数和我聊过的人一样的话，那么现在你也许不会把经商赚钱当做游戏。在我和人们说话并问起他们这个问题的時候，许多人对我说了这样的话：「经商赚钱当然不是做游戏。经商赚钱是一件需要你付出努力的正经事，而且还得担着很高的风险。」

彻底解脱过程的第一步是，真正理解经商赚钱的原动力所包含的一切——产品销售、市场营销、领导艺术、经营管理、信息技术、人力资源、花费开销、货物托运、应收账款目、应付账目、利润、经济、股市等，这是令人吃惊的、精密的、巨大的、独特而复杂的游戏的一部分，该游戏是带着具体的目标在头脑里创造出来的。这其中的一些实情你已经知道了，但更多的层面和见解将在下一章讨论。

如果仔细看一下的话你就会发现，多数游戏不仅有规则和制度，还有明确的条理或程序。所有选择玩这个游戏的人都会同意遵守那些规则，也遵守那些游戏的条理或程序。要想这个游戏能正常玩，就必须这么做。

比如说，橄榄球就是拿一个按照严格要求制成的有一定形状、一定大小的皮球来玩的。场地长 91.4 米。一场比赛有 4 局，每局持续 15 分钟。球员带球进入达阵区得 6 分，带球触地射门得 1 分，直接射门得 3 分，进攻队的球员若在自己的达阵区被对方球员截抱得 2 分。第一次进攻跑长为 9.1 米。比赛时间内场上参加比赛的球员人数是固定的，他们必须守在特定的位置上。有一些规则规定了球员在场上该做什么、不该做什么，并且如有违规，则犯规的球队就会受到惩罚。如果在规定的时间内双方比分持平的话，则延长比赛，直至分出胜负。在 4 局比赛结束时得分多的球队获

胜。

棒球是又一个例子。棒球场地形如钻石，其面积大小也是特定的。每队只有 9 名球员被允许在比赛时进场打球。和橄榄球一样，每名棒球手都有具体的位置。棒球赛要求使用符合严格标准的球棒、棒球以及手套。每场比赛有 9 局，每局中每队被允许有 3 名棒球手出局。每名棒球手允许失球 4 次、进球 3 次。投球手站在被稍微垫高的投手板上，跟击球手所站的本垒有特定的距离。各垒之间也有特定的距离。击球手经过一垒、二垒、三垒，然后回到本垒，可得 1 分。9 局结束后得分多的球队获胜（打成平局则打加时赛，直至分出胜负）。

最后再以高尔夫球为例。高尔夫球手在高尔夫球场比赛。球场上有一定数量的球洞、草坪和平坦的球道，沿着（通常是）平坦的球道两旁的深草区、沙坑和水池排布。球手使用 L 形的金属球杆，把球准确击入一个个小小的球洞里。打球时必须遵守特定的规则，违规就要受罚。比赛结束时杆数最低者获胜。

如果你仔细、客观地审视橄榄球、棒球、高尔夫球等球赛，你会明白那些规则、制度和程序似乎非常主观武断，而且毫无意义。想想看：

- 橄榄球。抱着一个因充气而膨胀的皮球奔跑，或设法跨越白线和得分点时，将球丢给别人，不然就是想办法把球踢过两个金属柱抵达得分点。

- 棒球。用一根木棍试图击打一个向你飞速冲来的、裹了皮子的圆形橡胶球。然后，如果你击中球，且没有别的球员用裹在他或她手上的超大皮手套接住的话，你就四处边跑边设法触摸三个放在地上的方块形的垒包，然后再跑回本垒才能得分。

- 高尔夫球。用 L 形金属球杆设法击中橡胶小圆球，设法用最低的击球数（或杆数），让圆球进入几百米开外的浅浅的小洞里。

你会看到大体上同样的主观武断性，如果你审视其他类型的大众游戏——如桥牌、强手棋、普尔（一种赌博方法）、国际象棋、西洋跳棋、「二

十一点」牌戏（一种赌博纸牌戏）等 一 的规则和程序的话。

你或许会纳闷：「怎么会有人想出这么奇怪的游戏，游戏的规则和程序还这么奇怪。」事实上，如果有外星人自另一个星球客观地观看我们的游戏，在不给他们传授任何游戏规则的情况下，他们也许会觉得我们这样玩游戏简直是发疯了。尽管那些规则和程序初看起来显得主观武断，但隐藏在后面的却是发明和创造这些规则的才智、计划和意图 一 而欢乐来自玩游戏的过程当中。

游戏玩家很少质疑他们所玩的游戏最初是怎么发明的，或质疑其规则和程序的主观武断性。他们开始玩很久以前就发明了的游戏，而且只按照游戏规则所要求的去做。

这些情况也适用于「赚钱游戏」。当我们仔细、客观地审视「赚钱游戏」的规则和程序时，他们显得主观武断而且没多大意义，这一点你将会看到。然而，在本书后面的章节里，你将会看到，在「赚钱游戏」的设计背后，也有某种才智、计划和意图，并且正如我说过，当你发现它们时，它将撼动你的世界。它也将为你开启从「赚钱游戏」中彻底解脱的方便之门。

我们在成长过程中到了一定年龄阶段时，会成为某个早已有有人在玩的「赚钱游戏」的玩家。我们像运动员和其他游戏的玩家一样，从不怀疑人们教给我们的关于「赚钱游戏」的玩法。我们只是接受人们教给我们的规则，并按那些规则来玩游戏，仿佛那些规则是刻在石头上的，容不得商量。

这里有五条人们教给我们的用于玩「赚钱游戏」的、真正刻在石头上的主要规则。事实上主要的规则有几十条呢，但下面的规则是我们最熟悉，也是给我们带来损害最多的，这你很快就会看到。

1. 你玩「赚钱游戏」的钱（资本）是有限的。
2. 你有收入（流入的钱）。

3. 你有开支（流出的钱）。
4. 你的收入必须超出你的开支（能带来利润），否则你会输掉这个游戏。
5. 你必须实现利润最大化，使得利润增长并维持下去，以便你能赢得这个游戏。

这些规则好像显而易见，是不是呢？其中没有多少我们可以提出挑战和反对的东西，对吧？

错！这你很快就会看到。

在如何管理资本、创造收入、减少开支以及增长利润方面，上述五条基本规则下面还有许多规则、制度和所谓的「神奇惯例」，并且还有很多策略，关于：

- 增加销售额。
- 提高市场营销效率。
- 管理资金流。
- 聘用、解雇、激励和补充员工。
- 使员工流动最小化。
- 提高员工干劲、生产率和效率。
- 高效的时间管理。

使人们认为是「大谎言」驱动「赚钱游戏」的，还有下面一些人们信以为真的普遍看法：

- 税收部门是你的敌人（在某种程度上）。
- 你的竞争对手是你的敌人（在某种程度上）。



- 对于国际经济的变化态势（增长期、衰退期、萧条期），你总是无能为力。你决策和行动的自由总是受限于老板、股东、合伙人、董事会成员和投资者。

- 对那些可能损害你的生意（工作）或一眼便可看出已经过时的新产品服务和新技术，你无能为力。

- 「亲近朋友，更要亲近敌人。」

所有这些看法我都称为「外力推动而形成的看法」，其意义你很快就会明白。像这五条基本规则一样，它们似乎都是真实可信的，是对实际情况的准确描述。但在这里我要告诉你，上述规则、看法以及从中衍生的次一级规则、看法中，没有哪一条是真实可信的，一条也没有。和所有游戏规则一样，它们都是凭空编造出来的。你却盲目相信那些规则，并视之为真实可信的，从而接受它们。你现在有机会改变了。你现在有机会从以前的「赚钱游戏」中彻底解脱并开始玩「新赚钱游戏」了。

下面是我想重复并在下文详谈的两个重点：

1. 你不可能赢得「赚钱游戏」。
2. 「赚钱游戏」是为了创造完全的、彻底的失败而专门设计的。

你不可能赢得「赚钱游戏」是因为：

- 「赢得」没有准确定义。如果你赢得了「赚钱游戏」你又是怎么知道的呢？你曾给自己提过这个问题吗？你的生意扭亏为盈时你就算裸了吗？还是当你超过了一个具体的销售或盈利目标时，就算是你赢了呢？还是当你抛售出你的一些甚至全部的家当，把它们变成现金，或使之挂牌上市时，就算是你赢了呢？从我的经验来看，当许多人有他们为自己设定的赚钱目标时，对于赢得「赚钱游戏」的真正含义，很少有人知道究竟。他们只是带着这样一种模糊的「只要我在赚钱我就是在裸」的思想去玩「赚钱游戏」。如果你并不懂得什么是「赢」，你怎么可能赢或是知道你已经裸

了呢？你不可能做到这一点！

- 你赚到的钱和取得的成功总是没有保障，且处于风险之中。不管你在生意账目上累积了多少钱，或在一定时期股票或股票购买权的价值累积起来有多高，它都总是处于风险之中。你可能会失去全部或其中的大部分，由于经营不善、开支太大、股市崩盘、投资不利、市场运作失败、贪污、诉讼、闲难时斯，或是完完全全的生意失败等原因。不管你的销售多么火爆、利润多么丰厚，或是你的团队积极性有多高，或是你的组织运营效率有多高，历史终将证明，这个状况将会改变，而且是在没有一点先兆的情况下。你用以判断的基准尺度和数字越大，那么你对于安全的幻想就越大。但现实是，你生意的稳定，还有你的资金和其他资产的安全，从来不是真正稳固的。还有，历史上有关那些个人和企业的故事俯拾即是，他们曾经高高在上，似乎不可战胜，但后来却遭到了毁灭。

- 没有正式结束的时候。「赚钱游戏」什么时候算是结束呢？是当你到达你为自己设定的里程碑的时候吗？那并不算是，因为你可能暂时到达或跨越一个里程碑，但你的资金、资产以及你生意的稳定性还都处于风险之中，所以你可能会后退，而失去你所创造和积累的一切。「赚钱游戏」在你退休或兑出现金以后可以算作结束吗？也许吧。但你的退休收入、现金和其他资产，仍然处于风险之中。所以你玩的「赚钱游戏」并未真正结束。那么当你死时，是不是就算结束了呢？哦，「赚钱游戏」就是到那个时候才结束的，但到了那个时候，赢得了「赚钱游戏」对你有什么好处呢？

如果「赚钱游戏」并没有玩完的时候，那么你怎么可能知道你是不是赢了，或是什么时候赢了呢？如果在第3局比赛结束时你暂时处于领先地位，你能说你赢得了橄榄球赛吗？如果在第7局结束时你暂时处于领先地位，你能说你赢得了棒球赛吗？如果在打完12洞时你的击球次数最少，你能说你赢得了高尔夫球18洞的比赛吗？不能！

- 你不能完全支配相关人员。「赚钱游戏」是和其他人一起玩的，这些人我们称作顾客、委托人、合伙人、员工、股东、董事会成员、房地产

商、会计师、银行家，等等。在一个理想的世界中，为了确保你的生意长盛不衰，你就得有能力使那些人正好做你想让他们做的事情，包括什么时候去做，以什么样的方式去做。但既然他们是独立于你的一个个人，而且有他们自己独立的决策能力，所以完全控制那些人是不可能的不管你在与人沟通、给人激励、劳动补偿、产品销售、市场营销和生意谈判方面的能力有多强。因此对你而言，别人总归是未知的、不可预测的因素，或是会令你扫兴的人。

- 总有人比你更成功、更有效率。在「赚钱游戏」里面设有一个陷阱，许多游戏玩家会在某个时候陷进去，很少有例外。这个陷阱会突然出现，当小有成功的一家公司或一个游戏玩家，和比他更成功的另一家公司或另一个游戏玩家相比较，而这种比较使他们相形见绌的时候。

举例来说吧，赢得销售额  $X$ ，实现利润  $Y$  的一个老板、员工或是生意合伙人，发现他的竞争对手赢得的销售额是  $2X$ ，实现的利润是  $2Y$ 。一个老板、员工或是生意合伙人，他本来对自己一年赚  $X$  感到高兴，却发现与自己同级别的另一个人，或是自己在竞争对手公司里的相同身份的人，却在赚取  $2X$ ，而且还有更多的股票购买权，等等。或是一个企业高管，经常乘坐飞机头等舱出行，却发现自己的一个朋友或竞争对手已经拥有了私人飞机。你明白我的意思了吧。在这些情况里，尽管你可以说一个游戏玩家在赢得什么，但在某个方面，他们却并不会觉得在自己赢。

- 总得付出「有形的」和「无形的」代价。你不能赢得「赚钱游戏」，因为即使你好像距离上述「不能赢」的情况很远（或者你属于我没有提到的其他许多情况之一），如果按照传统的规则去玩「赚钱游戏」，那么几乎总会导致某种形式的压力感、不满足感、痛苦感或者失落感尤其是涉及空闲时间、健康和人际关系时。我确信你本人体验和感受过这种情况，或是看到过，或是知道某人如愿以偿地拥有了一家成功的公司或一份成功的事业，却遭遇到如下的结局：

- 一 与各种疾病作斗争，包括严重的疾病。

- 孤独。
- 远离朋友、家人和浪漫的伴侣。
- 英年早逝。
- 罹患偏头痛。
- 精神崩溃。
- 生活奢华，然而内心空虚，且纳闷：「这就是人生的全部吗？」
- 还有很多，不再列举。

想象一下，你或是玩，或是看任何一种我刚说过的有一定规则、制度和程序的游戏。想象一下，你或是玩，或是看这样一个游戏：你无从知道谁会裸，而且该游戏也没有正式结束的时候，你可以对和你一起玩的人施加影响，但你控制不了他们，不管你的技艺有多娴熟，总有比你更加优秀的团队和队员，而且你终究会以失败告终（由于你不得不付出的「有形的」和「无形的」代价），即使你认为你是在裸。

那样的游戏有没有人想看呢？没有！对游戏玩家而言，那绝对是一场噩梦。那样的游戏没有人愿意玩，而且也没有人愿意去看。看那样的游戏有什么意义呢？

话虽这样说，但每天都有数十亿人去玩「赚钱游戏」，全然不顾实际发生的事情的真实情况。那些人当中有许多人 — 也许也包括你 — 认为他们已经赢了。或者认为他们在身边或是媒体上所见的人已经裸了，但这一切毕竟只是一个幻象。在本书第九章，我将揭示你赢不了「赚钱游戏」的一个更大的原因。但首先，我得给你提供一些更为根本的有关那个谜团的「拼图」。

人们从未告诉过你「赚钱游戏」和我们所玩的其他游戏不一样。关于「赚钱游戏」，没有什么规则是金科玉律，什么都可以商量。你并不需要

接受那些传统的游戏规则、制度和程序，还有那些跟「赚钱游戏」有关的看法。你并不需要对那些你无法控制的外在影响和力量显得无能为力。实际上你是有选择权的！

既然不存在赢得「赚钱游戏」的途径，所以你只有以下两个选择：

1. 继续按照传统的游戏规则、制度和程序去玩，但同时你得知道你会失败，并且付出高昂的「有形的」或和「无形的」代价，无论你做什么。
2. 从以前那种「赚钱游戏」中彻底解脱出来，为你自己创造一个全新的「赚钱游戏」吧。选择你自己的游戏规则和制度，用你创建的生意一劳永逸地改变你的入际关系。

不管这在你听来有多么疯狂或像天上掉馅饼一样不着边际，但我敢保证，一旦你读完这本书，你将会在作出上述第二个选择时觉得特给力，并且彻底从「赚钱游戏」中解脱出来。

我们回到小狗赛跑的比喻上吧，本书将在这方面给你提供支持，帮你停止那无休止的赛跑，完全离开那个跑道，去玩一个全新的「赚钱游戏」。这能使你实现你所有的「真实的目标」（详见下文），以及所有你仍想实现的「虚幻的目标」。然而，你也许会惊讶地发现在这个时候你仍然想实现的「虚幻的目标」大大减少了。

为了继续你的游戏旅程，找出三个生活中一直困扰你的问题，学会以彻底摆脱「赚钱游戏」时你觉得有力的方式回答吧！请翻过本页，继续读第二章吧。

#### **注释：**

①皮埃特洛·阿雷提诺语，见《七嘴八舌》，芝加哥：拉根通信出版社，2004年版。

## 第二章 大真相

事情的真相就是此刻在你心里唤醒的不受时空限制的你的本质。拂去思想和更为微妙的知识层面的灰尘，只为了揭示这一点。<sup>1</sup>

——凯蒂·戴维斯

每个人生来都具有无穷的力量，对于它没有哪种世俗的力量是无足轻重的。<sup>2</sup>

——内维尔·戈达德（1905—1972），哲学家

从传统意义上讲，当你想要改变你生意的某个方面，促其稳定、成长或改善时，你会去向专家求教或学习产品销售、市场营销、经营管理、领导艺术以及理财之道——经商赚钱的五个力量中心——等方面的专业知识。

但是，彻底摆脱「赚钱游戏」却不是一项传统意义上的活动。为了彻底解脱，你必须以前所未有的崭新角度看问题，并且开始向专家求教或学习专业知识。那正是我们在这一章里要开始一起做的，现在就开始吧。

自有文字记载的历史以来，有三个问题一直困扰着人类：

1. 我是谁？
2. 我为什么在这里？
3. 我要到哪里去？

具有讽刺意味的是，读完这本书你就会明白，使人彻底摆脱「赚钱游戏」的关键因素就在这三个问题的答案里面，而不在你运用从经商赚钱的

五个力量中心里学会的策略里面。

我认为不存在回答这三个问题的绝对真理。为什么呢？因为关于人类的生存体验还有一起未解之谜。这些谜太过庞大、太过复杂，凭借我们目前的认识水平，是无法理解的。既然我们无法确知那三个困扰我们的问题的答案，那么我们所能做的就是创造一些尽可能接近事实真相的模型，以便我们可以从中得到切实的好处，用于我们的日常生活。

因此，在接下来的几章里，我要和你分享的就是，我要创建一个管用的模型，使我们有力量彻底摆脱「赚钱游戏」。但那只是一个模型，这一点要清楚。如果你愿意，你也可以不按这个模型行事。如果你愿意，你也可以对其中一部分或全部提出异议。你也可以以它太「强人所难」或「不切实际」而拒之不受。尽管如此，这一模型却非常接近真理，它能使你有力量接受一些能带来深刻改变的实用价值，那些价值就在你的商务活动和个人生活当中。我这么说，是根据我自己在这个游戏旅程中的亲身体验和感受，以及看到全世界许多人走了一条相似的道路，你将会发现这一点。

这一模型含有两个元素：哲学的和科学的。在我和你分享哲学元素时，请记住这两种思想：

1. 不管乍看之下如何，哲学元素其实是一些关键的拼图元素。这些拼图元素的实用性，读到第十一章你将会明白。而读完全书，你对其重要性的理解将会进一步加深。

2. 在本书第四章和第五章里，我将和你分享科学上的最新突破，这能证明这一模型所含的哲学元素的真实性 — 包括其最不着边际、最「不切实际」的方面。这对你会很有价值，如果相信或接受任何一种哲学，对你都具有挑战性的话。

我们来看第一个困扰人的问题吧。

**我是谁？**

如果你接触过所谓「新时代」的、玄学的、奥秘的以及精神上的思想这方面的信息，那么你一定听说过这样的说法：「我们人类是有着肉体体验的精神存在。」我同意这一表述，并把它看得和我要表述的模型同样重要。

「真正的你」，是一个我称为「拥有无限可能的存在」（以下简称「无限存有」）。「真正的你」，拥有无限力量并且无与伦比。弹指一挥，你想要的一切立刻就会显现。你所熟知的全部概念都无法接近「真正的你」所拥有的无限力量和全知全能。大自然和人类的所有力量合在一起再乘以十亿倍所形成的力量，同「真实的你」随时任意支配的力量比起来，都是微不足道的。

这么说可能会使你感到既熟悉又陌生，全凭你的人生阅历和人生观而定。无论感受如何，若你愿听从本书的建议，那么「真正的你」这个问题就将是你能证明给自己，并能实际体验到的。

因为「真正的你」具有创造一切的力量，你的自然状态是一个无限丰盛富足的状态。在自然状态里，你什么都不缺乏，没有什么东西迷失，没有什么愿望落空，没有什么计划失败，也没有什么目标未曾实现。

作为一个「无限存有」，你也可能处于我所称为的「真正的快乐」的状态。那么什么是「真正的快乐」呢？假设你创造一个容器，往里面装入你想要的各种积极有益的感觉——幸福、快乐、宁静、知足、满意、成就感、无条件的爱等，然后把这些感情放大 1000 倍，那么这个容器里面所包含的，不过是「真正的快乐」的一个逊色的模仿而已。「真正的你」只知道「真正的快乐」。「真正的你」并不会体验到消极无益的感情，如愤怒、恐惧、担心、泄气、退丧、悲伤或不安。

作为一个拥有无限力量和「真正的快乐」、睿智而且富足的生命，你会产生一个无限的愿望，就是想要创造性地表达自我，或者体验表达的快乐和欣喜，不管你以什么方式表达。事实上你很快就会看到，不管人类的



全部体验和感受看起来是什么样的，或者从判断的角度看是什么样的，它基本上都关乎创造性地表达自我、寻求快乐以及探索世界。

我们来看第二个困扰人的问题吧。

我力什么在这甩？

你这里是玩游戏的！

在日常生活中，你多数时候忙于日常的例行事务。然而你也会时不时地放下日常事务，去玩各种各样的游戏。这里说的游戏，指的是运动、棋类、牌类、登山、骑自行车、蹦极、飙车、看电视、看电影、看戏、读小说名著、画画、唱歌、弹奏乐器、听音乐或其他你真正喜欢做的事情。你出于各种 H 的去玩游戏，或是为了获得快乐，或是为了挑战自我，或是为了探索「要是……那会怎么样」的情况。

说到「你为什么在这里？」这个问题时，情况也一样。作为一个生活在我戏称为「无限地带」的「无限存有」，你也基于另外一个层面的认识，从日常事务里抽空去玩游戏。这个游戏叫「人性游戏」，而「赚钱游戏」是其中的主要部分。

对此你感到惊讶吗？玩游戏作为你在这里的原因是不是太微不足道了呢？或者以玩游戏来解释人类的痛苦、闲难和复杂的体验和感受是不是太微不足道了呢？如果是这样的话，坚持和我在一起——当更多的拼图之谜为你揭开时。这是另外一个概念，你将会直接体验到，并且证明给自己，如果你跟从本书为你勾画的道路。

### **我要到哪电去？**

你有「笼统的目的」，也有「具体的目的」。「笼统的目的」就是去玩「人性游戏」，从中获取人类从各种游戏中得来的各种好处：得到了快乐，或是挑战了自我，或是探索了「要是……那会怎么样」的情况。

你的「具体的目的」是完全按你所选择的独特方式去玩「人性游戏」。

我们都在玩「人性游戏」，但是方式却大相径庭。甚至即使表面上看起来我们在做同样的事情，或以同样的方式在做事，或出于同样的原因做事，我们所做的实际上是不一样的。一切都是为

我们作为「无限存有」而设计并使之成为习惯的，读完第四章和第五章你将会清楚地看到这一点。

在《创造中的宇宙》那本书里，芭芭拉·杜威说（在我使用「无限存有」和「人性游戏」这两个术语的地方，芭芭拉·杜威用的是「创造中的宇宙」这一术语）：

从最终分析来看，我并不认为「创造中的宇宙」有比快乐地表达创造的可能性更大的目的。仅从服务这一目的意义上说，它是一个具有雄浑结构的设计。它在简单易懂和给人机遇方面也是令人惊叹的。它允许在一个合作和合伙的背景下有完全的自由存在。在「创造中的宇宙」这个概念里，既没有胜者，也没有败者。每个人都在玩自己选择的 game，那里只有胜者。<sup>3</sup>

在第一章里我们讨论过，所有的游戏都是你带着某种理念开始的；然后人们建起游戏场所；然后就有了必要的工具和配套的资源（如高尔夫球杆、橄榄球、篮球、网球拍）；然后就发展起来了游戏规则、制度和程序，游戏玩家必须严加遵循，如果他们想玩游戏的话。玩「人性游戏」也一样。

现在我们来讨论驱动「人性游戏」的理念。我是电视连续剧《星际迷航记》的铁杆粉丝。该剧中有一个理念被称作「主要指令」。「主要指令」是一个核心原则，在「奋进」号太空飞船上的全体船员探索太空的时候，指引着他们的行动。「人性游戏」也有一个「主要指令」。那就是彻底探索发生的事情，当你限制了无限的力量时，当你限制了无限的创造性表达自我的能力时，当你限制了无限的智慧、丰盛、快乐时。而「真正的快乐」才是你的本然状态。在本章里，我打算从哲学的角度介绍这一个理念，并在后面的章节里继续从科学的角度加以讨论，而在第九章，则从日常使用

的角度，对这一讨论作结，那时你已得到了更为重要的游戏「拼图」。

我们所玩的一切游戏，最初都是由某个人发明的，他发明游戏是有具体的原因和动力的。「人性游戏」也不例外。你可以从一个宏大的、无限的角度去想象，一个「无限存有」这样想：「看到在我限制并束缚住自己，隐藏了所有力量、智慧、丰盛和‘真正的快乐’的情况下，事情会是什么样，难道不是很有趣吗？」我真能使自己相信这些东西不见了吗？我真能使自己相信我恰好是「真正的我」的反面吗？然后会发生什么呢？如果我果真做到了这些，那么整个游戏旅程，还有我的体验和感受，又会是怎样的呢？在这样的情境下能玩什么样的好游戏呢？

既然你是一个「无限存有」，若想玩有束缚、有限制的游戏，你就必须创造一个能替代的「自我」，即「真我」的替身，来做那个游戏的主要玩家。从此刻起，我将把「那一部分的你」称作「玩家」。之后你就必须对「真我」的替身，隐藏你所有的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」。然后你还得搭建一个游戏场所，以便你玩游戏，还得找来其他游戏玩家和你一起玩游戏。「真正的你」，以及你那「拥有无限可能的自我存在」，就会在你对「真正的你」和周遭世界究竟在发生着什么盲目无知时，在幕后管理整个的体验和感受，继续读下去，我将把你身上的那一部分称为你的。

那个玩「人性游戏」的人是你身上此刻正在读这本书的「那一部分」——你总以为「那一部分」就是你自己。而其他玩家呢（我将在第七章详细讨论），是你身边与你交往的人。游戏场所就是我们称的物理的宇宙、物理的现实，或三维的现实（有着有形的和无形的组成元素）。

这里的话有些让人费解，但明白这一点很重要：虽然「真我」的替身和「大我」感觉好像不是一体的，而实际上他们是同一个「无限存有」，在深层次上他们是统一在一起的。由高超的戏法所创造的幻觉，必然会有「真我」的替身和「大我」明显的分离，我们将在接下来的三章里讨论幻觉问题。

从成为游戏「玩家」的那一刻起，你就开始隐藏你巨大的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，并开始构建另一个你在其中可以玩「人性游戏」的虚拟现实（游戏场所）了。在我们继续讨论限制、束缚和「人性游戏」之前，请允许我在你正在拓展的意识里播撒一些种子，这也来自芭芭拉·杜威：

因此，我们错误地认为，我们是受生活而不是受造物主的怜悯、这样的看法使得我们觉得无能为力，于是，我们急于利用科技的帮助来填补我们感觉到的弱点…。人们并不鼓励我们使用与生俱来的心灵感应能力，因为我们有电话；我们并不需要完全的记忆，因为我们有电脑；我们并不需要具有返回原处的天性，因为我们有地图；我们并不需要锻炼身体，因为我们有医生。<sup>4</sup>

除了隐藏你的力量和创造另一个你玩「人性游戏」的虚拟现实外，你也要使自己相信，那隐身之处会很痛苦、恐怖、危险，甚至致命，所以应当不惜代价避免它们。我们将在下面的章节里讨论这一点。

正如棒球赛有 9 局，橄榄球赛有 4 局，高尔夫球赛要打完 18 个洞，「人性游戏」也分为两个阶段。

### 第一阶段

在「人性游戏」的第一阶段卑，「大我」使用了你所有的力量、创造力和技巧，来掩藏你对于「真我」的所有意识，掩藏你的本然状态 — 不惜代价阴止你发现它。做任何可能的事情都是为了使你相信，那个游戏玩家（「真实的你」的替身）和那个三维的、虚幻的游戏场所是真实的，也是为了越来越多地束缚和限制你，直到你完全相信，你处在「真我」的反面。在流行的有关成功和自立的故事里，人们对于这个过杆有着不同的界定，通常被称为「计划期」或「适应期」。

考虑这个问题时，请扪心自问，我们出生时，作为无助的婴儿，没有任何力量、知识和丰盛，就开始玩「人性游戏」，那是不是一个偶然的事

件。「真理」常常正视着我们，而我们却往往不予理睬。我管这样的事情叫「天大的笑话」。我们将会体验和感受到许多这样的玩笑。

正由于第一阶段的原动力，所以「虚幻的目标」才那样显著、那样诱人，所以我们才很少实现「虚幻的目标」（即使能够暂时坚持那些目标的话），所以即使目标实现了，其结果却并不如我们预期的那样令人满足。

## 第二阶段

在忘却「真我」并深深沉浸于「人性游戏」第一阶段里的那些给人带来很大限制和束缚的体验和感受之后，「大我」就开始把你推入第二阶段。这时候，你开始感到不完整，如有所失，好像一切都不再有意义了，好像一定有另一件事在发生，而你却一无所知。然后，你就开始寻找生命的答案和生命中更高的目的。

这时候，你仍然不能明白你的「真我」究竟是什么，或你到底有多少力量、智慧、丰盛和「真正的快乐 n」（即使你的信仰体系里面包含了类似的概念）。但你仍然开始寻找「真理」的直接经验。然后「大我」就不断变换角色，把你带上我所称为的「n 百年寻宝」之路，并且支持你收回第一阶段你隐藏起来的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」。

一旦你收回力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」，你就可以无拘无束地玩「人性游戏」了。我称这个时刻为跨越「彻底解脱点」的时刻。这是一个很多事情，尤其是你生意上的事情，变得很好的时刻！也正是在第二阶段，我们把关注从「虚幻的目标」转向了「真实的目标」。关于这一点我在下文里还要讲到更多内容。

顺便说一下，你读到这本书并不是偶然。这里介绍的不是那种你所涉猎的体验和感受。如果你还没发现的话，那么你很快就会发现，这是非常有用的材料！你不会读我写在这里的话，除非：

- 某种程度上，你需要得到一些支持以便即刻就进入第二阶段。

- 帽前你正在为进入第二阶段做准备，并以这本书作为基础训练和热身之用。

- 你并未为跃入第二阶段做准备，但在你继续玩第一阶段游戏时，你也想了解有关「真相」的更多信息。

如果你一直跟随我的思路，那么此时就会有这样一个思想在心头浮现：「为什么人人都愿意玩那样的游戏呢？先是有那么多的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」，之后把它们隐藏起来，然后再次找到它们。这听起来不可思议。」如果真有那样的思想在心头浮现，那么作为回应，让我问你这么三个问题：

1. 为什么人要玩某种游戏？

2. 如果你客观真实地看待的话，那么，「人性游戏」的规则、制度和程序真的比高尔夫球赛、棒球赛、篮球赛、足球赛、橄榄球赛、国际象棋比赛、跳棋比赛、强手棋比赛的规则、制度和程序更主观武断、更不可思议吗？

3. 有什么更大的挑战给一个「无限存有」呢？

前面已说过，我们玩游戏，纯粹是为了获得快乐、乐趣、挑战和欣喜，不管那些游戏乍看之下有多么不可思议，或者有时候玩起来有多么难。意义就在这里，而不在游戏的详细玩法。为了训练、观看和参与各种游戏，人们花费了大量时间、精力和金钱，并且认为游戏是正当活动。那么游戏对于更有力景、智慧、丰盛和「真正的快乐」的「无限存有」，会有什么不同吗？不会的，除非那个「无限存有」打算玩某个游戏，否则某个游戏会遭到破坏，或者不能保持游戏玩家的兴趣。

或者考虑一下这个问题：为什么会有人情愿离开一个舒适、温暖的家而去体验痛苦、艰难，冒生命的危险去参与像攀登珠峰或飞速驾驶一辆赛车一样的活动呢？

再考虑一下这个问题：想象你是一名建筑师，你受聘为一个客户设计一座极好的建筑。你在想象当中构思那座建筑，然后草拟出计划。这个过程很有趣，也很有好处，但更让人兴奋的是看到一座三维的建筑实实在在地轰立起来。投入「人性游戏」的建构思想，看着它立体式地、真实地显现，然后实实在在地去玩这个游戏，其中的挑战、快乐和回报是巨大的。就让这个思想慢慢孵化吧。现在我来给你提供更多的游戏拼图。

下述情况你也许体验和感受过：「好吧，也许我接受‘人生是游戏’这个思想，但为什么有人会选择在玩‘人性游戏’时去体验诸如虐待、生病、贫困、挣扎、挨饿、强暴、谋杀和死亡（在个人生活中），或是失败、破产、贪污或遭遇解雇（在‘赚钱游戏’中）这样可怕的事情呢？我可认为这些事有什么乐趣可言。」

在下面的章节里我会详细讨论这一点。但现在，让我和你分享几个思想：你的「大我」在上述的恐怖体验里。看不到任何恐怖，而对参与「人性游戏」却是兴致盎然，不管在幻想的游戏场所之外上演着怎样的故事。「真正的你」知道上述那些体验不是真的，只是游戏而已。

让我来和你分享一个能说明问题的比喻，来帮助你真正明白这个思想，我称之为「影院拐杖」。想象你正坐在影院里看屏幕上播放的电影，这部电影让你非常不舒心。想象在你看到的场景里，有一个男人、一个女人，还有一个孩子。

现在想象就在那家影院的后面，靠墙而立的是扮演场景中那个男人的演员、扮演女人的那个女演员、扮演孩子的那个小孩，还有那部电影的导演、合成艺术家、特效工程师。我们就管这一群人叫制片小组吧。

当你在座位上不安地看着电影时，制片小组在做什么呢？在庆祝！他们知道你看到的一切都不是真实的；他们知道那都是虚构的；他们知道那只是个故事；他们知道实际上并没有人生病、受伤、受虐、出生、死去，或是赚了百万美元。既然他们并不把银幕上的事情当真，也不在意故事的



进展，所以他们就能自由自在地庆祝他们对如此有效的一个幻象作出了创造性的贡献。

制片小组的体验和感受，和你的「大我」玩「人性游戏」时，还有你获得彻底解脱时的体验和感受是相似的，然而，由于你很快就会明白的原因，因为你深深沉浸于幻象和判断之中，也因为一切对你来说太过真实，所以能够以那种视角生活就几乎是不可能的——至少现在是这样。这就是为什么我称我刚分享的比喻为「影院拐杖」，我们在腿部受伤时使用拐杖来支撑身体，直到伤腿再次可以发挥机能。一旦你的境界达到了直接体验和感受我刚分享的真相的阶段（你会到达这一阶段，如果你踏上这一游戏旅程），你也会抛弃「影院拐杖」。但现在「影院拐杖」能在某种程度上支持你。

你的「大我」知道「人性游戏」的所有体验都是用来创造游戏和游戏场所的。「大我」也知道你所有的体验和感受仅仅对于那沉浸在游戏当中并相信一切为真的游戏玩家而言是真实的，并且是可怕的。这就是「人性游戏」的全部意义——使一切看起来是真的，而实际上却不是。

使幻觉显得真实是设计「入性游戏」的最大挑战。然而除了显得真实以外，「人性游戏」还得迷人，并且能够保持我们的兴趣。就以索尔·斯泰因为例吧，他是一位大师级的编辑，编辑了我们这个时代一些最为成功的作家的作品。对于真正迷人的虚构作品的编辑艺术，他写道：

在美国，当棒球、橄榄球或是篮球赛季处于高潮时，相当一部分男人，还有为数不少的女人，常常专门请假，在电视上看他们喜欢的球赛<sup>3</sup>比如说，棒球迷希望看到的，不管他意识到了这点还是没有，是当球被打出去却还没被接住时的那些紧张和充满悬念的时刻，是当球员跑向另外一个垒却还没有到达的时刻。看球赛的人为他心目中的英雄喝彩时，体验和感受到的是紧张、刺激、焦虑和高兴的心情，这一切也是小说读者翻开一本小说时所希望体验和感受的。读者正在享受的是期待和兴奋，这在现实生活里是令人担心的，而在小说里或是棒球场上却是一件令人高兴的事。<sup>5</sup>



「无限存有」在玩「人性游戏」时也会有相同的体验。我们也想亲身感受紧张、刺激、焦虑和高兴的心情，斯泰因接着说：

但是试想当一支球队 — 甚至是我们为之喝彩的球队 — 轻易获胜，那么我们观看球赛所获得的快乐就会减少很多。看球赛的观众所最为享受的是两支旗鼓相当的球队之间的竞赛，是一场结局直到最后一刻还一直悬在时间天平上的球赛。<sup>6</sup>

斯泰因睿智的评论说明了第一阶段的生活并不完美的原因，也说明了我们因而会在日常生活中体验和感受起起落落、挑战、冲突和抵制的幻觉 — 包括在「赚钱游戏」里，当我们追逐兔子时。

当你作为「无限存有」开始这个游戏旅程，且「人性游戏」第一阶段的目标就是限制自己并相信你正处在「真我」的反面时，那么你所遇到的情况并不会很好。你一定会遇到问题。如果仔细、客观地审查的话，那么情况甚至让人搞不懂。许多时候你并不舒心。

正如我们在下一章里将要详细讨论的，在实现目标、实施计划和策略，以及满足你最深切的赚钱欲望的过程中，你会遭遇阻碍和抵制。这一定是在第一阶段常有的事。一种缺失感和错误感会扞伐你，要么大声地，要么小声地。为什么呢？因为这就是第一阶段的全部意义 — 就是使作为游戏玩家的你相信，你正处在「真我」的反面。如果你的目标是限制，那么你的境界就不会发展。如果你的目标是束缚，那么你的心胸就不会开阔。第一阶段的「人性游戏」就是这么玩的。

### 重点

为了使第一阶段的「人性游戏」得以开展，就必须隐藏、扭曲、歪曲所有的真相，以便你可以避开它们，也避开你的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」。

我们讨论过，第一阶段的「人性游戏」，目标在于使你自己相信，你正处在「真我」的反面。因此无论何时，如果有人试图教你「人性游戏」

涉及的方方面面，以及教你如何为了获取最大利益而去玩第一阶段的「人性游戏」，那么他一定是扭曲、歪曲或有意忽略了某种重要的东西。

此外，为了使你自己避开你的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」，还有有关你的「真我」的所有真相，就得有意破坏、扭曲和歪曲与那些说教一起提供的技巧，以便使它们不再管用 — 或者不能一直管用，或者根本不管用。

如果你接受了本书结尾处给你提出的挑战，并且通过我为你开启的通道跃入第二阶段，那么你将会随处看到这一点 — 在自立文学、成功文学、产品销售和市场营销培训、人力资源培训、理财之道、玄学、神秘主义、科学、宗教等方面。

你将会审视别人给予你的说教，跟踪它，说：「对，对，对，哦……」并且你将确切地明白问题是在哪里被扭曲、被歪曲、被破坏和被忽略的。这个审视的过程会很迷人、很有趣。

许多老板和员工使用自立技巧来改变、稳定、扩大他们的生意，所以我在这里要举其中的一个例子来说明我刚提出的一个观点。在学习被称作视觉化的流行自立技巧时，人们教给你的是，你有着无限的力量，你可以实现任何你想要的结果，只要你在心目中重复去看那幅你想要的结果的生动图片。

不错，你在本然状态下是有无限的力量。然而按照设计，进入那个力量的通道，在「人性游戏」的第一阶段就被堵死了。不错，你的「大我」可以创造出任何他/她想要的东西。然而在你作为游戏玩家时，那个过程并不会自动出现在你的心中。那个过程会出现在你的「大我」的心中，用的是一种神奇的、创造性的方式，这一点我将在第五章和第六章里讨论。

诸如视觉化、肯定自己、展示技巧、吸引法则等自立工具，还有其他的流行自立技巧，在第一阶段的创造中都是了不起的。为什么呢？因为我们创造了这些工具或技巧，我们认为它们都是真的，并且可以使用它们。

但是这些工具或技巧并不会一直管用（如果不是根本不管用的话），反而会带来困惑、挫败和种种限制，而这却大大强化了第一阶段的目标。

正如我在本书《导言》部分所提到的，我用自己早年的自立经历创造了一种原动力，那时我正处于第一阶段。当时我对许多真相都有着清晰的观点，但为了玩第一阶段的「人性游戏」，我不得不歪曲真相，使我的成功体系显得不可靠并且最终失败，也就是把自己锁于局限和束缚当中，直至做好了进入第二阶段的准备。

「人性游戏」第一阶段的设计目的，就是为了带你到达这样的地点，在那里你会感到：

- 玩以前的游戏所带来的巨大的挫败感和痛苦。
- 一种失落感，好像某件事出了差错，而生活中还有更多的事情必须去做，好像另有一件事发生了，而你却一无所知。
- 一种想要了解和体验真相的强烈愿望。

以很高强度到达那个点，是你为进入第二阶段做好准备的标志之一（或者至少是拓展了思想，从而使你看到在去往那里的路上，你能做些什么）。

## 重点

第一阶段的部分策略涉及诱使你自己相信你能改变事情，稳定局面，改善事情，使事情顺利进展，得到你想要的一切东西，并获得财富、成功和幸福。然而按照设计，在你玩第一阶段的「人性游戏」时，这一切永远不会发生。这就是为什么它实际上也从未发生过，尽管我们有相反的幻觉，尽管所有赚钱、自立、成功、个人成长、精神方面的专家声称你会得偿所愿。这是一个微妙但很重要的区别，你需要理解。

这就是在「有形的代价」之上总有「无形的代价」需要付出的原因——当你按照你学会的游戏规则和制度去玩第一阶段的「赚钱游戏」时。为什

么呢？因为你在第一阶段所做的一切事情，不管表面上看起来怎么样，或是你究竟要来讲述什么样的经历，最终只会加强并锁入第一阶段局限和束缚的原动力，相信幻觉是真实的，而在这个幻觉里面，你处在「真我」的反面。这有点儿像身陷流沙之中，你越是挣扎，流沙就把你抓得越牢。

我们来分享一个故事，好把这个观点说透彻。当「蓝海」软件公司被卖给软件巨头英图特公司后（所有的钱已得到了转移和分配），我想和我的妻子分享一下，于是我来到当地一家酒类专卖店，问道：「你们销售的香槟，哪一瓶最贵？」随后店员带我到一个专门的房间，该房间必须用钥匙开锁才能进入，人家给我看了一瓶陈酿的「路易斯王妃」牌系列香槟之一的「水晶」香槟。你猜标价是多少？850 美元。

我买了那瓶酒，小心翼翼地带到车里。在开车回家时，我用右手握着瓶颈，以防酒瓶从副驾驶的位置上滚落。而且，在我驶入车道，从座位上提起那瓶酒，准备从车里拿出来起身往外走时，酒瓶突然滑落在水泥地上，摔了个粉碎！为什么我要分享这个故事呢？因为在第一阶段，我甚至不能做到使自己完完全全地享受和品尝一次像以 1.77 亿美元的价钱出让「蓝海」软件公司这样的巨大成功。

记住，无论何时你决定玩游戏，不管是国际象棋、跳棋、橄榄球、篮球、赛车、登山，或是别的什么，你都得按规则来玩，你得遵守游戏规则并尊重游戏程序，否则你就无法玩那个游戏。

在玩「人性游戏」时，你所体验和感受的真正的力量、真正的丰盛、真正的智慧和真正的快乐不会回来，除非你有机会玩第二阶段的「人性游戏」。我将告诉你如何玩第二阶段的「人性游戏」。也正是在第二阶段，通道打开了，使你可以彻底从「赚钱游戏」中解脱出来了。在我给你打下坚实的基础之后，这将在后面的章节详细讨论。

当你做好了准备，要发现更多有关「人性游戏」第一阶段的真相时，以及发现「真相」是如何直到今天一直在塑造着你的生意时，请翻过页，

开始读第三章吧。

**注释：**

①凯蒂·戴维斯，《觉醒的欢乐》，觉醒精神出版，1993年版，第171页。

②内维尔·戈达德语，见《七嘴八舌》一书，芝加哥：拉根通信出版社，2004年版。

③芭芭拉·杜威，《创造中的宇宙》，加州因弗内斯：巴塞洛缪图书出版社，1985年版，第92页。

④同上，第86页。

⑤索尔·斯坦因，《如何写一部小说》，纽约：圣马丁出版社，1999年版，第8页。

⑥同上，第10页。

### 第三章 幻想工厂

将来肯定有一天，我们将会理解这一切的核心思想，它是那么简单、美丽、迷人，我们彼此都会说：「哦，情况要不是这样，又会是怎样呢？」。

1

——约翰·惠勒，物理学家

真实的事物和想象的事物之间的区别不是很好保持的……现存的一切事物都是想象的。<sup>2</sup>

——约翰·梅肯兹，物理学家，诗人

我想描述另外三个比喻，它们能帮助你理解「人性游戏」的本质，并且为你在第五和第六两章里进行科学的证明做好准备。前两个比喻是联系在一起的，并且围绕着游乐场和电影。

游乐场是一个专门设计来给人们提供驾乘和参与趣味项目（游戏）的地方。以迪斯尼乐园为例，它包括未来世界和动物王国，所以那里也有许多深度研究和探索教育类话题的机会。

你去游乐场是自愿选择的，没有人拽着你去或是强迫你去。一般情况下你是和熟人一起去的。你体验了吸引你的驾乘和趣味项目，而忽略了那些并不吸引你的项目。你何时到来、何时离开全凭自愿。你可能只去一次，也可能去多次。现在我请你把这个世界，或是被称作物理的宇宙，或是三维现实，当做一个巨大的游乐场。

我曾提到，如果你是一个「无限存有」，打算要玩游戏，那你不是什么游戏都玩得了的。你会从内心感到厌烦。就像是一个职业篮球队跟一个

八年级学生篮球队打比赛，那将没有任何挑战、意义、乐趣，也不是真正的比赛。如果你作为一个「无限存有」，要玩游戏的话，那这个游戏就必须是终极的游戏。它必须相当复杂，而且有着巧妙的设计，能保持你的好奇心、挑战欲，并能使你在观看比赛时一直坐着不离开。这可不是什么简单的任务！

因此我来继续说这个比喻吧。为了玩「人性游戏」，就必须创建一个巨大的游乐场，提供许许多多复杂的驾乘和趣味项目（游戏）。在那个游乐场里，最为受人欢迎的趣味项目，就是「赚钱游戏」。然而，不像迪斯尼乐园那样的游乐场，人们在其中玩「人性游戏」和「赚钱游戏」的游乐场，设计的目的是提供少有的一种驾乘和趣味项目（游戏），我称之为「纯体验式观影感受」。

我们稍微说说好莱坞的电影吧。在好莱坞的电影里，任何事物都不像表面上看起来那样。每个场景都经过了仔细的剪辑和策划，然后才存入胶片。所有场景都得经过最后的剪辑，除非那个场景恰好有助于按照制片人预先设想的方式讲故事。每个方面都经过了仔细的加工，以便能对你产生具体的影响——让你哭、笑、敞开心扉、惊叹或敬畏，等等。

好莱坞的电影，一切看上去都是真实的、丰满的，而实际上却不是。电影里的一切都是虚构的、都是幻想的，而电影的特效使得幻觉延伸到了令人难以置信的程度。当你坐在电影院里时，你知道自己所看的只是幻象，但是你却把这个认识暂时悬置起来，以便你可以得到娱乐。如果你走到幕后去看电影是如何制作出来的，那些道具实际看起来是怎样的，那些特效是如何制作出来的，在剪辑室里发生了什么，然后你看看你在银幕上看到的最后剪辑效果，并比较幕后你所看到的，那么电影制作的复杂性以及其中涉及的时间、精力和努力会令你感到吃惊。如你所知，好莱坞制作的幻象是绝对可信的，而且也必须可信。如果不是这样的话，我们会中途走出影院，不再看下去，或者一开始就拒绝在看电影上花费我们辛苦赚来的钱。

这一切对于你的生意和你所玩的「人性游戏」是一样的。在你所看的电影事情都不是表面看到的那样。在你看到之前，每一个场景都经过了仔细的策划和剪辑。在你看的电影里面，什么也不会结束，除非它能很好地支持你准确地体验到你想体验的「人性游戏」。在你的电影里面，什么也不是随意的或偶然的。一切都是按照能支持你的确切方式创造的，支持你确切地按照你所希望的方式玩「人性游戏」，不论你在那个时刻如何判断和标示它。人们仔细设计这个游戏，目的在于对你产生具体的影响——限制你，束缚你，使你相信你正处在你的「真我」的反面，并且说服你接受那种「纯体验式观影感受」的真实性。

和好莱坞电影里面的一样，在你的世界里，一切看起来都是真实的、丰满的，而实际上却不是，一切都是虚构的。你的五官所感知的一切都是一个幻觉——所有道具和特效都是设计来创造另外一个能让你玩「人性游戏」的现实，而且你个人的特效也会使这个幻象延伸到令人难以置信的程度。

如果我带你到幕后去看「纯体验式电影」在「人性游戏」的游乐场里是如何制作的，那么其中涉及的电影制作的复杂性，以及需要付出的时间、精力和努力，同样会令你感到吃惊。情况就得是那样的。创造出来支持你玩「人性游戏」的幻象必须是绝对可信的，否则「人性游戏」会突然结束，在看到一個没有意思、制作拙劣的电影时，那个相对应的你会中途离开影院。

你往下翻看这本书，将会看到，要使「人性游戏」和「赚钱游戏」显得真实，那么就得要求有很难制作的特效，那种特效就连好莱坞的所有特效和动画制作师都自愧不如。

好莱坞电影，往往要花费数百万美元，涉及成百上千的人，还得用上极为复杂和昂贵的设备和计算机。从电影开拍到最终搬上银幕，有时候还得花费数月，甚至数年时间。为什么要付出如此多的时间、精力、努力以及金钱呢？「为了赚钱。」你也许会说。不错，但是好莱坞赚到钱之前必



须做哪些事呢？你必须得到娱乐，对吧？而且为了让你得到娱乐，必须做哪起事呢？你必须感知某个东西。

几乎我所认识的每个人都喜欢看电影。如果你出于某种原因不喜欢的话，那么跟着我的思路，你也会得到我想要阐明的「宏大图景」的观点。为什么有那么多人喜欢电影呢？当我问人们时，他们大多以下面一个或多个评论作答：

1. 电影能给人带来乐趣，让人开心。
2. 电影能让人暂时忘却现实。
3. 电影能使你看到不同的观点。
4. 电影能使你拥有超越常规的独特体验和感受。

联系我们在本章的讨论，这都好懂，是不是呢？然而在这些见解的表象之下，是一个没有多少人能揭开或完全理解的秘密。这个秘密就是感受。我们喜爱电影，是因为电影在我们心里所激起的感受。事实是，我们并不真正在乎银幕上的人物活动，我们只关注银幕上的人物活动给我们带来的感受！

顺便说一下，这也是我们喜欢读书、玩耍、看比赛、听音乐、看戏剧、玩电子游戏、乘坐过山车、跳伞、爬山、蹦极、赚钱、实现目标或是解决生意上的问题等的原因。这总是跟感情有关。外在的体验和感受只是在一定程度上有重要作用，那就是它能激起我们内心里对于某个事物如此热爱的感情。

想想一件你真的喜欢去做的事情个你喜欢参与或观看的游戏，一个在你生意中你喜欢去完成任务，一个在你生意中你喜欢享有的体验，一件你觉得特有趣的事。然后问自己：「为什么我那么喜欢它？它的吸引力到底在哪里？」你将会明白，你真正喜欢的，其实是你内心里产生的东西，即感受，而外部产生的东西只是那些感受的诱因。

「人性游戏」也一样。「人性游戏」本质上都是关乎感受的，你那「纯体验式电影」在银幕上所发生的一切，都只不过是一个诱因，来激发你产生某种感情，支持你作为一个「无限存有」，在「人性游戏」的游乐场里随心所欲地玩游戏。

## 重点

从本质上说，电影、「人性游戏」和「赚钱游戏」都是关乎感情的，跟思想、逻辑或智力无关「无限存有」是具有感情的「生命」，而不是具有思想的「生命」。

为了加深你对这个重点的理解，我再举一个例子吧。我从来都不是棒球的铁杆球迷，但有一次我曾和一个朋友聊天，这个朋友对棒球非常痴迷。我说：「我更喜欢橄榄球，因为打橄榄球要求的活动量更大，而且跑起来速度更快。对我而言，棒球又慢又无聊。你为什么那么喜欢棒球呢？」

「棒球主要是一个精神游戏，」他解释说，「乐趣来自观看各种可能性。每当一件事情发生——不管是好球、坏球、界外球、触击球、一垒安打、二垒安打、三垒安打还是全垒打，它都能创造出一系列崭新的可能性。观看那些可能性和‘要是……那会怎么样’的活动场景是乐趣的来源。」

「人性游戏」的设计是以相似的方式来运作的。它也是有关探索「要是……那会怎么样」的场景的，因为每当一件事发生在你的生活里、你的生意上，或世界上任何地方，一切都会随之改变，也就有了一系列新的可能性需要你在探索和参与各种「人性游戏」的过程中去体验。这只是使我们保持兴趣、想要继续玩「人性游戏」的一部分要求。

事实上，如果回顾历史的话，你就会看到无论何时，当我们开始关注一个新的游戏时，我们都会探索无限多种「要是……那会怎么样」的场景，好像通过这个游戏，一个强有力的显微镜被带来，使我们看到了各种能够实现的可能性。举个例子，我刚看了片名叫《冲浪的巨人》的电影，讲的是「在大浪中冲浪」这个游戏项目的由来。这是一个很迷人、很有力的例

子，能解释我们对于游戏的探索和参与，是如何随时间的推移而拓展和演化的。

现在，该说最有趣的部分了。当身处影院时，你只是在看电影。你也许会深深沉浸到故事当中，而且对于剧中人物耳熟能详，但你仍然知道你是你。你仍然知道你是在影院里。你知道电影里的故事并不是真的。你知道电影中的人物行动发生在身外的世界里。而当你能够理解故事中人物的感受时，你就不是他们了，你也不能获得他们的实际体验。一言以蔽之，在你和发生在电影里的人物体验和感受之间是有距离的。

然而当你玩「人性游戏」的时候，你并不只是观看，你完全沉浸在故事当中了。想象你坐在影院里，看一个电影场景在银幕上上演，你穿过银幕进入了那个场景，忘记了自己的真实身份，实际上你暂时成了电影中的一个角色，并且相信自己就是那个角色，还相信电影中的其他一切人和事都是真实的。这就是我说「完全沉浸」的意思，也就是你玩「人性游戏」时会发生什么。

现在让我们看看好莱坞电影是如何制作完成的。然后我们要回头看你那「纯体验式」的「人性游戏」是如何设计的。好莱坞电影在拍摄之前，先得选择一个有意思的主题。电影必须是关于某个事件的。其中必须有个某人想探究或讲述的故事。得写出剧本，其中包含故事情节如何展开的细节。之后得聘请导演、演员、工作人员，然后才能开始拍电影。整个故事完成时，拍摄阶段就告一段落。

「人性游戏」也是一样的。在「人性游戏」的游乐场里，你必须选择具体的骑乘和趣味项目，以便借以写故事，并获得「纯体验式观影感受」。我称这为使命或人牛目的。我说的骑乘和趣味项目是什么意思呢？你在物理宇宙所体验和感受的一切，不管是有形的还是无形的，其实都是某个骑乘或趣味项目，包含在我这里所描述的模型里。

如果你正在扮演父（母）的角色，那么它就是游乐场里的一个骑乘项

目。如果你是一家公司的员工或老板，那么你的工作和你的公司就是趣味项目了。如果你喜欢参与或观看诸如橄榄球、高尔夫球、网球或篮球之类的比赛，那么参与或是观看这些比赛，就是骑乘项目了。我早已解释过，「赚钱游戏」就其复杂性和壮观性而言，只是其中一个骑乘和趣味项目。在你称为「世界」的地方发生的一切，不管是对你还是对任何其他人，到处都能看到「赚钱游戏」。

从比喻意义上说，你选择了具体的骑乘和趣味项目借以获得「纯体验式观影感受」之后，就得创作剧本，其中详述当你在「人性游戏」的游乐场里时，你的游戏体验和感受是如何展开的。就像在好莱坞电影里，导演以「大我」的方式，受聘在幕后监视你的「纯体验式观影感受」。然后是一群演员受聘来扮演你「人性游戏」冒险经历中大大小小的角色。拍摄开始，相当于你的出生；拍摄结束，也就相当于你的死亡。

现在快速回顾一下我们提到的重点。你在电影银幕上看到的一切，是许多方面的综合效果，包括作者的意图、制片人的决定、导演的视野和情感对于所提出的项目的总目的，还有各种演员的能力对整个拍摄过程有怎样的帮助。换句话说，你在电影银幕上看到的，是你所看不到的大量创造性活动的最终表现。然而，正是那些看不到的创造性活动，才是在你面前展开的故事的真正缘由和来源。正是那些看不到的创造性活动，才是我祖父在我 12 岁时让我大开眼界的事物。也正是那些看不到的创造性活动，才是我花费几十年时间力求理解并发掘的事情。我们将在下文探讨那些活动。

这一章我想和你分享的最后一个比喻是太阳和乌云的比喻。正如我们曾讨论过的，「真实的你」是一个拥有无限力量、无限智慧、无限丰盛，而且真正快乐的「存在」。拿这个和太阳进行一下比较吧。当你想到太阳时，你会想到巨大的能量、力量、光明以及热量，对吧？这是个好设备。

然而，玩「人性游戏」时，你却必须创造一些幻象，并相信你正处于「真实的你」的反面，就是说，相信自己只是一个受着很大限制和束缚，

且脆弱、软弱、可怜、虚弱、无力的人（在某种程度上，或在你生命里的一个或多个方面），这个可怜的人被人们、环境以及他无法控制的事情抛弃了（包括纳税服务、经济形势、股市行情、竞争对手、员工等）。你做的所有事情是使你自己相信，你正处于「真实的你」的反面，这就像造出一团乌云，使他们挡在太阳前面，并相信，没有太阳，乌云是真实的，而且那里除了乌云以外，什么也没有。

下面的插图形象地说明了这一点。



你创造代表“真实的你”的太阳、做遮挡物的乌云，是为了把知识和经验，以及生活的那个受限制、受束缚的世界，向你自己隐藏起来（为突出效果以深色表示）。

我们延伸一下这个比喻的意思，如果外面是多云的天气，那太阳还在闪耀吗？是的。当飓风刮起的时候，那太阳还在闪耀吗？是的。如果在下雨，那太阳还在闪耀吗？是的。如果你所在的地方是夜晚，那在别的地方太阳还在闪耀吗？是的。不管在我们的地球上发生什么，太阳总是在闪耀。

对你来说也一样。不管在你的生活中或生意上发生了什么，也不管你的处境看起来是怎样的，「真实的你」是不会改变的——代表「真实的你」的太阳一直在闪耀着。你仍然是一个「无限存有」，是一个有着无限力量、无限智慧、无限丰盛，而且真正快乐的「存在」。你不能使你的「无限可

能性」离开。你所能做的就是创造一个它已离开的幻觉（做了遮挡物的乌云），而且相信那个幻觉是真实的。在第四、第五和第六章里，我将给你具体解释如何做。在后面的章节里，我们将会回到太阳和乌云的比喻上，因为这是使你走上彻底摆脱「赚钱游戏」道路的关键所在。

当你做好了准备，要进一步发现有关「人性游戏」、「赚钱游戏」、幻象以及我们设计的游戏场所的真实本质的更多真相时，请翻过页，开始读第四章吧。

**注释：**

（1）约翰·惠勒语，引自约翰·霍根，《科学的终结：在科学时代的微光下知识的局限》，伦敦：阿波克斯出版社，1998年版，参考网址：<http://suif.stanford.edu/~jeffop/WWW/wheeler.txt>。

（2）内维尔·戈达德，《规律与承诺》，加州玛丽娜·戴尔·雷：达沃斯出版社，1961年版，第44页。

## 第四章 抛锚

历史上最悲惨的事情之一是：如果我们被欺骗得太久，那么我们就会有拒绝能证明那是欺骗的证据的倾向。<sup>1</sup>

——卡尔·赛根

人类致力于使自己逃入神话之中，而且任凭自己采取各种手段这样做（毒品、酒精或谎言。由于不能够回归本我，他就伪装自己。谎言和错误给了他片刻的舒适。<sup>2</sup>

——让·科克托

如果你有一条船，不管是帆船、机动船、快艇，还是巨大的巡航船，若想要它停留在某个具体的位置，你就要使用一个或多个锚锭。锚锭能使船停留在你想要的位置，不管是你还是自然界的力量，费多大的劲想要使它移动都不行。与之相似的是，为了使你被锁在「人性游戏」的第一阶段，你创造并使用你自己的锚锭。在本章中，我将讨论那些锚锭的实质，指出虽然表面上看起来是真实的，但它们实际上是谎言和幻象。

在第二章里，我曾经解释说，在「人性游戏」的第一阶段里有两个目标：

1. 为了使你相信那虚幻的「人性游戏」竞技场，也就是所谓的物理宇宙（你的「纯体验式观影感受」）是真实的。

2. 为了使你相信，在那个幻觉中，你正处于「真实的你」的反面，就是说，在一定程度上，你是弱小的、无力的、贫穷的（在一个或多个方面）、易受伤害的，并且处在你无法控制的外部力量的怜悯之下。

当这两个目标得以实现时，我称之为实现第一阶段的奇迹。为什么我要称之为奇迹呢？因为它就是奇迹！为了使你相信那个幻象是真实的，而且在那个幻象中，你正处于「真实的你」的反面，这可是一个非常令人惊异的成就，这一点有一天你将会亲眼看到、亲身体验和感受到，如果你跟随我踏上这一游戏旅程，并能彻底解脱的话。

为了实现第一阶段的奇迹，你必须早点开始。从科学的、心理学的、玄学的角度来看的话，当游戏玩家真正开始玩「人性游戏」的时候，他们是有着不同的意见的。有些人说当我们离开母体成为婴儿，开始第一口呼吸时，「人性游戏」就开始了；有些人说「人性游戏」在母亲怀上我们时就开始了；还有些人说「人性游戏」开始于母腹中的胎儿发育到一定阶段和有了一定程度的意识时。

对我而言，所有这些看法（还有其他看法）都有可能，而且能用我们的「大我」做原材料，为我们的「纯体验式观影体验」和实现第一阶段的奇迹编写剧本。不管起点从何时开始，它终归是从童年开始的。从那一刻起，我们该做的事情在这崖：

- 我们创造幻象（在第六章里我将解释我们是如何创造幻象的）。
- 我们促使自己跳入这些幻象之中，并且完完全全沉浸其中。
- 我们看着这些幻象，和它们相互作用，然后用这些幻象来欺骗自己（我们会给自己讲故事，而那个故事却强化了我们作为「真我」反面的第一阶段的原动力）。
- 我们一次次这样做，使用每一种任我们支配的资源，或是从我们自身的独特视角和感受，或是从外部的视角和感受（父母、兄弟姊妹、教练、老师、朋友、同事、老板、员工、警察、媒体、自然力、经济、股市、税务当局，等等。）
- 我们重复着那个过程，直到我们完全相信幻象是真实的，并且在幻象里我们正处于「真我」的反面。



## 重点

儿童时代和成长的真正目的是帮助实现第一阶段的奇迹。

这里有一些简短的例子，可以具体说明我刚分享的内容。作为第一阶段的奇迹的一部分，我们创造了在我们的「纯体验式观影体验」中如下类型的场景：

- 飓风、龙卷风、地震、火灾、海啸等，以使我们（和我们的财产）显得似乎渺小、无力且易受伤害。
- 伤风、流感、病菌、病毒、癌症、心脏病、艾滋病、性病以及其他疾病，以使我们感到易受伤害，处于风险之中，并且无力应付，当我们玩「身体游戏」（在「人性游戏」之下次一级的游戏）时。
- 经济衰退、情绪低落、贪污、盗窃、公司间谍、员工缺点暴露（给竞争对手）、我们实现目标过程中所遭遇到的阻碍和抵制、工作无效率或偷懒的或不诚实的员工、新技术、咄咄逼人的竞争对手的行动，等等，以使我们感到渺小、无力、担心、禁不住压力、易受伤害，当我们玩「赚钱游戏」时。
- 股市崩盘、地产泡沫破裂、银行倒闭、保险公司倒闭、信用危机、回购权取消，等等，以使我们感到渺小、无力、担心、禁不住压力、易受伤害，当我们玩「金钱游戏」时。
- 其他人向我们说谎、伤害我们的感情、辱骂我们、离开我们、抛弃我们、辞职、在性方面对我们不忠、对我们小气或残忍、对待我们不公，等等，以使我们感到渺小、无力、担心、禁不住压力、易受伤害，当我们玩「人际关系游戏」时。
- 战争以及其他国内、国际冲突，其中许多是意想不到的袭击（像珍珠港事件和 9·11 事件），以使我们感到渺小、无力、易受伤害。

随着第一阶段的奇迹的幻象「机器」不停地转动，这样的情况就一直

继续着。

现在我再来分享一些如何实现第一阶段的奇迹的详细例子。在本书《导言》部分，我讨论了我的祖父阿龙·沙因费尔德。在职业生涯的早期，即在他创建万宝盛华公司（当时他 58 岁）很久以前，祖父是一个成功的律师。然而，和许多其他人一样，他陷入了 1929 年美国股市大崩盘前人们对于股市的狂想中。那时候，在罪着借来的钱做交易（差额借债）时，他在金融方面过度拓展了自己的能力。

股市崩盘时，他失去了一切，而且负债累累。祖父不愿像许多人做的那样宣布破产，而是坚持偿还了所有债务，还付了利息，不管那个债务已欠了多久。然而，作为一个在「大萧条」时期的执业律师，当时他的许多委托人都不能付费给他，所以他不得不和他们进行物物交换，给他们信用，直到好光景出现。他做了些无偿的、专业性的工作，以期待有朝一日他们能够回报恩惠，等等。简而言之，祖父和家人在整个「大萧条」时期感受到了极大的挣扎和困苦，而且由于他决定还债付息，还使这些挣扎和困苦加重了。

祖父最终度过了那个挣扎的时期，他连本带息偿还了所有的债务，并积累了巨大的财富，而且最终也彻底摆脱了「赚钱游戏」。在没有落下多少「伤疤」的情况下，他做到了那一切。然而，对他的妻子，也就是我的祖母西尔维娅，还有他的儿子，也就是我的父亲来说，情况就不同了。对他们来说，和许成年或孩提时感受「大萧条」的人一样，「大萧条」给他们留下了永久的「伤疤」（第一阶段的奇迹）。

在「大萧条」结束后的几十年里，甚至在有条件享受巨大的财富的时候，我的祖母仍极其节俭，绝少允许自己在奢侈品上花钱，偶尔为之则会常常感到内疚。为什么呢？因为「你可能在瞬间被淘汰出局并月。失去一切」这一想法从未在她的脑海里削弱或消散过。

在「大萧条」结束后的几十年里，我父亲已经为自己积累了巨大的财

富，但直到 81 岁去世的那一天，他从未觉得自己在经济上是安全的。他总是忧心忡忡，并被驱使着去累积越来越多的财富，以便他可以觉得更安全些。为什么呢？因为和我祖母同样的原因！

让我在这里和你分享另外一个故事，来说明我们如何以别的方式实现第一阶段的奇迹。在本书《导言》部分，我提到了我在「蓝海」软件公司的经历，这是我在第一阶段最成功的创业经历。为了给我们在更高层次的生意增长和成功助力，我们作出了使公司上市的决定。我们决定，如果让公司上市，那么我们要找到最佳的合作伙伴。

因为我们公司的效益一直以非常丰厚的利润在快速地增长着，所以有意向的加盟者垂涎三尺，想要和我们合作，而我们挑选合作伙伴是有条件的。于是，我们就和其中一个最受尊敬、最有名望的风险资本公司成了合伙人。那家公司随后就和一个最好的投资银行家合作了。我们成立了由来自软件公司管理层的一些最显赫的头面人物组成的董事会。我们的财务是由最受尊敬的一家会计师事务所监管的。

当我们带着极高的估价，一天天走近公司上市那个令人神往的日子时，一切似乎都被安排得井井有条。但随后我们就见证了被人们称为「技术破坏」或「互联网泡沫破裂」的情况发生。我们想继续保持成功，但我们的合作伙伴不想让我们在这样的情况下降价出售我们公司的股份，于是就建议我们推迟公司上市，直到市场恢复正常。我们不需要那么多钱，所以我们就推迟公司上市，继续我们眼下的生意，直到我们的风险投资伙伴促成了我们和英图特公司的联合，最终我们以 1.77 亿美元现金出售了公司。

这一虽经周密计划却没有达到预期效果的事例，或者说，这一不知是何原因造成计划受阻的灾难，是实现第一阶段的奇迹过程中的常见经历。在上述例子中，你可能会说，结局仍然很美满，因为以极高的价钱售出了我们的公司。但多数时候，当第一阶段的奇迹快要实现的时候，却会产生一个不幸的结局。甚至在这种情况下，如果我们及早上市的话，所有持股

人和有优先认股权的人也许已经赚到许多钱了。许多人可能会选择和公司在一起，但他们在公司被并购后，最终选择了离开，或由于和英图特公司的管理团队合不来而被辞退。

这里还有一个例子。在第一阶段，在离开公司以创业者的身份独立去创业之前，我有很多生意上的经验，作为推销员、销售经理、公关经理、地区经理和市场部副主管，我都取得了不俗的成绩。但后来，在非同寻常的情况下，我遭到解雇、下岗、降级、遣责，原因似乎是对于一个不放心的老板而言，我忽略了一连串命令，不恰当地使用优股权补偿了我对公司作出的贡献（这后来得到了承认和纠正）等。当时，「大我」把我锁在我个人的第一阶段的奇迹里。

我在 2008 年 11 月写这一章时，一股第一阶段的奇迹的幻象的巨浪正在「赚钱游戏」的内部翻滚。六个星期以前，美国股市崩盘了，随后是别的国际市场发生了类似的崩盘。自那以后，股价持续下跌。房地产的价格降到了历史最低点。信用已经干枯，给几乎各个行业，尤其是房地产业的银行贷款，已经很难得到了。人们正被解雇或裁员。企业和个人都已勒紧了裤腰带，内心充满恐惧。尤其是在媒体上，还有另一次萧条有可能降临美国的说法。

当你考虑我刚分享的有关如何实现第一阶段的奇迹时，你会想起从你自己的生意和个人生活而来的故事和体验吗？如果是这样的话，「车轮子」已经转向你了，来向你证明我一直在分享的东西。如果不是的话，我猜想当你继续往下读这本书，然后掩卷遐思时，如果你的「大我」正计划现在或是在不久的将来，使你进入「人性游戏」的第二阶段，这样的思想就会在脑海中浮现。

我们创造了这些幻象，而且在不同的人面前，在不同的情况下，在不同的地方，一再重复这些幻象；然后通过媒体上（书籍、报纸、杂志、电视、歌词以及电影）无休止的讨论来强化它们，还通过和朋友、家人、同事的讨论来强化它们，直到砰的一声，第一阶段的奇迹被牢牢锁住，封

藏在那里。

为了把这个重点说明白，想象你是一家博物馆的馆长，该馆正在展出一块古老而珍贵的宝石。你想保护这块宝石，以免它被盗，所以你安装了一个精密的安保系统，里面有许多层级。你也许已经在肖恩·康纳里和凯瑟琳·泽达琼斯主演的电影《陷阱》里看到过这样的东西。

首先，要在窗户和门以及自然光投射进来的地方加上防护。其次，在馆内专门的房间里要安装活动探测仪器。另外，还得有看不见的激光束覆盖其他房间。然后还得有一个热源传感器，在感受到体热时，它就会发出警报。最后，在宝石下面，还得有一个重量传感器，当宝石被带离展位时，它会自动发出警报。

我们继续说这个安保系统的比喻，并把这个比喻和前一章说过的那个太阳和乌云的比喻放在一起说，你会发现，在第一阶段里，你以制造乌云、谎言，以及相当于那个多层级的精密的安保系统的方式，使自己离开了「真相」，也离开了你无限的力量、智慧、丰盛和「真正的快乐」。那个安保系统有一个层级是，当「真相」正眼看你时，你却拒之不认，反而觉得它太怪异、太离谱或太勉强。顺便说一下，这就是对于你现在所感觉到的，或者你在阅读本书时一直在感受的，或者我现在跟你分享的模型的内容，你以后才会感受得到的任何不适、怀疑、不相信等感觉的真实解释。

我刚才所描述的也许会也许不会让你心里不舒服。不论怎样，这里都有给你的好消息。是什么呢？第一阶段的奇迹的幻象、那遮挡「真实的你」的太阳的坚固浓厚的乌云，还有谎言，都被收拾起来，以便把你锁在第一阶段。

然而，当你到了第二阶段时，所有那一切都变了。到第二阶段，你就有机会使所有那些原动力发生逆转。而且随着时间的推移，你会到达这样一个境界：所有幻觉不再限制你、约束你，或以任何方式给你带来不利的影响。

当你的心灵拓展到那个阶段时，由于它跟「赚钱游戏」有关，所以这时你就只是在创造「纯体验式观影」的赚钱体验，你有意这样做，只是为了获得快乐。而且，就连周遭发生的事，如经济、股市、行业趋势、技术，或竞争对手与你不相称，或被你用来支持你获取更多乐趣的原材料，等等，这些事情都是你在意识中的创造。比如说，如果在这时你去玩一个股票交易的游戏，而在股市崩盘前你就已卖掉了自己的短期股权，那么这时候股市崩盘的消息对于你来说还是坏消息吗？不，它是一个好消息，还是一种快乐。如果你不再玩股票交易的游戏，那么股价的变化对你有影响吗？没有。如果油价上涨了，而你在玩经营石油的「赚钱游戏」，那么涨价对你来说是坏事吗？不是！你该明白我的意思了。

这就是我现在的生活方式和我现在生活的地方——玩我一直感兴趣的「新赚钱游戏」，毫不理会外界发生的事情。曾经有一段时间，当那么多「赚钱游戏」的玩家正在体验第一阶段挣扎的幻觉时，我的生意却都欣欣向荣（我所认识的许多第二阶段的游戏玩家，他们的生意也和我的一样）！这将是我们的生活的好地方。如果你选择走我在这本书里描述的道路，那么你也可以在那里生活。在下面的章节里，我将和你分享更多这方面的内容。

那看不见的活动，是你所有体验和感受的真正来源，也是目前使你困于「赚钱游戏」的各种限制当中的活动，也是最终能使你彻底摆脱「赚钱游戏」的活动。当你准备好了要去发现那看不见的活动的「真相」时，请翻过页，继续读第五章吧。

#### 注释：

①卡尔·赛根语，见《智慧语录》，[www.wisdomquotes.com/003041.html](http://www.wisdomquotes.com/003041.html)。

②让·科克托语，见《智慧语录》，[www.wisdomquotes.com/003017.html](http://www.wisdomquotes.com/003017.html)。

## 第五章 小说物理学

现实仅仅是个幻想，尽管是一个执着的幻想。<sup>1</sup>

——阿尔伯特·爱因斯坦

在外在的所在再无外在了。<sup>2</sup>

——约翰·惠勒，物理学家

在上述几章里我已和你分享了许多哲学。也许你还能回想起其中一些甚至全部。在你听起来，其中一些甚至全部也许「太勉强了」，或者你很难看到它跟你的生意有何关联，或者跟你如何以实际可行的方式摆脱「赚钱游戏」有何关联。如果你还不明白，那么你很快将会看到，哲学是「彻底解脱模型」至关重要的一部分。你对这个问题的认识，为在这一章和下一章里将要讨论的前沿科学研究，打下了一个很好的基础。

关于我在这里给你概括和解释的科学研究，现在已有数以千计的图书、文章、简报以及其他文献。对于我们彻底摆脱「赚钱游戏」这个目的，这些科学研究当中大多数既没必要，也不适合。因此我将简要概括一下重点，然后我们就往下说。如果你想自己沉浸到研究中去，我向你推荐一本书——《疗愈场：宇宙秘密力量的深寻》，作者是我的朋友琳恩·麦克塔格特。其他可供你参考的资源将在本书的附录部分进行介绍。

要玩游戏，包括「人性游戏」和「赚钱游戏」，我们必须有工具、支持资源以及供我们玩游戏的游戏场所。就拿棒球来举例吧，在棒球的发明者首先想出了这个游戏之后，他或其他人就得创造出棒球场、球棒、棒球和棒球手套，然后人们才能打棒球。

「人性游戏」也是一样的。一个「无限存有」在想象中创建一个大型



的游乐场，在其中他可以获得「纯体验式观影」的感受，这是一回事；但在现实生活中把那个游乐场搭建起来，并使人们在其中快乐地玩游戏，则是另一回事。所以我们现在要讨论的是，如何建造这个游乐场（三维现实）来帮助我们玩「人性游戏」。

有史以来，科学家们一直致力于弄明白宇宙的构造、运行方式以及可能掌管宇宙运行方式的规律。为了解开这些谜团，科学家们尝试将宇宙分成越来越小的小块，以便弄明白其核心的构造材料，以及这些材料之间相互作用的方式。科学家们在历史上深入了解这些谜团的过程中，发现了越来越小的微粒，这些微粒被称为细胞、分子、原子、质子以及电子等。然而，当科学家们深入比原子更小的世界时，他们开始注意到了更小的微粒，这些微粒似乎并不按照已知的物理规律运动。那些发现导致了一系列现在被称为量子物理学的突破。

当有人第一次向我介绍量子物理学时，我理解不了多少内容。我为此绞尽了脑汁！这门知识深奥难读、难以涉猎。但我有种感觉，就是那里有一些对我有用的游戏「拼图」，所以我坚持了下来。最后，灵光一现，我清晰地看到了那里有一些对我有用的游戏「拼图」，我于是就把它加入我的收藏了。我将和你分享这些游戏「拼图」。

科学家戴维·博姆在量子物理学取得最初突破时，就处在该研究的前沿领域。他得出结论，认为解释那种比原子更小的微粒的奇怪行为的唯一方式，就是认为我们日常生活中可以触摸的现实，其实只是一个幻觉而已。博姆主张，在我们所称为现实的背后，有一个更深层次的存在的秩序，一个广阔而更为主要的现实，这个现实促生了所有物体和我们的物理宇宙的表象。迈克尔·塔尔伯特概括了这一点，在他的书《全息的宇宙》里，他写道：

换句话说，有证据表明，我们的世界和其中的一切——从雪花到枫树再到陨星和飞速旋转的电子——也只是一些鬼影罢了，只是一些投射物罢了，这些投射物大大超越我们的认识水平，实际上也就是超越了时空范围。<sup>3</sup>



受博姆的启发，许多科学家一直在寻找博姆所称的更深层次的秩序。他们最终发现这个秩序是以一个巨大的「智力能量」场的形式存在的，这个场有许多名字，但在科学领域，最多的情况下被叫做「零点能量场」（此后简称为「能量场」）。

科学家们发现，「能量场」是以具有无限潜能的能量的形式存在的。无限的潜能尚未形成任何物体。然而，从无限的潜能当中，几乎任何事物都可以被创造出来。用一个不那么巧妙但很快你就能明白的比喻来说吧，把「能量场」想象为一种神奇形式的黏土，从中可以塑造出任何东西 — 任何东西！

当科学家们继续研究「能量场」时，他们发展了一种理论，来解释物理宇宙是如何由那神奇的黏土构造而成的。这一理论包含四个元素：

1. 能量场
2. 粒子
3. 物质世界
4. 意识

我已经为你界定了「能量场」和粒子，你也知道物质世界的情况。意识就是物理学家称为能量的东西，此前已有别的人称意识为「思想」、「来源」、「梵天」、「上帝」，而且在漫长的历史进程中，各种文化里还有许多其他的名字。意识并不是物质的，但意识是一切有形物质 — 包括所有人、所有地方和所有事物 — 背后真正的创造力量。为了我们在这里要用的模式，我要把意识界定为「真实的你」，即作为「无限存有」的你，也是你的「大我」。换句话说，你就是意识。

凭借你目前抱持的信念，你也许能够很容易接受这一点。然而，如果你笃信上帝或者其他形式的「至高的存在」，那么你也许需要稍微修改一下这个概念，说是上帝或某个「至高的存在」赋予你意识，以及不受他/

她/它的支配而独立玩「人性游戏」的力量。在这里，没有任何冲突或问题，不能以实际的方式加以解决。只是要看你选择怎样的方式去看待。真正弄明白「你的意识」正在创造你所体验和感受的一切，包括最为微小的细节，对于你彻底摆脱「赚钱游戏」是至关重要的。

下面来解释这一科学理论是如何展开的。「能量场」存在于一种具有无限可能性的状态之中，就是说任何事情都有可能发生，任何事物都有可能从中创造出来，不受任何限制和束缚。然而，当「意识」为了一个具体的创造意图而把注意力集中于「能量场」时，那种具有无限可能性的状态就瓦解成一个单一的所谓的现实（或者是我们现在称为的幻象）了，这个现实是由那个意图所决定的。用量子物理学的术语来说，就叫「瓦解波形」。

简单来说，如果意识关注的是「能量场」，带着创造一把椅子、一座山、一只手或一所房子的意图，那么无限的可能性就会瓦解成单纯的一个幻象，叫做椅子、山、手或房子。一旦一次从无限到有限的瓦解发生，那么物质世界里的幻象就开始被创造了。在那个幻象中看起来是物理的粒子就出现了，而且以特定的方式结合，「打造」出我们预期的事物，也创造出日常生活中和我们交往的人，还有他们遵行的法则。整个过程的每一步，都是受意识原本聚焦于「能量场」的意图指引并形成的。而且，这一切只是幻象！

**重点：**深入探究物质世界的任何事物，如果你探究得足够深的话，那么你终究会触及「能量场」。

在我的「现场活动」和我提供的多媒体「家庭转变系统」节目里，我播放了一段令人惊奇的名为「10 的力量」<sup>4</sup>的录像，这段录像形象地说明了这个重点，而且能有力地帮助我把「所谓现实其实是幻象」这个观点说明白。

在撰写《意识和量子行为》这本书时，芭芭拉·杜威说，

上帝好像说过：「如果我要成为肉身，那么我就必须随身带上所有促

使物质世界运行的法则。我将通过发明一个微小的粒子做到这一点。按照设计，这个微粒子将首先创造出宇宙，然后在整个宇宙范围内，按照我构造的方式，命令诸如万有引力、磁场、强力等所有的活动。与此同时，为使情况对‘我’而言更容易些，我将创造出一些感觉来，这些感觉能使其拥有者对他们所看到的进行思考，并且触摸和听到真实的事物，对他们所见证的空间进行思考，而且感知时间的流逝，而实际上感官感知的这一切真实，只是一个幻象。」<sup>5</sup>

简言之，科学家们在努力证明，除非「你的意识」恰好带着特定的创造意图，通过关注「能量场」，创造了一切，否则，你不能看到一切东西，听到一切东西，感觉到一切东西，体验和感受一切事情（包括销售额、利润、产品、服务、员工、资金上的起起落落，或任何有关你的生意的事情），比如说，除非「你的意识」关注「能量场」，带着创造这些内容的目的，然后真的创造出幻觉——纸、墨水、文字和书页，让你一个字一个字、一小段一小段地看。否则，你无法理解本页的内容。这本书本身并非独立的存在，或具有任何力量。在这个过程中，唯有「你的意识」有着真正的力量。「你的意识」是唯一的存在。

**重点：**如果你意识到了一个事物，那么你就在创造它，包括最为微小的细节。尽管这一点看起来不着边际，但如果你走上这一游戏旅程，而且彻底摆脱的话，那么你会通过直接的体验和感受证明给自己看。

再举一个例子，你看不到你的对账单、财务报表、盈亏报表，或随便哪里的任意数字，除非「你的意识」带着创造的意图聚焦于「能量场」，然后在现实中建造出这一切来，一点一点地、一部分一部分地让你来看。这些数字本身并非独立的存在，或具有任何力量。在这个过程中，唯有「你的意识」有着真正的力量。「你的意识」是唯一的存在。这是不是有点难以置信呢？有可能。那么是不是真实的呢？当然是。

**重点：**真实=「无限境地」（这个术语我用来描述你真正来自何处）和作为「无限存有」的你。其他一切只是幻觉。

阿密特·戈斯瓦米博士是一个量子力学和意识前沿研究方面的优秀科学家，在说起电影《我们到底知道什么！？》时，他说：

我们都习惯于认为我们周围的一切是不经我的输入、不经我的选择而已经存在的事物。你必须打消这种想法。

反而，你真的不得不认识到，即使我们周围的物质世界 — 椅子、桌子、地毯，包括时间，所有这一切 — 也可能只是意识的运动而已。而我正在从那些运动中，一个时刻又一个时刻地作着选择，为的是使我的实际经验得以显现。

这是你需要去作的唯一激进的思想。但它是那么激进、那么难，因为我们常常认为世界已然在那里，独立于我们的经验。

事实并非如此量子物理学对此有明确的观点海森堡 — 量子物理学的共同发现者 — 说：「原子并不是物体，它们只是一些趋势。」

所以你不必再思考事物，你得思考可能性了。它们都是意识的可能性。<sup>6</sup>

这一概念 — 观察者在创造着被观察的事物，而且你不能使它们分开 — 就是科技界坚持做具有双重盲目性实验的原因。为什么呢？因为科学家们知道，如果他们带着一定的程序或预期的结果去做一个实验的话，那么他们会对实验结果持有偏见。。他们知道，仅仅是对事物的观察，就因观察者的不同而有不同的结果。

芭芭拉·杜威继续说：

对于意识，因果律是反向作用的。我们把原因置于结果之前。我们看到一个结果在一个一、二、三的顺序中建立起来。首先我们有卵子和精子，然后就有了最终形成胎儿的细胞分裂，等等。我们说卵子和精子是所有最后导致婴儿诞生这一结果的原因。然而，用意识的术语来说，对于人的「想法」，是这整个过程的原因。它们之间的步骤是创造性的和随意的人的「想法」的结果。换句话说，意识颠倒了原因和结果。对于意识，原因是最终

的结果。这个原因的结果只是一个物质的开始。<sup>7</sup>

为了继续阐述这一思想，我们举人体为例。科学家们认为，人体是由比原子更小的微粒组成的，这些微粒合并起来形成细胞，而细胞又合并起来形成器官，器官又合并起来形成各个系统（呼吸、循环），各个系统最终合并起来形成人体。一旦得以组合，每一个微粒和每一样器官，就都要执行具体且又特别复杂的任务，以便人体发挥机能。然而，这一切的真正来源是「能量场」或你的「意识」。

想想这个道理吧。那是许多微粒，出于某种原因，这些微粒一定是：

1. 以特定方式合并。
2. 一旦它们合并成各种形状，就会为了保持那样的形状而牢牢粘在一起。
3. 被指派去执行各种任务。
4. 能够彼此交流使任务完成起来更为容易。

在你体验自己「人性游戏」的「纯体验式观影」经历的时候，正是你的「意识」从「能量场」中创造出微粒，把它们粘在一起，使它们合并起来，指派它们去执行各种任务，并在情况发生变化时继续指引它们，使它们能够按照需要彼此交流。

玩别的游戏 — 如棒球、橄榄球、足球、垒球、排球或高尔夫球 — 时，你能亲身进入球场，然而，对「人性游戏」来说，你却哪里也不用去。你是用你的「意识」来创造整个「人性游戏」，以及整个游乐场的，而且，你是在你的「意识」里玩「人性游戏」的。

在后面的章节里，我们将探讨更多细节，但现在，我只想播下种子，因为这个种子就是「真相」，这个种子也是使你彻底摆脱「赚钱游戏」的关键。而且，真正美好的事情是，如果你接受了我在这本书结尾发出的邀请，那么你 — 创造一切体验的「意识」 — 将拥有非常真实、非常直接、绝

对令你兴奋的亲身体验，包括「赚钱游戏」和你一直以来以及现在玩「赚钱游戏」的体验和感受。

现在回到我前面分享过的那个哲学观点，根据你所学的重新审视一番吧。你现在知道，「真实的你」是一个「无限存有」，具有无限的力量，也具有无限的创造力。但这怎么和科学家们归因于「能量场」的那个无限潜力的概念恰当地并置在一起，你能明白吗？

我认为，「人性游戏」是关于探索世界上发生了什么，以及在无限的力量受限制、受束缚时你能做些什么。你能明白这如何和科学家们所说的事情恰当地并置在一起吗？科学家们所说的是，如果「意识」聚焦于「能量场」，那么无限的可能性就瓦解为一个我们称之为物质世界 — 包括各种物体和生命体 — 的幻象，我们随后探索和玩味的，就是这个幻象。本质上说，那整个的瓦解过程，其实是一个限制人、束缚人的过程！

我认为要玩「人性游戏」，就得创建一个游戏场所，好让我们在里面玩游戏，并且我们得相信，那个游戏场所是真实的。你能明白这如何和那个关于物质世界是「意识」所建立的理论恰当地并置在一起吗？你已经知道它看起来有多真实了。

在下一章，我将进一步阐述这一点，而且向你说明这个关于游戏场所以及其中一切（包括游戏玩家）的幻觉，在实际中是怎样被创造出来的。但现在，你需要回顾并且牢记在心的是下面三个重点。

### **重点：**

1. 「意识」创造出你所感知的一切，包括最为微小的细节（和「赚钱游戏」的每个方面）。

2. 你和你的「大我」都是「意识」，所以是你在创造着你所感受到的一切，包括最为微小的细节（和「赚钱游戏」的每个方面）。

3. 「人性游戏」是完全在「意识」中进行的，而且每个细节都是由你

的「大我」按照惯例设计的。为的是支持你完全按照你希望的方式去玩「人性游戏」和「赚钱游戏」。

你（准确地说，是你的「大我」）能创造出你所感受的一切事情，你是不是觉得这很难令人相信呢？以你夜间做的梦为例。你躺下来，闭上眼，睡着了，就有了各种体验。在那些梦中，你的「意识」创造了整个世界——人、地方、事物，而且这些事物好像绝对真实可靠，然而事实并非这样。它们都是虚构的，都是你的「意识」创造的。当你做白日梦，以及想象你得到的体验时，你也会遇到同样的情形。

稍微想想这件事。做梦时，你好像是从梦中你的眼睛看世界，对吧？但那双眼睛在哪里呢？其实并没有眼睛。那么当梦中的故事在进行时，你这个「人性游戏」的玩家又在哪里呢？实际上，你就是梦中的一切——是的，是一切。梦中的一切都是你！你就是你在做梦时的所有人、所有物以及所有与你交往的人。你甚至也会是梦中那个故事发生的空间和环境（大楼、森林、家、城市等）。这一切都是你……都是你的「意识」。

好好再想想这个做梦的事情。事实上，如果你今晚有个好梦，甚至如果你觉得那个梦只会做上几分钟的话，那么观察一下这个现象。在梦里，你将会看到人好像是真实的，虽然事实上不是；物好像是真实的，虽然事实上不是。你也将会看到其他生命体（包括动物、植物、树木）好像是真实的，而事实上不是。重申一次，你梦中的一切都是你的「意识」。

你是不是仍然觉得这一切难以置信呢？给你自己提下面七个问题，回答时要对自己非常诚实，看看这个练习会把你带往何处：

1. 在你到达家乡时，你的家乡在那里吗？
2. 在你离开家乡时，你的家乡还在那里吗？
3. 如果你乘坐航班从 A 地到 B 地，你如何知道你真的到达那里了呢？
4. 如果你看到一个有关战争、地震、飓风、海啸，或是某地发生的

别的事件，你怎么知道这些事件真的发生了呢？

5. 你怎么知道我们称为「历史」的事情真的就发生过呢？

6. 如果你记得自己过去的一件事，你怎么知道这件事真的就发生过了呢？

7. 现在是几点？

如果你对自己诚实的话，那么你将会发现，没有证据表明，有任何「地方」在「那里」实际存在过；没有证据表明你曾乘飞机到过任何地方；没有证据表明，在地球的所谓历史中，或者在你自己的经历中，你认为可能发生过的任何事情，真的就发生过；没有证据表明时间的存在，或者假设的正确时间是真的、正确的。作为第一阶段卓越设计的一部分，我们只是在思想意识上把我们感受中的许多幻象串联了起来（尽管这样做时我们忽略了许多差异）。我们认为一切都是真实的、准确的，而且我们做起事情来也好像一切都是真实的、准确的——就像我们对待在电影里看到的幻象一样。

若想弄明白「意识」究竟如何创造出了「人性游戏」的游戏场所，其中的细节如何成为玩「新赚钱游戏」的关键，还有，你如何才能转动钥匙，使自己彻底摆脱「赚钱游戏」，翻过页，开始读第六章吧。

#### **注释：**

①阿尔伯特·爱因斯坦，见《智慧语录》，[www.wisdomquotes.com/003090.html](http://www.wisdomquotes.com/003090.html)。

②约翰·惠勒于1990年4月16日在圣菲机构的演讲，选自托尔·诺里特朗德著《使用者的幻觉》，纽约：企鹅出版集团，第10页。

③迈克尔·塔尔伯特，《全息的宇宙》，纽约：哈珀柯林斯出版社，1991年版，第1页。



④[www.powersof10.com/](http://www.powersof10.com/)。

⑤芭芭拉·杜威，《意识和量子现象》，加州因弗内斯：巴塞洛缪图书出版社，1993年版，第9页。

⑥阿密特·戈斯瓦米博士，在电影《我们到底知道什么！？》，二十世纪福克斯2005年出品。

⑦杜威，《意识和量子现象》，第9页。

## 第六章 两个「P」

宇宙也许只不过是思想所创造的一幅巨大的全息图。<sup>1</sup>

——戴维·博姆（1917—1992），物理学家

为了彻底摆脱「赚钱游戏」，重要的是加深你的理解，即「人性游戏」的场所是如何创造的，「大我」是如何创造你作为游戏玩家的所有体验和感受的——包括你的财务账目的收支平衡、员工和客户之间的交往，等等。要做到这一点，我想和你分享另外一个比喻。这个比喻就是全息图的比喻。

在我致力于理解量子物理学，以及理解我从量子物理学中提取的游戏拼图是如何组合成我的「不断拓展的摆脱模型」时，我注意到了全息图的几个参照物。当我潜心研究全息图的实质时，我认识到这是一个很好的比喻和游戏「拼图」。

全息图是一个物体的三维影像，或是看似真实而其实并不真实的场景。许多进行量子物理学前沿及相关研究的科学家认为，要说明物质世界里的幻觉如何形成且显得真实，全息图是一个很好的比喻。我同意他们的观点。科学家们在使用这个比喻时，深入研究的是利于他们工作的全息图的许多方面。但在本章里，我将只集中在两个方面。在本书附录部分，我将告诉你如何找到更多的信息，如果你需要的话。

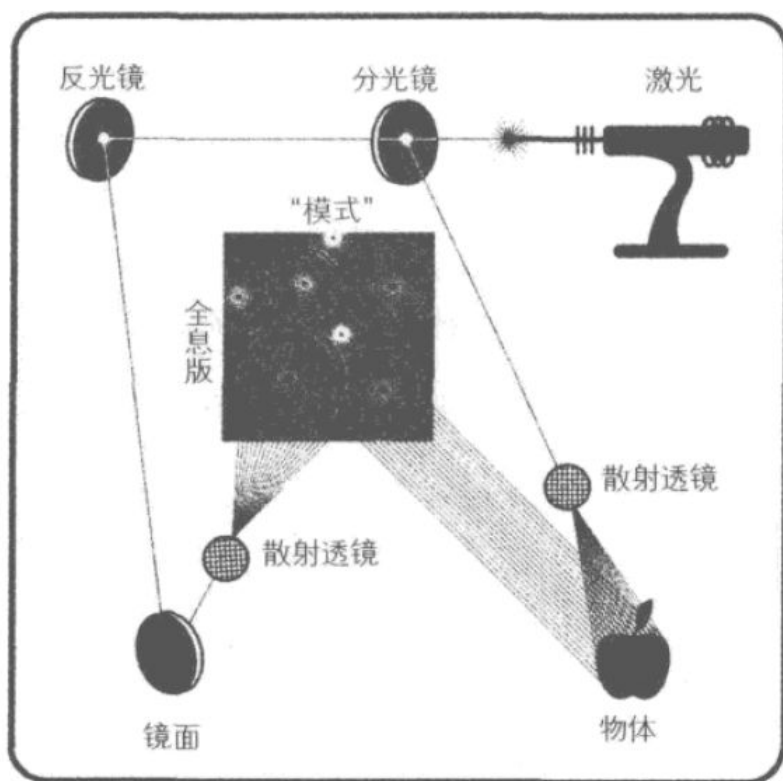
如果你已经看到，你所想的是一个在《星球大战》系列电影里、在信用卡防伪标签上或在其他地方的全息图，那么你看到的是，一个具有三维外观和感觉但看上去并不真实的物体。那些例子只是一个真实的全息图的真正力量的模仿。然而，如果你看电影《黑客帝国》、《大楼第十三层》或者《星际迷航记》系列电影或电视连续剧，其中的人物使用了被称为「全

息体验舱」的东西，这是你已看到的、对于全息图而言真有可能的东西。事实上，在我举行的现场活动里，我播放的电影和电视连续剧里的视频剪辑，能给参与者很强的视觉形象，来说明全息图里可能存在的东西。在本书附录部分，你将会看到一个网页的链接，该网页有一个电影目录单，我从中截取过视频。

在《全息的宇宙》那本书里，迈克尔·塔尔伯特说：

物理学家威廉·蒂勒 — 斯坦福大学材料科学系的主任、全息思想的另一个支持者 — 同意全息构想。蒂勒认为，现实跟电视连续剧《星际迷航记：第二代》中的「全息体验舱」相似，在该系列节目中，「全息体验舱」是一个环境，其中占有者对于他们想要的几乎任何现实，或是茂盛的森林，或是熙攘的城市，都能唤起全息的模仿，他们还能以任何他们想要的方式改变每一个模仿，比如，使一盏灯物质化，或使一张不需要的桌子消失。蒂勒认为，宇宙也是一种「全息体验舱」，由所有生命体「整合」而成。「我们创造它作为体验和感受的载体，而且我们创造了管理它的法则，」他说，「而且当我们到达我们理解的前沿时，事实上，我们可以改变这些法则，以便我们也能与时俱进地创造物理学。」<sup>2</sup>

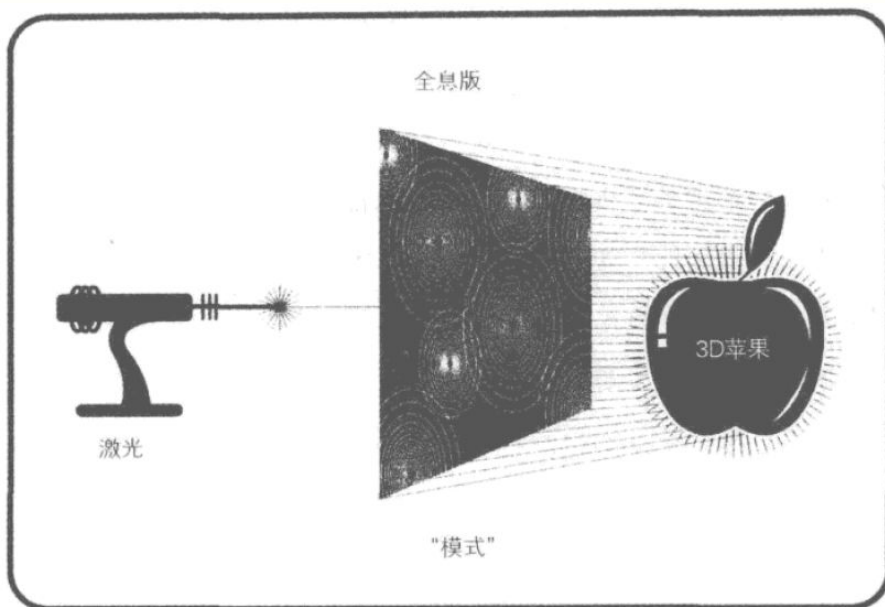
为了解释全息图这一比喻是多么恰当，我将稍微说得专业一点，然后再回头作简单的解释。全息图是在一个非常具体的过程中创造出来的。假设你想绘制一张苹果的全息图，为了做到这一点，你首先得在激光光束下照亮这个苹果。然后，第二束激光就被反射，离开第一束反射光，由此形成的相互干涉模式（在两个光束交汇处）就被捕获并留存在胶片或全息版上，如下图所示。



全息模式的制作过程

在这个例子中，印在胶片上的模式将会包含有关那个苹果的非常具体的信息——它本来的红颜色，以及苹果表皮的其他细节；它的高度、宽度和深度；它的大小、长度和位置，还有茎把的颜色；也许还有掉在地上时表皮上形成的小凹痕的大小和位置，等等。

在冲洗胶片时，胶片看上去像一个毫无意义的光圈和暗色的线条。但当另外一束光照亮（给予能量）冲洗好的胶片时，一张三维的苹果影像就出现在空间里了，看上去非常真实，准确描绘出了储存在模式里的全部信息，如下图所示。



### 全息图的制作过程

随着全息图的使用，就像电影《黑客帝国》、《大楼第十三层》或者《星际迷航记》中的「全息体验舱」，也像今天的工程师和科学家做的实验，也像好莱坞的特效和动画摄影室所播放的影片，我们可以利用计算机、软件程序和复杂的数学算法，创造出全息的幻象。

在全息图这一比喻里，我们要关注两个重点：

1. 要创造一张全息图，也就是物质世界某个物体的幻象，你得创造出一个包含该幻象所有细节的模式。
2. 为了能够清晰地看到那张全息图，你就得赋予该模式以巨大的能量，这样该模式才能显现出逼真的幻象。

换句话说：

$$\text{模式} + \text{能量} = \text{幻象}$$

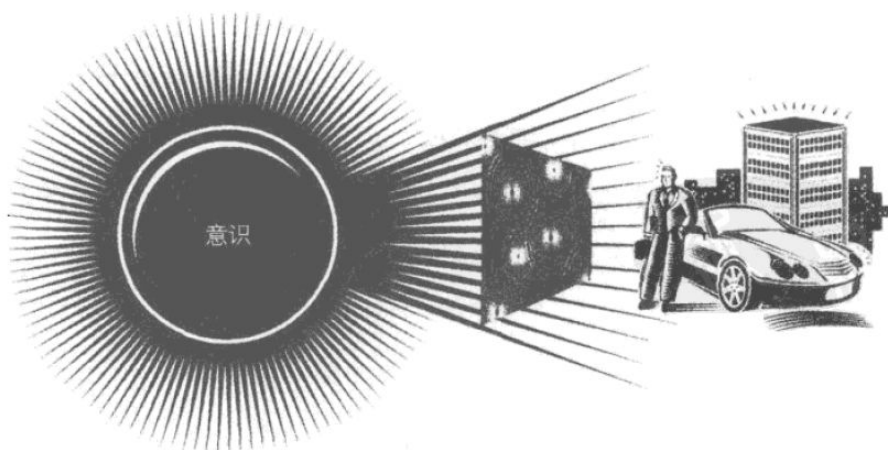
这就是我的模式的组成部分。我的模式是说明「你的意识」是如何创造出物质世界以及其中一切事物的幻象的 — 而「人性游戏」：

• 你的「意识」带着意图走近那无限可能的「能量场」时，那个意图就是创造某个事物，并使该事物看起来像是「人性游戏」游乐场里可以见到的（如身体、环境、物体、动物、植物、对账单、现金、员工、股份证书，等等）。

• 接着，你的「意识」就在「能量场」里创造了一个模式，该模式具有「意识」想要变得真实可见的所有细节 — 包括有关作为游戏玩家的你以及和你玩「人性游戏」的其他人（体型大小、身材、头发的颜色和长度、个性、疼痛的背，等等）。在大众文化里，这些详细的模式被称为「信念」，本书后面的章节里将要讨论这个。

• 接着，你的「意识」施加力量（从你无限的供应）给该模式，你预期的创造以全息幻象的形式显现，而作为游戏玩家的你就在那个幻象之中。

• 因为该模式如此详细，而且被施加了巨大的力量，所以它瞬间变为现实，而且显得很真实，令人深信。下面的示意图说明了这一概念。



演示：意识如何创造出三维世界

演示：意识如何创造出三维世界

当你从出生到幼儿期，再到达成人期（顺便说一下，这一切只是一系

列复杂的全息式的创造和幻象)时,「能量场」(信念)里面模式的数量就会按指数增加,来形成你称为「复杂游戏场」的现实和你的生活。你的「大我」控制着进入该模式的内容,因此也控制着你的全息幻象里所显现的内容 — 这一切都是由一个出于你的人生目的和使命的绝妙的计划所驱动的,为的是完全支持你按照你喜欢的方式玩「人性游戏」。

**重点:** 你观看「人性游戏」全息图的方式,可不像观看一场电影、一出戏或一场体育比赛你的「大我」也在同时创造着那种全息图,并使你 — 「人性游戏」的玩家 — 进入其中。

前文说过,第一阶段的「人性游戏」关乎如何使你完全沉浸到一个三维世界的幻象中去,并相信那是真实的。你的「意识」和你的「大我」都是真实的。那个「能量场」也是真实的。你的「大我」在「能量场」里创造的模式也是真实的。你的「大我」在「能量场」里给那些模式施加的力量也是真实的。但你所看到的其他一切,还有你在「人性游戏」的第一阶段里所体验的全息图,只是一个全息的幻象。这一点你现在也许能接受,也许还不能。但如果你想彻底摆脱「赚钱游戏」,你就必须到达这个境界,此时「真相」对你而言变得非常真实。在下面的章节里我将告诉你如何做。

那个创造幻象的过程的一个关键,就是储存在「能量场」中的模式有多少细节,而这就是你作为「无限存有」的真正力量来源。记住,「人性游戏」的设计初衷,是作为一个终极的游戏,诱使你相信幻象就是现实。因此,从你目前的情况看,必须往「能量场」的模式中储存的细节的数量,还有,必须施加的力量的强度,以促使你在全息幻象中出现,这都是无法想象的。

**重点:** 如果全息幻象里的任何细节都不具有这个标志,或显得虚假,那么该幻象就会立刻瓦解,而「人性游戏」也会随之结束。一定要杜绝这种情况发生。所以必须付出许多努力,以使一切事情显得绝对真实、可信。

我来举一个有趣的例子。这个例子因我的朋友比尔·麦克唐纳的缘故，而跟我本人有关。<sup>3</sup>在三部曲电影《指环王》里，有一个名叫咕噜姆的角色。虽然那部电影里的所有人物形象都是由真人扮演的，但咕噜姆却是计算机合成的。在制作《指环王》的最后一部，即《王者归来》时，制片人制造了一个他们想让你当做现实的人造世界。既然在诸多场景里，咕噜姆是和那个人造世界里（看上去绝对真实）的人类在一起的，所以他们不想让他显得虚假，因为如果他显得虚假，那么那个幻象就会瓦解，而你的观影体验也会遭遇不痛快。因此他们需要咕噜姆貌似真人。

尽管咕噜姆是计算机合成的，但他的表情和动作却是由演员表演出来的，用的是一种叫做动作捕捉<sup>4</sup>的技术。演员的动作是以三维数字的形式记录下来，并转换到咕噜姆身上的。

在好莱坞和录像游戏的特效和动画制作行业，人们在创造动画人物、动物、怪物、小动物、场景，还有貌似真实的物体方面，已迈出了巨大的步伐。有趣的是，谈到给人制作模型和赋予动画时，其中一个巨大挑战就是给他的头发制作动画，事实上这是一个非常复杂的创造过程，其中包含很多层面。人的头发在受到风吹时、湿润时或干燥时，都会有很大变化。因此，真实地模拟头发的形态变化，是一个复杂软件设计上极易出现错误的挑战，动画制作者至今未能完全克服这一困难。

随着每一部好莱坞电影的发行，制片方会在计算机动画的某一方面投入资金来改进包装，目的是更好地呈现故事，使他们制作的电影具有与众不同的吸引力。今天多数观众视觉经验丰富，他们期待看到一套新的特效——如真实的头发、恐龙、巨猿或超级英雄。

特效和动画制作专家致力于使咕噜姆的头发看上去和真人的一样（尽管他并没有多少头发），于是，他们就和几个最大的电影录制公司组成团队，并且花费数月时间和数百万美元，以使优秀的程序设计员能最终研发出计算机算法系统和计算软件。这是不是听起来不可思议或者不可企及呢？——花费那么多钱、付出那么多努力，只是为了设计头发的动画。如



果是这样的话，你可得知道风险在哪里。如果幻象瓦解，那么拍摄电影这件事也会随之瓦解——数百万美元的利润也就不会有了。

这对于「人性游戏」，还有你当做现实的全息幻象来说，也是一样的。你无法看到或者体验到任何事情，除非你的「大我」在「能量场」中创造出一个模式，并赋予其力量来制造幻象——而且这个模式里的无论什么东西，都是你所看到和体验到的（包括金钱、银行账目以及财务报表）。和好莱坞制作电影一样，在「人性游戏」里，「意识」也在使模式越来越复杂、使幻象越来越真实方面不断地改进包装。

如果你现在往脚下看，在面前的地板上看到一张地毯，上面有污点，或者看到木地板，上面有刮擦过的痕迹，那么这都是「能量场」中的模式的细节产生的结果。其实，那里并没有地毯，没有污点，没有木头，也没有擦痕。这一切都是虚构的——都只是幻象。但是那个幻象一定非常复杂、详细，且不可思议的精致，否则它就糊弄不了你。而如果它糊弄不了你，那么即使最细微之处出差错，游戏也会到此结束。

你也许对于知道这件事感兴趣：在今天的科学界和商界，逼真地模拟现实的全息图制作技术一直在快速发展着。在我撰写本书时，处在前沿的两种全息图制作技术似乎是西斯科公司研发的「远程呈现」技术<sup>5</sup>和「心灵遥感」技术<sup>6</sup>。

我的朋友比尔·麦克唐纳是一个有眼力的人，他是绿色环保运动和废物循环利用运动的先驱，也是在从上述运动衍生的建筑设计和产品设计方面的先锋人物。2006年8月，他使用我刚提到的「心灵遥感」技术作了一次讲话。在讲话中，他站在讲台后面，讲台在弗吉尼亚的一个叫做夏洛特斯维尔的地方，而且从数千英里之外的夏威夷莫伊的莫伊艺术文化中心的城堡剧院来看，他也是站在同一个讲台后面，不过显示的是全息影像。对夏威夷的观众而言，他看上去有多真实，其程度是不同寻常的。我们可得记住，像这样的全息技术今天还处于起步阶段。

随着时间的流逝，你将会看到全息技术慢慢发展演进，看似越来越真实。你也将会看到娱乐看和录像游戏业越来越多地进入我们称为的虚拟现实，随着我们对于一个更为完全的「体验式观影」的兴趣的增加，这种全息图的体验是对「人性游戏」内涵的反映。

**重点：**实现「人性游戏」的运动场和游乐场的幻象，以及使一切人和物显得绝对真实的能力，这是一个巨大成就 — 也说明「真实的我们」拥有多么惊人的力量。

但不仅仅是如此。如果你打算创造一些幻象，作为玩「人性游戏」的一部分，你就必须做三件事情：

1. 使那些幻象十分逼真。
2. 使那些幻象在你玩第一阶段游戏时，强化第一阶段的原动力。

3. 使那些幻象成为令人惊异的骑乘和趣味游戏项目，游戏玩家能够体验这些项目，并能从游乐场中获得游戏和探究的乐趣，既包括第一阶段也包括第二阶段的「人性游戏」。

举例来说，如果你打算在全息图里创造一个人体的幻象，那么，那个人体幻象不仅看起来得真实，而且也必须给我们玩「人性游戏」提供很好的素材。你不能创造一个人体的幻象，而里面却空无一物。人体内一定得有人们利用生物学、医学的手段可以进行研究的东西。这就是为什么那个人体幻象被创造得那么细致，好像是由比原子还小的粒子、原子、分子、细胞、组织以及诸多系统组合而成的。这就是为什么那个幻象中的人体好像有着静脉、动脉、血液、其他流体、心脏、大脑等。

再举一例，如果你在全息图里创造一个海洋的幻象，那个海洋就不能停留在表面。你必须也创造一个水面下的世界，以便游戏玩家可以潜入其中，在里面玩游戏，而且研究海洋（通过游泳、浅滩潜水、水肺潜水以及海洋学）。

如果你打算在全息图里创造一个太空的幻象，你必须也创造出那个太空里面的东西——毕星、行星、彗星、星河以及黑洞，这样，游戏玩家就可以仰望、思考、探索，甚至穿越这个太空飞行（天文学和宇宙飞船）。

如果你创造数十亿人，那么他们一定不能只是凭空出现，所以你必须创造一个故事情节来解释他们，使他们真实可信，而且还有，就是你得给游戏玩家提供可以研究的东西（历史、进化以及考古学）。「人性游戏」的游乐场里的所有科学和其他创造，就是这样来的。

我们讨论过，在「人性游戏」的第一阶段，我们的目标是在「能量场」中创造模式，并使幻象进入你的全息图，来限制你、束缚你，隐藏你的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，并使你相信，你正处于「真实的你」的反面。因此，你迄今为止所有的人生体验——包括赚钱体验直充满挫折、令人恼火、困难重重，而且不同于你之前的偏好，这些事都不足为奇。然而，那就是我们设计这些模式的方式，那就是力量作用的对象，那就是作为结果进入你的全息图的东西。

对于我们的生意和个人生活来说，我们所有人都能列出很多要抱怨的东西——无论是过去的，还是现在的。我确信你能想到许多事情，你愿意消除、改变或者改善这些事情，如果你的能力许可的话。作为第一阶段的游戏玩家，按照设封，在严格评判我们的全息幻象上，我们就成为理所当然的大师了。这一点我们将在后面的章节里详细讨论。

然而，你现在已经知道，「真相」是，我们都是才华横溢、令人赞叹的创造者大量特效的动画设计师，你也许会这么说。你在全息图里看到的，没有一样是真实的。你看到的都是幻象，是虚构的，是你在「意识」里讲给自己听的故事，并且你相信那是真实的。然而，这一切都是烟幕和镜面，而且一直都是——不论你如何评判：是好，是坏；变得更好了，还是更坏了。

我们能够使全息幻象十分逼真，这一事实绝对是个奇迹。我们能够在

实际中看待一个绝对的奇迹，并判定它是不好的、蹩脚的、糟糕的，且是需要改变、稳定和改善的，或者想让它离开我们，这一事实更是奇迹。而且我们可以在实际中用幻象使我们相信，我们正好处在「真我」的反面，这一事实更是奇迹。你的「大我」，也就是「真实的你」，在创造幻象方面绝对是个天才。幻想天才大卫·科比菲尔德和好莱坞可得当心啊！

顺便说一下，如果你心里还不这样想，你迟早会的，所以我想现在在处理这一问题。科学家们一直在研究全息图。因此，尽管他们认为全息图是真实的，而事实是他们一直在研究一个幻象。然而在这个幻象里，尤其是在量子物理学及相关科学领域里，我们的「大我」为我们寻找「真相」留下了线索。而在本章和前面几章里，我利用并和你分享的，正是这些线索。

在我们继续说下去之前，我想总结一下在本章里提出的重点：

- 你 + 大我 = 意识
- 你不只是在观看一个全息图，实际上你是在创造全息图里的一切——包括你自己。
- 你所体验和感受的，没有一样是真实的。
- 所有的一切完全是虚构的。
- 那都是你的「意识」的创造物。
- 「大我」能轻易进入「能量场」。
- 「大我」设计游戏模式。
- 「大我」掌管作用于那些模式的力量。
- 「大我」控制着进入全息幻象的内容，而你玩「人性游戏」时所选择的人生目的和使命引导着这些内容。

在本章就要结束时，请记住我在本书《导言》部分说过的：你不必在我刚和你分享的任何事情上听从我的建议，不论我所说的合不合逻辑，对你来说是对还是不对。如果你接受我在本书结尾发出的邀请，并跨入第二阶段的游戏的话，那么你将获得这样的体验，能证明我和你分享的一切事情，是不容置疑的、真实可靠的。

为了发现你的全息图里所有其他人的真实情况，以及他们是如何配合你，以支持你玩「人性游戏」的，请翻过页，开始读第七章，继续你彻底摆脱「赚钱游戏」的游戏旅程吧。

**注释：**

①戴维·博姆语，引自格雷格·布拉登，《信念自然疗法》，纽约：海屋出版社，2008年版，第37页。

②迈克尔·塔尔伯特，《全息的宇宙》，纽约：哈珀柯林斯出版社，1991年版，第158页。

③[www.mcdonough.com](http://www.mcdonough.com)。

④[www.bustingloose.com/motion](http://www.bustingloose.com/motion)。

⑤[www.cisco.com/en/US/products/ps7060/](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7060/)。

⑥[www.teleportec.com/technology.html](http://www.teleportec.com/technology.html)。

## 第七章 力量的许多面孔

一个充满爱心的人生活在一个充满爱心的世界里。一个充满敌意的人生活在一个充满敌意的世界里。你所遇见的所有人都是你的镜子。<sup>1</sup>

——小肯·凯斯 作家

有许多我们更愿意独自玩的游戏。但是大多数游戏是和别的玩家一起玩，以便获得最大化的享受和乐趣。「人性游戏」也是如此。如果你为某种游戏创建了一个精致的游戏场所却没人和你玩，那就没什么大意思了，是不是呢？为了使你自己确信幻象是真实的，而且你正处于「真实的你」的反面，就需要有别的人来和你一起来玩游戏。

因此，玩「人性游戏」一个必要的步骤，就是你得在全息图里创造别的人，使他们局限于在第一阶段游戏的原动力里，协助你玩游戏并享受游戏的乐趣，还有就是要允许你所玩的游戏复杂一些，以便使你愿意挑战、保持兴趣并从中获得享受。就像在梦里一样，这些别的玩家，这些「别人」（如你曾叫的），实际上并没有和你分开，尽管在表面上看起来一定是和你分开的。他们就是「你」。他们是「你的意识」的其他方面。他们百分之百是由你的力量创造出来的，这就是为什么我称这一章为「力量的许多面孔」。

你可以把你的全息图里别人扮演的角色和好莱坞电影里、电视连续剧里以及戏剧早演员们扮演的角色比较一下，尽管它们之间有一些区别（我们下面将要讨论）。演员们在电影里、电视连续剧里以及戏剧里出场，是经过选择和同意的。他们是在接到指令的情况下上或下舞台的。如果他们同意演出某一特定角色，他们就会得到一个剧本，该剧本给他们提供具体

的台词和行动步骤，而他们就按照指令说和做。

有一些扮演重要角色的演员，我们称为主角。其他扮演次要角色的人，我们称为配角。还有其他演员，只处在背景位置，而且从不和主角说话或影响主角，我们称他们为群众演员。群众演员所起的作用只是使场景显得真实，或者把对于故事情节的展开有重要作用的另一点说清楚。

对于「人性游戏」里的全息图式的「纯体验式观影」经历来说，情况也是一样的。而且有趣的是，你在全息图里看到的大多数人都是群众演员。如果你仔细想想，尽管人家告诉你说在「人性游戏」的游乐场里有数十亿人，但你一辈子能亲眼见到的人只是其中的一小部分，而在其中，真正能够和你有交往并能影响你的人，为数更少。

**重点：**这也许难以置信：当别的游戏玩家出现在你的全息图里时，他们百分之百是你创造的。在你的全息图里，没人有力量或有独立决策的权力，他的力量或权力都在你的「大我」授权之下，通过剧本的细节，支持你玩「人性游戏」。

在这一点上，这里有一个我常听到的在设计彻底摆脱「赚钱游戏」模式方面的问题和评论：「你是说我的配偶、孩子、父母、姐妹、朋友、兄弟、员工、顾客和老板，都不是真实的吗？他们只是全息图上的幻象吗？不行。我不能接受这个说法，而且我可不想在心里贬低他们的价值。」

如果你心里有那样的想法，那么让我现在就和你分享下面的内容，稍后我们会回到这个讨论上来。首先，不只是其他人不是真实的。正如我先前给你界定这个术语时说过的，在你的全息图里没有一样事物是真实的一包括你和我。我们都只是由「意识」创造的一部分全息幻象，为的是使我们可以玩「人性游戏」。

第二，我在前面的章节里解释过（在以后的章节里我们还要深入地谈论这一点），整个「人性游戏」是一个奇迹，是一个令人惊异的成就，是一个天才的创造，所以你可能 — 也将会 — 在每时每刻都处于绝对的敬

畏当中。在这一模式当中，一点也没有贬低任何人、任何物的痕迹，而是恰好相反。

最后，如果你选择玩第二阶段的「入性游戏」，而且采取我在本书最后几章里和你分享的行动步骤的话，我敢保证，通过你即将创造的第二阶段的体验，和其他玩家来玩第二阶段的「人性游戏」，你将会证实我这个关于他人的观点的正确性，这是不容置疑的。

当我和你分享说所有其他人只是你创造的，是你「意识」的一个方面，是伪装起来的你，这时你会很自然地想知道我如何在创造你，同时你又如何如何在创造我，或你如何在创造你的伙伴或老板，而同时他或她也在创造你，或者，对于似乎和你不相干的任何个人或群体，你也想知道是不是有同样的情况。这会非常令人困惑。

在继续说下去之前，我现在必须澄清一个重点。在量子物理学里有一个概念，被称作「纠缠体系」。这个概念意思是，如果你从逻辑、分析的角度试图解开某些谜团，那么你就会陷入一个无休止的连环套中，动弹不得。

比如，假设我对你说：「所有作家都是说谎者。」那么我是在说实话还是在说谎话呢？试着从逻辑的角度解决这个问题，你不能。如果我说所有作家都是说谎者而我是一个作家，那么我一定是在说谎话。所以如果我在说谎话，那么相反面一定是真实的——所有作家都说实话。但当我我说所有作家都是说谎者时我又在说谎话。所以作家不会都说实话，因为他们也会说谎话，而在这个无休止的循环里情况就这样继续着。打破这个连环套的唯一办法就是完全从中跳脱出来，或者从一开始就不要进入那个连环套。

当你试图想象，是否别人也有着他自己的全息图，在别人的全息图里有什么内容，或者在别人的全息图里你扮演什么样的角色，同样的情况也存在。你不能做到这一点。试图想象这个问题的答案只会使你陷入一个无



休止的连环套，动弹不得。为了我在这里和你分享的模式的目的，也为了支持你彻底摆脱「赚钱游戏」，我请你把关注的焦点一直集中在自己身上。从你自身的角度来看的话，这是你的全息图，你的「纯体验式观影」经历，你的在三维游乐场里的游戏，你的「意识」的一个创造。

**重点：**如果你认识到这一点，那么你是在创造，包括最微小的细节。所以，在玩第二阶段的人性游戏时，你要把焦点集中在你的全息图和你自己身上。

这里重复一下另外一个重点以示强调。在你的全息图里，别的人绝对没有力量，也不能独立存在，也没有独立决策的权力。在你的全息图里，他们百分之百是你的创造物，而那就是你所关心的全部。你把关于他们的全息图的所有思想，包括你在其中扮演的角色，撂在了一边。关于这一点如果你想了解更多，我有一份特别的礼物给你个我就这个主题所作的简短演讲的录音。你只要访问我的网页就可听到或下载那段录音：[www.bustingloose.com/others.html](http://www.bustingloose.com/others.html)。

顺便说一下，符合你的个人生活和赚钱生活的这样一个推论，就是在你的全息图里你总是受保护并绝对安全。别人无法闯入你的全息图，并给你、你的公司、你的团队、你的销售额、你的利润、你的资金流或者任何你所关心的人，带来任何形式的伤害。某人似乎能给你、你的公司、你的团队、你的销售额、你的利润、你的资金流或者任何你所关心的人，带来伤害的唯一方式，就是你的「大我」用「能量场」界面的细节创造一个模式，并赋予其能量，使之出现在你的全息图里，并使你相信那是真实的。而他或她那样做的唯一理由就是，拥有这样的体验和感受是否将会给你玩「人性游戏」提供极好的支持 — 不论从你作为游戏玩家，还是作为「完全沉浸式的电影」明星的有限视角来看，你如何作出判断。而那样的话，就没有任何伤害或损害发生，即使表面上看起来有。

**重点：**在全息图里，在你之外没有力量 — 在任何人、任何物里也都没有你所有的力量都在你的全息图里…。

出现在你的全息图里的任何其他入，都是由「能量场」中的一个模式创造的，你的「大我」把那个模式置于那里并赋予其能量。记住，不是以这种方式创造的任何入，在你的全息图里，你既看不到也感觉不到。创造「能量场」中所有跟其他人相关的模式，目的是为了使你扮演下面三个角色中的一个或几个：

1. 反映你对自己或自身信念的想法或感受。
2. 和你分享能给你支持的知识、智慧和见解。
3. 促使某事发生，在游戏旅程中给你支持。

我们现在分别来看这三种可能性的每一种。

## 反映

在其著作《如你所信》中，芭芭拉·杜威写道：

分离的幻象不仅象征我们的自我怀疑和疏离感，它还给了我们一个机会，通过使各种对立事物的内部忧伤外化来工作。我们在别人身上看到我们自己，讨厌他们身上有、我们身上也有的，喜欢他们身上有、我们身上也有的我们和别人竞争是因为我们 also 和自己竞争，我们惩罚和奖励别人，是因为我们也这样对待自己。、分离的幻象给了我们一个机会，以真实合一的状态中那无条件的爱，来化解我们内心的压抑如果没有这种幻象和我们对别人的反应，那么我们也许永远也不会知道这样的压力存在。<sup>2</sup>

请注意杜威使用了这样的字眼：自我怀疑、疏离感、忧伤、讨厌、惩罚以及压抑感。你知道这些感觉是如何巧妙地和第一阶段的「人性游戏」相联系的吗？第一阶段的「人性游戏」是要创造受限制、受束缚的幻象，还有要使你相信你正处于「真实的你」的反面。

如芭芭拉所言，你把许多人放入你的全息图，让他们反映你对自己的想法或感受，以便在「人性游戏」的旅程上给你支持（在「人性游戏」第二阶段意义更大，我们将在以后的章节里讨论），或者为了展现你对幻象

的某种信念。举例来说，如果你创造这么一个员工或同事，此人总是说：「如果我不亲自去做某事，那件事肯定做不好。」那可能是你所抱持的一个信念，不管你有没有清楚地意识到，你是通过你自己的其他方面来反映这件事情的。如果你知道你有这么一个信念，或你创造了另一个方面反映那种信念，很可能你会使许多人进入你的全息图，这些人的行事方式会证明你的信念是有效的。那么你会说：「你看，那就是人们做事的方式！」这样你的信念得到了强化。

同样，如果你相信，「我在工作中总是不被欣赏，薪水被扣」，或「朋友和家人向我借钱却从不还」，或「人们会利用一切机会盘剥你」，那么你将会创造其他的方面来进入你的全息图，而它能证实这些信念，并能提供证实这些信念的证据！

再举一个例子，如果你创造这样的人们，他们进入你的全息图，而且对你很不好或是忽视你（就像我在年轻时所做的那样，当时我深深沉浸于第一阶段的「人性游戏」中），这反映了一个事实，就是你在以这样或那样的方式虐待自己、忽视自己。

有段时间，我对这个世界充满愤恨，对我身边的人总是谩骂，我在全息图里创造了一只狗，那只狗总冲着人们叫，叫得很是厉害，我甚至经常想，要是它一直那样叫下去，一定会内脏破裂或是心脏病发作。当我度过那个时期后，那只狗却突然死去了。

从我自身的生活经验以及我和许多客户共事的经验来看，「反映」会变得非常详细、非常复杂，就像「人性游戏」的真正本质一样。在下面的章节里，我们将详谈那些经验。

### **知识、智慧和见解**

去玩「人性游戏」，会有一些时间支持你获得有关知识、智慧和见解的具体「金块」。于是，你会使老师、发言人、专家、朋友、同事和完全陌生的人进入你的全息图，使他们间接启发你，通过书籍、杂志、报纸、

录音带或录像带，间接地启发你。比如说，这就是你所创造的让我在你的全息图里扮演的角色。

作为「无限存有」，你能即刻接通所有的知识、智慧和见解，但在玩「人性游戏」时，你可以创造出知识、智慧和见解 — 似乎是别人教给你的表象。其实你只是在「能量场」中设计一些模式，并赋予其能量，使那此模式进入你的全息图成为幻象 — 就像你设计使自己看到这本书一样。

### **促使某事发生**

我在第三章里举棒球为例，解释了「人性游戏」是如何设计来使你探索那些「要是……那么会怎么样」的情况，以便你能在继续探究这些可能的情况和观察一切事物随变景的改变而改变时，获得乐趣。

于是，你经常创造你自己的其他方面，使它们进入你的全息图，促使事情发生，支持自己以喜欢的方式玩「人性游戏」。比如说，你可能会创造某个人，使他进入你的全息图，并给你提供一份工作，然后把你辞退，给你一份有利可图的合同做生意，介绍你去见有影响力的人，教给你一个投资技巧，借钱给你，说使你难过的话，做冒犯你的事，开罚单给你，或闯红灯撞上你的车。在上述每一种情况下，这些人都打开门来，推你进去，并且在你的「纯体验式观影」经历里面，促使事情发生，给你按自己的方式玩「人性游戏」，提供很好的支持。

如果你接受本书末尾的邀请，选择玩第二阶段的「人性游戏」，那么，你将会创造你自己「意识」的许多其他方面，使他们进入你的全息图，说和做能支持你从「能量场」中第一阶段的模式里收回力量、瓦解那些模式，帮助你彻底摆脱「赚钱游戏」的话和事。这就是你创造出我并让我在这里帮助你这么做的原因。

你很可能已经猜到了一些我将和你分享的关于这个主题的内容，但是当已准备好了提出另外一个有关所谓的因果律的神话，并且发现那个神话的真相时，请翻过页，开始读第八章吧。

**注释：**

（1）小肯·凯斯语，见《七嘴八舌》一书，芝加哥：拉根通信出版社，2004年10月版。

（2）芭芭拉·杜威，《如你所信》，加州因弗内斯：巴塞洛缪图书出版社，1990年版，第82页。

## 第八章 因果律的神话

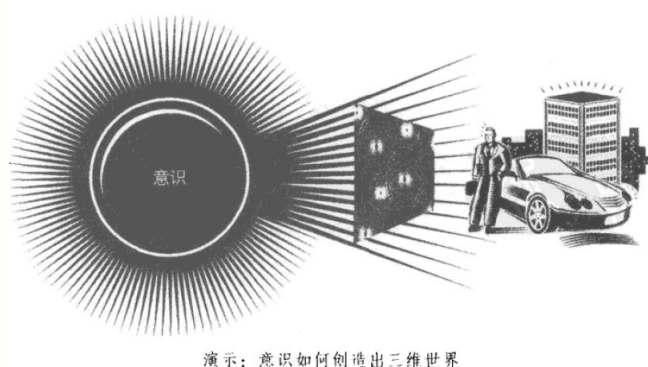
意志并不是自由的 — 它只是一个现象,受因果束缚,但在意志背后,有自由的东西。<sup>1</sup>

——斯瓦米·维维柯南达

在「人性游戏」的第一阶段,特别是在「赚钱游戏」的环境下,人们教你说因果律是真实的、实在的。人们教你说,如果你想要在生意上创造成功、解决问题等,你就必须采取具体的行动(因),这些行动能产生预期的结果(果),而且在两者之间有着无法摆脱的联系。人们还教你说你如果没有实现预期的结果,你需要知道更好的行动方案(因),并使之运转起来。

现在让我从我们在这串所使用的模式的角度出发,来重新界定因和果。这么说吧:游戏玩家在全息图里所采取的行动,和他或她在全息图里采取行动所造成的结果之间,有着无法摆脱的联系。

在我们接着往下说之前,请再看一下我在第六章里介绍过的示意图。



在上图的右端，是该全息图的视觉描绘，左端和中心位置，是形成全息图的创造过程的视觉描绘。以你现在所知，并在仔细看过该示意图后，让我问你一个问题：

在全息图里，有没有任何真正的力量、任何真正的因果？

答案是……

没有！

为什么呢？因为全息图并不存在，它只是个幻象。除非其中有一个创造过程，否则它是不可能在那里的，所以「真正的」力量、原因和结果，是在放入幻象的创造过程前面，而不在幻象本身。

这样来看吧：当你坐在影院看电影时，你是在看着银幕上的影像。它们是幻象，真人和实物并不在那早，但在那里却有着一个创造过程。如果没有这个创造过程，银幕上就会空空如也。如果好莱坞电影里一个演员好像打了另一个演员，而另一个演员好像有了黑眼圈，那么在银幕上两种虚幻的行为 — 拳头的动作和黑眼圈之间 — 有没有真正的力量，有没有真正的因果关系呢？没有，只不过看起来有。为什么呢？有两个原因：

1. 整个事情是个幻象，所以什么事也没发生。那个人并未真的挨打，那里也并没有黑眼圈。一个演员参与了那个拿拳头打另一个演员的幻象，而黑眼圈的幻象是由化妆师创造的。

2. 如果我们为了讨论的方便，给银幕上的幻象以某种真实感，那么，既然银幕上的动作是个幻象，好莱坞电影剧本就是电影场景及其中发生的一切的真正缘由。演员、化妆师以及整个制作团队，都按照剧本来制造真实的效果，即出现在银幕上的幻象。

当然，对于电视剧、话剧、小说、电子游戏等里的因果式幻象而巨，情况也是如此。

在你考虑我将和你分享的话语之前，请再看看那张示意图。看了吗？

好。无论何时在全息图里出现因果关系，那都是由于细节被你的「大我」嵌入「能量场」中，来制造因和果的幻象。本质上说，你的「大我」创造了一个模式，该模式说「使之看起来像 X 行动造成了 Y 事件」。事情真的就那么简单。

**重点：**在全息图里没有因果关系。你的意识 — 你的：「大我」 — 总是「因」，而全息图总是「果」。

好了。现在让我们深入讨论。我想通过提问和回答一系列的问题，把这点和你的生意相联系。如果我们真的在一起，我会问一个问题，然后停下来，等你回答。但在这里我们不能那样做，尽管如此，我邀请你尽你所能模仿一个亲身的交流，看到问题后停下想想，然后在读到答案之前亲自回答（如果你很受感动的话）。现在开始：

问：什么是销售额、利润、收入和支出？

答：全息幻象，像「人性游戏」里「纯体验式观影」经历里别的一切事情。

问：什么是产品、服务、成本和价格？

答：令人惊异的、卓越非凡的全息幻象！

问：什么是员工、合伙人、股东、董事会成员、销售商、顾客、委托人、销售培训师、顾问、会计师以及银行家？

答：他们是全息幻象，是你意识的一些方面，是伪装起来的你，扮演着你创造它们来演的角色，，其所说所做的，都是由你的「意识」让他们来说和做的。

问：什么是衰退、萧条、股市崩盘、地产泡沫破碎、货币价值、油价以及信用危机？

答：似乎真实的故事…。你的「意识」创造的全息幻象这在第一阶段，都被用来加强第一阶段的目标，来使你相信幻象是真实的，而你在其中正处于「真实的你」的反面。



问：什么是资产负债表、盈亏报表、季度进项、出口退税以及玩「赚钱游戏」过程中你所看到的另外一些数字？

答：是由一个令人惊异的创造过程所创造的全息幻象！

问：什么是薪水、奖金、佣金、优股权以及销售额？

答：所有形式的钱都只是似乎真实的全息幻象。

问：销售额、利润、收入、支出、产品、服务、成本、价格、员工、合伙人、股东、董事会成员、销售商、顾客、委托人、销售培训师、顾问、会计师、银行家、衰退、萧条、股市崩盘、地产泡沫破碎、货币价值、油价、信用危机、资产负债表、盈亏报表、季度进项、出口退税以及各种形式的钱，这些事物究竟是从哪里而来？

答：由你的「意识」嵌入「能量场」中的模式，其中含有特定的细节。

好了，现在这里有两个大问题，是你抓住机会彻底摆脱「赚钱游戏」的关键。

问：作为玩家，你现在、过去以及将来要采取的行动 — 在行动中或是行动本身有任何真正的力量或是因果式的能力，来在全息图上制造你在生意上想要实现的任何结果吗？

答：没有！

问：你作为游戏玩家，真的能够独立做点事情，去促进销售额、利润增长，减少开支，管理、激励和培训员工，比对手更胜一筹，保护自己免于无法抵挡的外界力量的伤害或为此制订计划，以及解决问题吗？

答：不能！

**重点：**你玩「赚钱游戏」时所发生的一切事情都来自「能量场」中的模式，这些模式是由你的「大我」形成和决定的，以便支持你按照你真正想要的方式来玩「人性游戏」 — 在第一阶段，也包括第二阶段。

**重点：**对于你的生意里的，以及似乎影响你的生意的所有人、地方、事情、事件，你的「大我」都写下了剧本。你只是一个在扮演自己的角色

的演员！

这是不是让你感到厌烦呢？这是不是让你感到不舒心呢？这是不是让你觉得渺小、无力或是像某种傀儡呢？如果你有那样的思想或感情，那么它们会自行消失的。「真相」恰好相反。一个演员会因演一个角色而剧本却是别人写的，感到力量被削弱了吗？不会的。他或她喜欢有机会扮演角色，而且喜欢舞台上或是镜头前的每一分钟。一旦你有了这样的认识，情况对你也会一样。你是一个令人惊异的创造过程、幻象和经历里的一个令人惊异的部分。而且，正如我先前说过的，你和你的「大我」是一个统一起来的「无限存有」。表面上的一分为二 — 「大我」和游戏玩家的身份 — 其实是一个幻象。

在第一阶段，所有剧本细节、所有你的「大我」嵌入「能量场」中的模式的细节、所有迄今为止你在玩「赚钱游戏」时体验到的幻象 — 所有这一切，其设计初衷，都是为了限制你、束缚你，使你相信幻象是真实的，而且你正处于「真实的你」的反面。

因此，不论你曾在销售额、利润、老板、员工、没能完成配额任务的销售人员、合伙人、董事会成员、股东、士气、销售商、顾客、设备、竞争对手等方面有着怎样的奋斗史，这些都是你的创造，甚至包括最细微之处。这些都是你所写和随着时间展开的故事的一部分，旨在给你玩第一阶段的「人性游戏」提供有力的支持。这些都是「纯体验式观影」经历的一部分，设计初衷是加强第一阶段的原动力，并且使其锁于第一阶段的奇迹当中。

在第二阶段，在你体验过一个我称为「拓展期」（其时间长短取决于你独特的剧本）的时期之后，你将会到达这样一个境界：这时候你的「大我」开始写不同的故事，开始在「能量场」中嵌入不同的模式，赋予其能量，并使你进入玩「新赚钱游戏」的「纯体验式观影」经历当中，但玩「新赚钱游戏」时你不会受到任何限制和束缚；玩「新赚钱游戏」时你将不易受到任何外界的入、地、力量或事情的伤害；玩「新赚钱游戏」你纯粹是

为了获得玩游戏的快乐。在第二阶段玩「新赚钱游戏」到底意味着什么，我将在下面的章节里探讨更多内容。

现在你已几乎读完了本书的基础部分，而 S 你已几乎准备好了读本书的实用部分。然而，在这样做之前，我们需要从你已得到很大拓展的角度，再审视一下「赚钱游戏」。要做到这一点，请翻过页，继续读第九章。

**注释：**

① 斯瓦米·维维柯南达，见网站「ThinkExist.com」，网址是 <http://thinkexist.com/quotes/with/keyword/cause-and-effect/>。

## 第九章 生意本质的再界定

在一个被模仿的现实里，模仿者既能决定法则，也能改变法则，这些法则统治着他们的世界。<sup>1</sup>

——约翰·巴罗，天文学家，2006 年度坦普尔顿奖得主

在上一章里，我开始了邀请你的程序，邀请你改写你对于现在到底在发生着什么，还有你玩「赚钱游戏」时外界在发生什么的视角。在这一章，我想继续那个程序，以便加深你对「真相」的认识，并开始勾画为你而存在的、新的可能性，作为你进入彻底摆脱「赚钱游戏」实用方面的前奏，即「要做什么」和「怎样去做」。

在上一章结尾处和这一章我所提及的内容之间会有一些重复。我是有意为之，而且这样设计是为了把一些仍然陌生、奇怪的要点给你说清楚。如果你开始玩第二阶段的「人性游戏」，那么你将会看到这一点，即在对一件事情的直接体验和对那件事情有一个思想上的认识之间，是有着巨大差别的。为了帮助你从直接体验向思想上的认识转移，重复是很有好处的，特别是对于「彻底解脱模型」的一些方面来说。相信或接受这些方面，都更具挑战性。

我是看着超人连环漫画长大的，其中，超人具有的透视力，使他能够看到隐藏在我们所见背后的东西，而别人却看不到。既然你明白了「人性游戏」、作为「人性游戏」子系统的「赚钱游戏」、「能量场」、「意识」、全息图以及创造所有全息幻象的创造过程这些概念的真正本质，那么你自己就能具有透视力了。

简言之，现在你有能力看到隐藏在我们所见背后的事物，还能看到别

人看不到的事物。现在该是完全觉醒、运用透视力去提高你的透视能力的时候了。如果你和我同在一处，那么接受我的邀请，大踏步走进第二阶段的「人性游戏」吧，你越使用你的透视力，它的穿透力就越强。

「赚钱游戏」是一个非常聪明的创造个真正天才的手笔。它被创造出来，是作为第一阶段的「人性游戏」的柱石的（这和创造「虚幻的目标」一样，也和它们所起的兔子的作用一样，我们追不上，也跟不上）。「赚钱游戏」的设计初衷，是专门为了限制和束缚你的。对你而言重要的是，能够充分欣赏一个创造的精巧性，所以，让我们使用透视力来回顾一下「赚钱游戏」的五个核心规则吧。在第一章里，我们讨论过「赚钱游戏」的这五个主要规则：

1. 你玩「赚钱游戏」的钱（资本）是有限的。
2. 你有收入（流入的钱）。
3. 你有开支（流出的钱）。
4. 你的收入必须超出你的开支（能带来利润），否则你会输掉这个游戏。
5. 你必须实现利润最大化，使得利润增长并维持利润增长，以便你能赢得这个游戏。

让我们逐个重新审视这五个规则吧。

规则 1：你玩「赚钱游戏」的钱（资本）是有限的。

以你现在的认识（或从那个「模型」里，如果你还不确定完全接受那个「模型」），这对吗？在玩「赚钱游戏」时，你的钱真的是有限的吗？

不是！

钱从哪里来？钱来自「能量场」中的模式，其中包含特定细节。如果那些细节，决定给一个生意经营的随便哪个方面，用更多或更少的钱，那

么在全息图上就能看到，也能体验到。如果细节发生了变化，那么在全息图上也能看到、体验到那些变化。

你的「大我」所能嵌入「能量场」中的模式的多少，或其中包括的细节的多少，受不受任何限制呢？

不！

你的「大我」所能使用的那些模式，还有施加到你的似乎真实的全息图中的力量的大小，受不受任何限制呢？

不！

作为「无限存有」，你的力量不受任何限制，而且力量的大小并不随你的使用发生变化。无论做什么，你总能全力以赴。这并不像电池，会耗尽电力，需要再次充电，或者像汽车的油箱，需要加油。

那么这里要得出合乎逻辑的结论，即你和你的生意所能利用的钱（资本），还有你的现金流的力量，都是不受限制的。资本和现金流上唯一的限制，是由「大我」在「纯体验式观影」经历的电影脚本里确定的。而整个第二阶段的游戏，都是关乎你如何到达那个玩起「人性游戏」来不受任何限制和束缚的境界。

后面还将详细讨论的是，不受任何限制和束缚，并不一定意味着你将创造数十亿美元的资本，或数百万美元的现金流，尽管你当然能够这么做。这里的意思是，无论你需要多少现金和资本，按你所想的方式来玩「新赚钱游戏」，你总会立刻、毫不费力、高兴地拿到。其数量你可能认为是大，也可能认为是小。拿我自己来说，要按我现在选择的方式去玩「新赚钱游戏」的话——那也是我感到最有趣的（游戏方式在下文可能有所不同），我并不需要几百万或几十亿美元的销售额、利润或是现金流，所以我并不创造数量显得很大的幻象。

现在我们来讨论其他四个规则，它们是明显的金钱流动，把这四个规

则放在一起讨论。

规则 2—5：你有收入；你有开支；你的收入必须超出你的开支（能带来利润），否则你会输掉这个游戏；而且你必须实现利润最大化，使得利润增长并维持利润增长，以便你能赢得这个游戏。

这早有几点，总结了那些规则的细节：

1. 钱从你的生意当中流入流出。

2. 钱在那里，在你身外的地方，和你不在一处，你必须去拿，并使之进入你的生意（收入）。

3. 在你花钱（支出）时，钱就从你流向别人，你的钱变少了，而别人的钱变多了。

4. 你必须确保你的收入超出你的开支，能带来利润。

5. 如果你想赢得「赚钱游戏」，增加你的个人收入和净值，改善你的生活方式，或以得到扩展的方式玩「赚钱游戏」，你就必须提局你的利润。

现在我们再次打开你的透视力，如果钱的真正来源是你的「意识」和「能量场」，而不是全息图，那么钱真的从你的生意当中流入流出吗？钱就在那里吗？你需要想办法赚取那些钱吗？花钱时，你的钱真的流向别处了吗？

没有！

你已创造了金钱的幻象，使之转移到你的全息图中去，但那并不真实。你只是使自己相信这个转移的过程是真实的。

有没有「身外的地方」，到那里你可以得到钱并使之进入你的生意呢？

没有！

「人性游戏」是一个在「意识」里创造并完全在「意识」里玩的游戏。

并不存在「身外的地方」。

在你花钱时，你的钱真的变少了，而别的人、别的公司或别的团体的钱，真的变多了吗？

没有！

事实上所发生的一切只不过是「能量场」中模式的细节上的变化——而且你创造了近期的幻象，使之从你自己的一个方面移向你自己的另一个方面。它并未到任何别的地方去，也并未流向任何别的人！

这里要强调一个我在上一章里提出的重点：收入是真实的吗？开支是真实的吗？利润是真实的吗？如果你想要增加你的个人收入和净值，改善你的生活方式，或在扩大了的游戏场所中玩「赚钱游戏」，那么你真的需要提高利润吗？

对这四个问题的回答都是：不！

让我们回到那个为了说明「人性游戏」的真正本质而设的电影的比喻，来把这些观点说清楚。金钱真的移入电影了吗？如果电影里有个场景显示，一家公司在第四季度赚了 100 万美元，一个首席执行官挣着 50 万美元的年薪，一个企业家有着 5000 万美元的净值，一个业主以 1 亿美元的价格转让了他的公司，或一个财务总监从公司挪用了 25 万美元，这一切真的发生了吗？没有！这都是幻象，所有的故事似乎是真实的——就像进入你的全息图的那个幻象。

概括起来说，你能利用的钱是无限的。你用不完。你不会失去它。你，作为游戏玩家，不必做任何事情来创造金钱或者增加流向你的资金（尽管你当然能表演得好像你赚钱纯粹是为了找乐趣）。审慎的管理也并不需要。为什么呢？因为并不存在需要管理的事情（尽管你能创造一件事情，并创造管理那件事情的幻象，好像那样对你来说是种乐趣），而且你不会搞错或弄混！



债务、贷款、利息并不存在。那此概念完全是虚构的「人性游戏」——第一阶段的创造物，是关于净值、股价和公司估价的概念。而 M 并没有任何需要管理或保护的资产（包括专利、商标、产权保护技术，等等）。

作为全息图里一切事物的创造者，当你在消费或支出时，你实际上在支付你自己，因为钱实际上并没有流向别处。你的财源并没减少，一旦你拨开足够多的云层（这你将会看见）。当别的所有事物看似真实时，它实际是你误以为真的全息幻象。

在第一章里，我们也谈论过下面的普遍看法，这些看法在第一阶段被普遍认为是真实的（对其中一个或多个看法，你可能有不同意见）。让我们用透视力来看这些看法吧：

第一阶段的看法：税务当局是你的敌人（在某种程度上）。

在第一阶段，我们视税务当局是我们的敌人。他们在收取我们的钱——我们辛苦赚来的钱，并且既然我们的财源有限，而且总也不够，我们更乐于保留我们的钱。而且，我们和税务当局所打的交道（审计以及其他关于出口退税的交道）并没多少乐趣。

但以你现在所知（或从你还不完全相信的「模型」来看），到底什么是关于税务当局的「真相」呢？税务当局和你与之打交道的税务代理机构其实就是你——你伪装起来的「意识」。你过去和税务当局打交道过程中所发生的所有事情，都是你创造的，而且其设计初衷是为了加强第一阶段游戏的原动力。到了第二阶段，所有故事可能会被改写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

第一阶段的看法：你的竞争对手是你的敌人（在某种程度上）。

谁是你的竞争对手？你的竞争对手，所有相关的公司和个人，是你伪装起来的「意识」。过去你和对手打交道过程中所发生的一切都是你创造的，而且其设计初衷是为了加强第一阶段游戏的原动力。然而到了第二阶段，所有故事可能会被改写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓

展时，那些故事将被改写。

第一阶段的看法：你容易受到国际经济形势的伤害（增长期、衰退期、萧条期）。

谁创造了世界经济、增长期、衰退期以及萧条期的幻象？谁写了其间可能发生的所有故事？是你！而且在第一阶段，杜撰所有故事的目的，都是为了加强第一阶段的原动力。然而到了第二阶段，所有故事可能会被重写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

**重点：**创造出各种教学是为了带给你受限制、受束缚的体验，而且，这就是创造数字的真正目的。

第一阶段的看法：你容易受到国际股票和金融市场变动的伤害。

是谁创造了证券交易所的幻象？是谁写了其间可能发生的所有故事？是你！而且在第一阶段，所有那些故事的设计初衷都是为了加强第一阶段游戏的原动力。然而到了第二阶段，所有故事可能会被重写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

第一阶段的看法：你决策和行动的自由是受到老板、股东、合伙人、董事会成员以及投资商的限制的。

谁是老板、股东、合伙人、董事会成员以及投资商？他们都是你，是你伪装起来的「意识」。你过去和他们打交道过程中所发生的所有事情（包括现在正在发生的事情），都是你创造的，而且设计初衷是为了加强第一阶段游戏的原动力。到了第二阶段，所有故事可能会被改写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

第一阶段的看法：你总是受到新产品、新服务以及可能危害你的生意（工作）的技术，或者受到眨眼之间使你的生意不再兴隆的技术的伤害。

什么是新产品、新服务和新技术呢？全息的幻象，貌似真实的故事。谁创造了那些幻象并且写下了那些故事呢？是你！在第一阶段，在这些幻

象（你的、对手的）之间所发生的一切事情，其设计初衷是为了加强第一阶段游戏的原动力。到了第二阶段，所有故事可能会被改写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

第一阶段的看法：「接近你的朋友，更要接近你的敌人。」

没有诸如朋友、敌人这样的说法。他们都是你，是你伪装起来的「意识」。而且你在哪里保留这些，并不重要。伴随第一阶段里的朋友和敌人的幻象所发生的一切，设计初衷都是为了加强第一阶段游戏的原动力。到了第二阶段，所有故事可能会被改写。而且，当你拨开云层并在其中使心灵得到拓展时，那些故事将被改写。

顺便说一下，在回答我刚刚提出的问题时，如果你对我在前面几章里和你分享的哲学模型（真实的你、第一阶段、第二阶段，等等）并不确信的话，那么请从科学的角度考虑一下这些问题。如果你仅从量子物理学的角度看待这些问题的话，你仍然将会看到，「赚钱游戏」的那些根本的规则、制度和程序，是和「真相」以及事物的实际运作方式直接相悖的。

**重点：丰盛就是这样的！**

丰盛就是「真实的你」。是你的本然状态。记住量子物理学所说的话：

能量场 = 无限力量 + 无限可能性

销售额，利润，以及无论多大数量的、强劲的、正面的现金流是很容易创造出来的，而且可能来自任何地方 — 仅仅通过在「能量场 n 中创造一个模式，赋予其能量，并使之出现在你的全息图。富裕还是贫穷，斗争还是安逸，利润还是损失，还有是强劲的还是微弱的现金流，这些都是从不同的「能量场」中的模式而来的、平等的全息创造 — 就像在小说、戏剧或电子游戏里，销售额、利润以及现金流，奇迹般地、很容易地在稀薄的空气里被作家、剧作家或是计算机程序设计师创造出来。其实这些都只是故事！

**重点：**要花费同等力量和努力来创造全息图里的任何幻象不论你如何判断、标志或是描述它。

而且，请考虑下面的内容，这些内容我将在以后的章节里详谈：

- 在你的全息图里，增加了的销售额、利润和现金流，并不好。
- 在你的全息图里，很低的销售额、利润和现金流，并不坏。
- 你现在正在体验的以及过去所体验的销售额、利润和现金流，其设计初衷都是为了随时给你按照你自己的方式玩「人性游戏」和「赚钱游戏」提供有力的支持。
- 对于你的生意和职业生涯的任何其他方面来说，情况也一样。你也许会承认你在生意和职业生涯中曾有过困难或挣扎。

这里我可以继续往下说，但现在，让我问你这几个问题：你明白那五个主要规则以及从中衍生的普遍看法如何很好地限制、束缚和贬低你了吗？你明白对于「真实的你」而言它们显得多么陌生吗？你明白对于事物的实际运作方式而言它们显得多么陌生吗？你明白对于作为支持「人性游戏」第一阶段的目标 — 使你相信自己正处于「真实的你」的反面，并且相信幻象是真实的 — 的策略而言这有多了不起吗？

事实上，你有力量和能力在你的全息图里创造出任何数量的钱，那笔钱似乎流过你的生意，或以任何方式显现。你有力量写出任何故事，讲述跟生意相关的体验和感受，比如销售额和利润的增长、成功之道、问题的解决、公益捐助、商业销售、行业主导、革新、跟员工相关的幻象等，并使你自己出现在幻象中间，来玩游戏，并探索游戏的乐趣。

玩「赚钱游戏」时，你过去感受到的限制或现在所感受的束缚，是从「能量场」中你的「大我」有限的模式里创造出来的。情况就是这样。它只字不提「真实的你」或到了第二阶段你到底能够创造出什么 — 除了说说你能在多大程度上糊弄自己之外。

我先前说过，你能做到下面这些，那就很不错了：

- 收回形成那些一直在催生有限制力的模式、幻象和故事的力量。
- 颠覆那些模式、幻象和故事，使它们从全息图上消失。
- 宣告你的「无限丰盛的状态」，并完全张开胸怀进入其中。
- 一劳永逸地彻底摆脱「赚钱游戏」。

• 改写你目前的「赚钱游戏」体验和感受的各个方面 — 包括在下述方面所发生的每一个细节：销售额和利润；市场运作；现金流；聘用；解雇；激励以及补偿员工；使员工流动最小化；提高员工的干劲儿、生产率和效率；时间管理；销售商和供货商；税收；你的压力、高兴和兴趣的水平；你的个人生活，等等。

这就是我所称的「重新界定生意本质因此而有本章标题」，在后面的章节里，我将向你具体说明如何去做。

在第一章里，我解释了你不会赢得「赚钱游戏」。在我们往下说之前，我们先使用透视力来重新审视一下那个想法。你现在已经知道，作为「无限存有」，你开始于无限丰盛的状态，这也是你的本然状态。「赚钱游戏」的设计目的，是为了给你一个完全相反的体验个受限制的、受束缚的、有限的体验。

因此，只要你从第一阶段的视角，继续玩「赚钱游戏」，那你就必须以某种方式（形状或形式），去体验受限制、受束缚、无能为力、脆弱的情形（在销售额、利润、现金流、投资额、行趋势、竞争对手、经济形势、股市行情、员工问题等方面）。

而且 — 这里要密切注意 — 不管你以利润、资产、个人收入还是净值的方式在全息图里堆积起了多少钱，那都不是真实的，而只是一个全息的幻象。和作为「无限存有」的你实际拥有多少相比，它仍然受到严格限制，它仍然脆弱得不堪一击或是易于受损失，而且仍然有「有形的代价」

和「无形的代价」需要你以「赚钱游戏」玩家的身份去付出。所以，你想要的究竟是哪样呢？

- 一个人造的、丰富或成功的状态 — 脆弱的，设计来限制和束缚你的，不管数字常常显得有多大。

- 你的自然的无限丰盛的状态，你使用源源不断金钱的便利，还有你的不受任何限制和束缚、纯粹为了游戏的快乐玩「赚钱游戏」的能力。

我选择了第二个选项，并承诺不计成本地去达到那个境界，即我能直接体验「真实的我」和我的无限丰盛的本然状态 — 在我的商务活动当中，也在我的余生。这就是最终带领我彻底摆脱「赚钱游戏」的力量所在。

现在，你已准备好了去发现为了真正彻底摆脱「赚钱游戏」而须采取的、实用的步骤。为了实现这个跨越，请翻过页，开始读第十章吧。

注释：

①约翰·巴罗，《生活在被模拟的宇宙中》，剑桥大学应用数学和理论物理系，数学科学中心出版。简介见：

[www.Simulation-argument.com/barrowsim.pdf](http://www.Simulation-argument.com/barrowsim.pdf)。

## 第十章 太阳和乌云的效应

太阳……经过污染地带而它本身却能纯净如前。<sup>1</sup>

——弗朗西斯·培根

太阳并不只为一些树木和花朵而照耀，而是为了广阔世界的欢乐而照耀。<sup>2</sup>

——亨利·沃德·比彻

在第三章里，我引入了太阳和乌云的比喻。我解释了「真实的你」是一个具有无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」的生命。我把这个生命比作太阳。然后，为了实现第一阶段的奇迹，你创造了一系列复杂的幻象，并使你相信那些幻象是真实的，而你处于真实自我的反面。我把实现第一阶段的奇迹比作创造乌云，而把乌云置于太阳的前面，使你相信没有太阳，乌云是真实的，而且那里除了乌云以外什么都没有。

为了使那个太阳 — 乌云的比喻更适用于我们这里的说理由的，请想象那个云层既浓密又坚固，像混凝土、钢铁或钻石一样难以穿透。第一阶段的云层并不飘渺而朦胧，你不能像对待出现在幻觉天空里的乌云一样，把手伸到里面去。

在这一章里，我利用太阳 — 乌云的比喻来「换挡」，转换到本书的实用方面。如果那个太阳 — 「真实的你」 — 仍然在那里，而且一直在那里，并且刚刚被第一阶段所创造的云层隐藏和阻挡，而你想要看到并感受到太阳照耀（重新体验和感受你的本然状态，即拥有无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，这些都在你的生意里）的话，那么你需要做什

么呢？穿透云层，对不对？如果太阳恰巧被挡在视线以外，而你也移开了阻挡物，那么太阳必须自动照进来，对不对？

所以，那就是你在第二阶段游戏的早期所做的事情。你把专门一套工具组合起来形成一个钻头，你可以在坚实的云层用它来钻探隧道，或穿过云层钻出一个洞来，并且允许那个「真实的你」的太阳照进越来越多的光。然后，你继续使用这个钻头扩大隧道和洞口的口径，并且允许那个「真实的你」的太阳照进越来越多的光。然后，重复这个过程，直到你穿透厚厚的云层，以便大量的「真实的你」的太阳光能够照进来。每次你穿透云层钻出一个洞，让一些「真实的你」的太阳光照进来，你的全息图就会发生巨大改变。下面的示意图给你提供了一个我想要表明的意思的视觉概念。



当你在第二阶段的云层里钻探时，你的全息图就会发生巨大的改变。

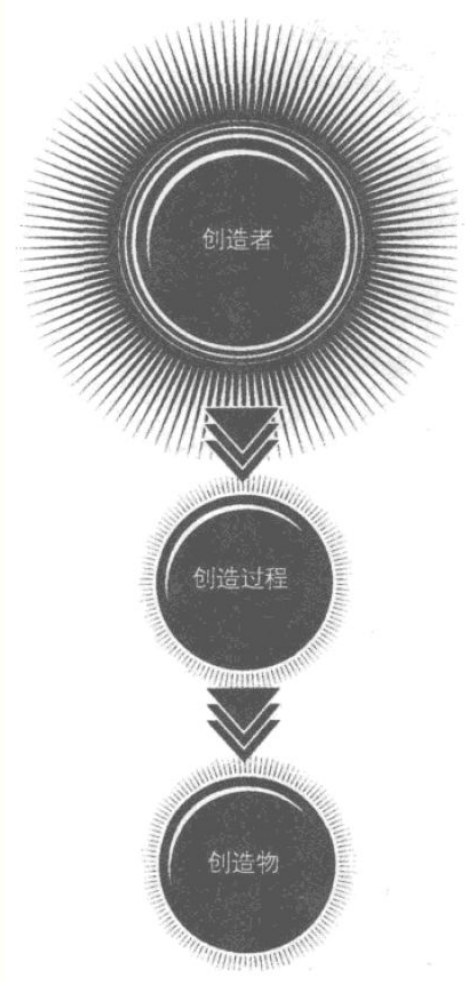
钻头的组装以及实际的钻探操作，开始于主要关注点的一个简单转换。在我和你分享过的「彻底解脱模型」里，对你在玩「人性游戏」时所体验和感受的一切事情，有三个元素：

1. 创造者（意识=你+「大我」）。
2. 真正的创造过程（模式，还有「能量场」中的力量）。



3. 造物物（你在全息图里看到、体验到的一切事物：人、地、物、你自己的躯体等）。

按照设计，直到现在，如果你像我过去一样，也像与我有过谈话的多数人一样，那么你已经把主要关注点放在你的创造 — 那些幻象和故事 — 上了。你使自己确信他们都是真实的。你给他们赋予力量。他们行动起来就好像是真实存在的，而且也有了力量。你从未见过作为你所体验的一切事物的创造者的你的「意识」，而且你也忽视了那个「真正的创造过程」。你对此并无清醒的认识。



创造三个阶段

如果你已研究了演示技巧、吸引的法则或者「你创造了自己的现实」那个玄妙想法，那么你也也许忍不住要反对我刚和你分享的内容。

你也许觉得你确实看到自己就是你的人生体验的创造者，并且，你确实理解了「真正的创造过程」里的一些情况。那也许在一定程度上是准确的。然而，正如我在第二章里所解释的，大多数关于「你创造了自己的现实」的说教，都是第一阶段的创造物，其设计的最终目的，是为了加强第一阶段的原动力，即使它们包含了「真相」的种子。于是，它们必须被歪曲、扭曲、破坏，或显得残缺不全，来使你受限制，无法走进「真相」——否则，对于「真相」，你就得表现出具有认识层面的理解，而这样的理解并不能在你的全息图里完成「真正的转换」。你现在正在学习的第二阶段的说教，就没有这样的限制。

为了彻底摆脱「赚钱游戏」，你必须首先把关注点从你的创造中转移出来，公平地转向那「真正的创造过程」和作为「创造者」的你让我们来回顾你作为玩「人性游戏」时所体验的一切事物的「创造者」的角色吧。你是一个具有无限力量的生命。你的本然状态，是一个拥有无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」的状态。那就是「真实的你」的太阳。因此，当你体验任何别的事物时，你知道：

- 一个「大谎言」在起作用。
- 一个幻象在活动中，貌似真实。
- 你的「大我」创造出幻象，并通过施加巨大的力量到「能量场」中一个具体的模式上。
- 那个模式可以被抽去力量并被颠覆，或者被改写（变形），于是就改变了你在全息图里的体验。

### **你如何抽去模式的力量，并颠覆和改写模式**

为了实现第一阶段的奇迹，必须在「能量场」中嵌入数十亿个模式，

给其赋予能量，而且在这些模式和你之间，以幻象的形式出现。为了彻底摆脱「赚钱游戏」，你没必要转换或改写所有那些模式，只转换或改写其中一些就可以了。

在「人性游戏」的第二阶段，你的「大我」带你走上一段特殊的游戏旅程，我称之为「百年寻宝」。在那段游戏旅程中，你的「大我」带你到「能量场」中一些关键的模式，在那里你投入很多很多的力量，把自己限制和束缚在第一阶段里。然后，你和你的「大我」合作，来改变那些模式里的内容，即那些随后会被颠覆或被改写的模式。你在全息图里体验的、这些模式制造的限制和束缚，也是同样。这就是最终穿透云层钻出洞来，并且为你开放回归无限丰盛的本然状态的来龙去脉。

**重点：**你不必创造财富、经济上的富有、繁荣或生意上的成功。这些事情你已经做到了。这些事情以前一直是你的。你只是把它们从你自己眼前隐藏起来了。到了第二阶段，你只是「揭露」、重新发现并重新体验和感受这些事情。

为了理解你如何钻探那坚固、浓密的云层，咱们来仔细看看「能量场」中的模式是如何被创造出来的。你必须确切地理解模式里的东西，然后才可以完全颠覆或改写它们，并彻底摆脱「赚钱游戏」。在本章里我打算解释模式里的东西，但是直到我们在后面的章节里讨论了如何在第二阶段进行日常生活后，我所作的解释的意义才会得以完全展现。

在第六章，我们聊了好莱坞的电影、特效以及莱坞电影制片商尽可能地使幻象看似真实可信的敬业精神——不管为了做到这一点他们的特效得有多复杂。我们讨论后也认为，制造出「人性游戏」幻象的「能量场」中的模式，必须是复杂且绝对可信的，否则游戏就进行不下去了。我们在「能量场」中创造的复杂模式，是建立在流行的、所谓自助和心理学文献称作「信念」的基础之上的。「赚钱游戏」，正如你所看到的，是一个巨大的集合，我们创造出这些信念，然后投入巨大的力量，使我们自己相信它们是真实的。

**重点：**信念只不过是一个我们创造并接受其为真实的想法或概念所有的信念都是谎言，是第一阶段的奇迹的幻象。不存在给人力量的信念。在第二阶段，我们并不改变信念，我们用信念来交换「真相」。

然而，仅仅接受一个想法或概念的真实性，并创造一个信念，这并不足以使之显得真实，并使之在你的全息图里持续存在。举例来说，假设你在「能量场」中创造出一个模式，并给该模式赋予能量，来创建一个内存 5 万美元的活期存款账户，还有一些可支付总额达 7.5 万美元的账户的幻象。「我有 5 万美元在我的活期存款账户里，还有以账单形式储存的 7.5 万美元」因此是一个信念，是你所创造的一个貌似真实的幻象。然而，那个信念#独并不具有多少稳定性或者保持力。你会很轻易地忘却那个账户，或者里面存有的 5 万美元，或者以账单形式储存的 7.5 万美元，或者你会忘却去追踪存款数额随时间发生的改变。

因此，你不能只是创造一个「能量场」中的模式，你还得在其中施加一些力量，使之出现在你的全息图上，并且期望这个幻象来糊弄你，从而保持原地不动。你必须加强这个模式，目的是保持里面的力量，并使全息图里的幻象持续自行再生、给你限制。你的判断力做了这件事。判断力很重要，而你对判断力的理解绝对是彻底摆脱「赚钱游戏」的关键，也是退回到你对真我的直接体验当中去的关键。

**重点：**判断力是「胶水」，能使幻象被锁在原地，并在全息图上显得逼真。

举个例子，让我们说你创造了一个信念/幻象，即你有一个内存 5 万美元的活期存款账户和以账单形式储存的 7.5 万美元。让我们说，这时你不会仅仅拥有这么一个信念，你会想：「我付不起自己的账单。这可不好。我不喜欢那样。」当你那样判断时你到底在说什么？这是真的！

当你判断一个幻象是负面的，说「我不喜欢那样」，或「我想摆脱那个东西」，或「我想要改变那个东西」，或在有些情况下，即使你判断一个

幻象是正面的，说「我喜欢那样」，或「我想拥有更多」，或无论你怎样判断和描述那个体验，你都是在加强那个似是而非的幻象，你在其中保有你的力量（或赋予更多力量），而且它就停留在你的全息图里。

然而，判断力也并不总是足以把一个幻象保持在你的全息图里。为什么呢？因为在许多情况下，判断力是很微弱的，其中并不具有足够的「胶水」。因此，你必须创造出「结果」来提高「胶水」的粘合力，而且进一步加强「能量场」中的模式。继续举那个活期存款和账单的例子吧，如果你迟付账单，结果会怎样呢？你会被罚交滞纳金，而且如果你经常这样做的话，销售商会停止供货给你或停止为你提供服务，而这会给你的生意带来损害。如果你根本不支付一个账单，结果会怎样呢？你的信用会被冻结，你的账户会被送往一个代理征收机构。如果你开空头支票，结果会怎样呢？银行会收取金额不足所产生的费用，而且如果你这样做的次数多了，银行会冻结你的账户，并终止与你的合作，而这真的会对你的生意不利！

咱们来看看这个场景积极的一面吧。假设你创造了一个信念/幻象/谎言，即你有一个内存 1 万美元或 10 万美元的银行活期存款账户，你看着这笔账，并对其加以判断，说：「那很好。我喜欢。」你所创造的结果是一个幻象，即暂时感到成功、暂时感到购买的自由和做许多使你高兴并能支持你打理生意的事情。

如果我们在这些场景使用那个「透视力」的比喻，那么这些结果的真实意义是什么呢？这些结果给「能量场」中那些模式增加了更多的细节，而且加强了这样一个幻象，即金钱、活期存款账户、账单、债权人、银行、代理征收机构以及你能买或做（你不能买或做）的许多事情，这些都是真实的。这有点像在电影《指环王》里。多走一英里路就会使咕鲁姆的头发看 h 去绝对真实！你明白这整个过杆多么奇诡、聪明而又有效吗？不管说到这里你是否清楚，我向你保证，如果你跨进第二阶段，并开始玩第二阶段的游戏，那么你将会对把你困于第一阶段幻象的结果和判断拥有令人惊喜的认识。

下面是另外一些我们放入「能量场」中我们的模式里面的负面结果，我们这样做，目的是为了使我们幻象更加真实：

- 监禁。
- 为了照顾小孩暂停工作或被削去职位。
- 被学校开除。
- 失去权势或地位。
- 受伤。
- 死亡。
- 被辞退或降级。
- 名誉受到损害。
- 失去一份令人艳羡的年终奖金。
- 破产。
- 遭受经济处罚。

下面是一些我们放入「能量场」中我们的模式里面的正面结果，我们这样做，目的是为了使我们幻象更加真实：

- 各种经济回报。
- 暂时的感觉，如自豪、自信、满足，或被爱和欣赏。
- 升职。
- 人气。
- 效率和生产率。
- 名誉。

既然在玩「人性游戏」和「赚钱游戏」时，你创造了自己的游戏场所和游戏规则，那么你也创造了自己的游戏结果 — 奖励和惩罚 — 来强化你所创造的幻象。你然后通过「能量场」中的奖惩模式来奖励或惩罚自己，并给这些模式赋予力量，使它们出现在你的全息图上，以便看起来真实。然后你在全息图里加强了那些幻象 — 尤其是因和果的幻象。这真是一个特别了不起、特别不同凡响的创造。

创造出信念，对信念加以判断，附加结果，然后使用巨大的力量使最新得到改进的模式进入你的全息图，并毫无疑问地显得真实，这样就形成了一个创造的循环，把你困在「人性游戏」第一阶段的限制和束缚里面，而且这绝对适用于你在生意中或整个全息图上所看到和体验到的一切事物。另外一件需要注意的有趣的事情是，一旦一个最新得到改进的模式被以这种方式创造，而且这种体验在你的全息图里重复出现，那么每当你再次看到全息图时你会对 i 己说：「你明白，这就是它的运作方式，这是真实的」而且有明显证据证明，该模式是真实存在的，这就使该模式被更深地锁于你的全息图中。

**重点：**在你的全息图里没有「真实」与「不真实」。你的全息图里的一切事物都是不真实的一切事物都只是一个信念、一个幻象、一个谎言。

这也解释了为什么吸引的法则、正面的思考、视觉化、目标设定、展示技巧、自我肯定以及其他流行的自助策略和技巧并不能总是奏效。你可以致力于吸引、作正面的思考、视觉化、设定目标、努力去展示、整天肯定自己，但是如果「大我」并不在「能量场」中创造一个与你似乎去吸引、思考、视觉化、为之设定目标、努力去展示或自我肯定的行动相匹配的模式，并在其上赋予巨大的力量的话，那么它就不会进入你的全息图。

不论你有多努力，也不论你多么专注于保持思想的幻象，也不论你有多少次正面考虑过这个问题，也不论你有多少次想象过，你想要的结果会怎样展示，或你回顾你所设定的目标，或有多少次你向自己重复一个自我肯定，或在磁带里听到那个自我肯定，这些都不重要。如果没有一个必须由「大我」所发动的「能量场」中的模式作出相应改变，那么它就会变得索然无味。相反，如果你从一个模式中移去你所有的力量，那么这个模式就会被颠覆，而且那个模式在你的全息图上所创造的一切，都会从上面消失。

**重点：**全息图里没有力量。当游戏玩家在全息图里玩游戏时，他/她身上也没有力量所有的力量都在幕后，在那「真正的创造过程」和「大我」



里面。

你曾看到过拆毁一栋大楼的录像吗？整个建筑瞬间坍塌。一栋大楼最初的建设是一点一点地、一块砖一块砖地、一根梁一根梁地进行的，而且耗时数月或数年。但是拆掉这栋楼却能在几秒钟或几分钟里完成。为什么呢？因为拆楼工人将炸药安放在大楼里面的关键部位，以破坏大楼的核心基础。当炸药被引爆以后，大楼很快坍塌。如果你从未看过那样的录像，请访问我的网站首页，去看一个例子。那是你致力于彻底摆脱「赚钱游戏」时，会牢牢记在脑海的一个非常强烈的视觉形象。我的网站：[www.bustingloose.com/dynamite2.html](http://www.bustingloose.com/dynamite2.html)。

「人性游戏」的第二阶段，其运行原理也一样。「大我」知道内涵力虽最多的模式隐藏在「能量场」中什么地方，那些模式里面有什么，哪些模式对你限制最大，等等。在第二阶段，「大我」引导你到那些根本的模式中去，并支持你从中重新获取力量，消弭你的判断和结果，颠覆那些模式，并且由此从你的全息图里移去它们所包含的限制。

重申一下，就像拆楼一样，在第一阶段，你不必颠覆你所创造的所有模式——你只需颠覆那些基础的、根本的模式。为了彻底摆脱「赚钱游戏」，你不得不折不扣地那样去做，用你所创造的模式，以最大限度地使财富自然而然地向你流动。这就是为什么我称之为「百年寻宝」。比起完全敞开、进入无限丰盛且不受任何限制的原初创造力，也就是你的本然状态，你曾发现过更有价值的财宝吗？

**重点：**穿越第二阶段的云层，比在第一阶段制造这些云层，耗时要少得多，但它确实要花费时间，通常还得花费很多时间。

我打算强调一下我刚提出的观点，然后在后面的章节里会一再回到这一点。为什么呢？因为这很重要，而且对于第二阶段的游戏玩家而言，常常会成为暂时受挫的缘由。第二阶段的游戏，其设计初衷，是随时间慢慢展开，而不是在弹指一挥或一夜之间发生。那样的设计，目的是为了



使你对拓展过程的终极欣赏极不寻常。但是，当一件事情很快发生时，那么你就不会感受到那种终极欣赏，不管你多么希望它是「昨天」刚刚发生的事情。

当石油公司为了获取石油而钻探时，无论在陆地上还是在水下，他们都使用独特的钻探设备。正如我们讨论过的，你也必须使用独特的钻探设备来穿越云层，并彻底摆脱「赚钱游戏」。为了发现更多的有关第二阶段的钻探设备，请翻过页，开始读第十一章吧。

**注释：**

①弗朗西斯·培根语，见《GIGA 语录》，

[www.giga-usa.com/quotes/topics/sun\\_t001.htm](http://www.giga-usa.com/quotes/topics/sun_t001.htm)。

②亨利·沃德·比彻语，见《GIGA 语录》，

[www.giga-usa.com/quotes/topics/sun-t001.htm](http://www.giga-usa.com/quotes/topics/sun-t001.htm)。

## 第十一章 组装钻头 — 第一部分

当你想要某物而不想要这些依附物和关系时，它们会很自然地掉落。你不打破它们，但它们会掉落，像回音壁一样。<sup>1</sup>

——帕帕杰，瑜伽修行者

有四样工具你可用以创造一个高效的钻头，用这个钻头穿过坚固、浓密的第一阶段的奇迹的云层，来钻探隧道。我打算在这一章里介绍这四样工具，我将详细讨论第一样工具，然后我们将在第十二章讨论其他三样工具。下面是这四样工具的名称：

1. 赞赏和感谢
2. 流程
3. 迷你流程
4. 转变词汇

这四样工具都极其有效，而且是「彻底解脱模型」的必需部件。然而在这四样工具当中，「流程」工具（我们将在下一章讨论）是「皇冠上的明珠」——是你在一段时间里使用最多的、最具转化力的工具。但在你学会使用「流程」工具之前，你得先发现「赞赏和感谢」这一工具的奇妙，所以，我们就从这里开始。

### 「赞赏和感谢」，工具 1

如果你像大多数人一样，接受人们的说教，说金钱的目的是提供一个有效的交换手段，用来换取货物和服务。你听人说，古人是以物易物，但这种方式渐渐变得笨拙且效率低下，所以人们就创造钱币以简化这个过

程。人们还教你说，在我们从硬币到纸匝、到信用卡，再到电子转账转变的过程中，用金钱交换物品更容易、更有效了。然而，像第一阶段「人性游戏」以及其他事情一样，人们教给你的只是一张烟幕、一层乌云、一个幻象，目的是使你受诱骗，使你困在受限制、受束缚的状态之中。

当有人为你做了一件好事或帮了你一个忙，或者你收到别人赠送的贵重物品（价值），你怎样应对？你说「谢谢你」，对不对？你对你收到的物品（价值）表达了赞赏和感谢，那个物品（价值）是你亲眼所见、亲身感觉到的。如果你到商店、饭馆或是别的商业场所购物付款，你难道不也在获取某件有价值的物品吗？在这样的情况下，如果你有风度，你难道不觉得感激并要说声「谢谢你」吗？

如果明天金钱会从这个地球上消失，情况会有什么变化？所有的店铺会不会都关门呢？所有的书籍会不会从书店里的书架上消失呢？所有的饭馆、商店会不会都关门呢？小汽车会不会不再在装配线上被加工呢？医生的诊所、加油站、干洗店以及复印店会不会都关门呢？你现在所享有或从中获益的货物或服务会不会突然之间不再能得到了呢？不会的！

所以，如果金钱消失了，但你仍然能得到货物和服务，那么在那个交易中还剩下什么呢？是表达赞赏和感谢！

对于你所收到的你仍然会感激，而且你还想说声「谢谢你」，向那些为你提供货物和服务的人。你会收到某件有价值的东西，并想为此表示感谢。如果你到饭馆美餐一顿，你会对身边的服务生表示感谢；如果你在服装店挑中了一件漂亮衣服，你会对店员或店主表示感谢；如果你走进一家电子商店去买一台计算机或一部手机，买到后你会说「谢谢你」。

你所支付的每一张账单，都是为你所收到的有价之物付出的。你也许不愿付房租或抵押贷款，或是其他物品的应付账目，但你拥有的住房是很有价值的，是不是呢？你也许不喜欢还贷款，但是贷给你的钱使你有能力购买有价值的东西或做有价值的事情。对于应付账目上的每个物件，或堆

在你桌上的每张账单，你都收到过某件有价值之物，该物品的确给你的商务活动提供了有力的支持，是不是呢？

你也许不愿看到你的欠账累积了那么多，但如果账单上显示你曾过购买十件物品，那么当初你得到其中每一件物品时，你同时也已得到它的价值了，是不是呢？如果你审视第二阶段的透视力，那么无论何时你购物付款，你实际在做的只是说了声「谢谢你，我对我所得到的表示感谢」。然而，你将会看到，当我们使用第二阶段的「赞赏和感激」工具时，我们不是仅仅说声「谢谢你」就算完事了。

### **重点：**

无论何时，你在全息图里创造并体验一个收到货物或得到服务的幻象，这个创造有三方面需要表示「感谢」：

1. 你自己，因为你创造了那个逼真的幻象，创造过程中你得表现出才华

2. 你的创造 — 不论是人、地，还是物，因为你的创造看上去很逼真；也因为他/她/它在你玩「人性游戏」和「赚钱游戏」上提供了有力支持；也因为你从中得到的具体好处（比如，享用一个员工的贡献，一顿饭，印刷、广告、会计服务，一个存货清单物件的原材料，等等）。

3. 「真正的创造过程」，使得上述 1 和 2 成为可能。

凭着你现在对「人性游戏」和「赚钱游戏」的了解，如果你在餐馆宴请一个重要客户，你用现金、支票或信用卡结账，那么你是在为谁付账呢？为你自己，对不对？那里没别的人付账。所有人、所有物都是你的「意识」的创造物。所以，是谁最终在提供价值，并且真的被感谢和赞赏呢？是你！

你现在知道（或从你还不确信的「模型」里），在我一直使用的餐馆的例子里，并没有餐馆。你的「意识」在创造着关于餐馆的幻象 — 房间、桌子、椅子、墙上的艺术品、里面播放的背景音乐、厨房、食物、盘子、

玻璃酒杯、全体服务生、车辆驾驶员、主厨，以及和你共餐的其他人（群众演员，用电影的比喻来说），还有所有你在那里见过的别的人和物。这些人和物，没有一个在那里，然而你却相信它们在那里并且是真实的。那是一个令人难以置信的成就，所以你有一个好机会充分感受 — 并且表达 — 你对它的赞赏和感谢。而且你每次这么做时，在后面的章节里你会看到，一个隧道就被顺着第一阶段的奇迹的云层一点点地挖掘下去了！

**重点：**金钱的真正目的是表达赞赏和感谢，对于你（你所体验到的万事万物的创造者）的卓越之处，对于所有那些逼真幻象的非凡之处，对于产生这些幻象的「真正的创造过程」。

如果你像许多与我谈过话的人们一样，下面这个想法也许在你的意识里闪现过（或以后将会闪现）：「我不能四处表扬自己，或自认为我所做的事情了不起。那会显得太自私或太自我了。」即使你并未有过这样的想法，那也请稍微跟随我一会儿，因为这样的想法以后可能还会出现。你记得我说过，「人性游戏的第一阶段，一个关键目标是使你自己相信，你正处于‘真实的你’的反面」吗？这是一个极好的例子。

看看我们作为创造者是多么聪明、多么诡诈。「真实的你」是一个了不起的「无限存有」。在本然状态下，你对自己的每一方面，还有你所做、所体验到的每件事情表示的「感谢」，都是不同寻常的。但在第一阶段，不允许有赞赏和感谢的体验。

所以，在第一阶段发生了什么呢？首先，我们并不允许我们自己赞赏和感谢自己，或赞赏和感谢我们做了很多的事情，如果有这样的事情的话。

那样的体验通常被叫做什么呢？缺乏安全感或自尊心，并且我们都有许多这样的感觉藏在心底。即使我们声称对自己的成就感觉良好，但在内心深处却并非如此 — 而且在第一阶段的奇迹被锁入之后，我们也不会感觉良好。

但我们并不因为不赞赏和感谢自己而停下来。我们也不会允许别人赞

赏和感谢我们太多（有例外，但不多）。在受到别人赞赏和感谢时，大多数人是怎么做的？打岔，是不是？我们会说：「哦，这没什么。」或说：「这是集体努力的结果。」或说些别的话，我称这样的话为「打岔的辞令」。那么，当有人赞赏、感谢或恭维我们时，我们通常有何感受呢？尴尬和不自在，是不是？这是多么了不起的一个第一阶段的创造啊！

现在我们深入讨论「赞赏和感谢」这一工具吧。你曾感到付不出更多的爱了吗？如果你爱你的孩子、兄弟、姐妹、朋友或别的重要的人，你要么用言辞表达，要么用一次亲吻、一个触摸或某种姿势表达你的爱，事后你的爱会减少吗？你拥有的爱或你表达爱的能力，会因此而减少吗？

不会！

事实上，如果你仔细审视一下的话，你拥有源源不断的爱，并且每次你表达爱，你表达或接受爱的能力实际上会提高。对于赞赏和感谢和表达赞赏和感谢，包括以金钱的形式，道理也一样。你有着源源不断的爱，每次你表达感谢和欣赏，你表达或接受赞赏和感谢的能力也会提高。因此（我们将在后面几章里讨论这其中的道理），你若是表达、感受到更多赞赏和感谢，你若是对自己作为创造者、对于你的创造（幻象）、对于真正的创造过程，表达、感受到更多赞赏和感谢，那么，别人将会更多地表达对你的赞赏和感谢，包括以金钱的形式这正是玩第二阶段「人性游戏」时你会体验的。

**重点：**你的财源并不因你的捐献或花费而减少。实际上它会回流给你并且有所增加。

既然你已明白了「赞赏和感谢」的概念以及它所具有的转变力和拓展力，那么我们来稍微看看它的实际应用。然后我们会进一步改善它。下一章将为你展示「赞赏和感谢」这一工具，跟被称作皇冠上的明珠的「流程」工具，是如何发生联系的。

现在，如果你付账 — 无论是你本人还是通过你的公司，那么情况怎

么样呢？在我主持的「现场活动」里，当我向教练、顾问以及「意识商学院」的客户，问起这个问题时，下面的回答是我听到最多的：

- 「这很可怕，因为我账面上的钱不总是足够的，而且如果我不付款，或我的账面上没钱了的话，那我可就麻烦了。」

- 「我在为一件东西付账时，那就意味着我也许没有钱去做我想做的另外一件事了。这常常好像二选一的买卖，我可不喜欢这样。」

- 「我只是感到屈从于这样一个事实，就是我必须支付的款项用光了我所有的钱。」

- 「对我而言，这是个大麻烦。我本可以做别的事情的。我不喜欢花费时间在开支票，把支票装入信封，在信封上贴上邮票，然后放入邮箱这样的事情上面。」

- 「在付账时我感到自己力不从心，我并不喜欢那样的感觉，所以用推迟支付的方式加以弥补，这会导致我不得不缴纳滞纳金，而被迫交滞纳金会使我因为表现如此愚蠢而生自己的气。」

- 「我不介意付账，但付税金却让我大伤脑筋。因为那好像不正当、不公平。那是我的钱，我赚来的。为什么政府要慢慢拿去那么多，而不问我愿意不愿意呢？」

如果在付账或还款时，你有类似的感受或别的负面感受的话，那么当你产生那样的感受时，你事实上加强了三件事情：

1. 你对于自己「在力量和金钱上受限制」的看法。
2. 你对那些看法的判断。
3. 跟那些看法有关的现实结果。

莫结果是，你在越来越强化你「在金钱上受限制」的模式，而且在你那样做时，金钱上所受的限​​制必须一直在你的全息图里。如果你把那样的

感受描述为「不好」、「不坏」或「没意思」，你也许不会加强那个限制，但是你在错过一个机会：从那个模式里汲取力量，在里面溶解判断的「胶水」，把谎言变成「真相」，而且在第一阶段的奇迹的云层里打出更多的洞来。

在「人性游戏」的第二阶段，你用金钱的幻象（还有其他所有让你感到不舒心或受限制的幻象）给自己一个机会，即为了把你的关注点从花钱和付账单（还有其他你给自己撒的谎）转到表达赞赏和感谢上。要做到这一点，在开始的时候，需要实干、自律以及毅力，因为那对你来说很陌生，但最终会变得自然和熟悉。从现在开始，每次当你花钱、付账、开支票、递钱或签署信用卡支付小票时，你都想花费片刻时间去赞赏和感谢你的创造（幻象）、作为「创造者」的你自己以及你所得到的价值。

此外，在你的生意中，除了虚幻的资金流以外，还有其他一些幻象，你把这些幻象描述为问题、挑战、坏消息、需要扑灭的火、危机等。在上述每一种情况下，你将会看到，你有机会在第二阶段里去赞赏和感谢你的创造（幻象）和你自己（「创造者」）。你还有机会对那些幻象如何给你实现第一阶段的奇迹提供了有力支持、如何在你穿越云层之际给你提供了有力支持，以及使这里提到的「实现奇迹」和「穿越云层」成为可能的「真正的创造过程」的伟大之处，表达赞赏和感谢。

### **如何表达赞赏和感谢，而不是花钱和付账**

十次里面有九次，我是用信用卡的方式表达赞赏和感谢的。所以当我在邮件里收到信用卡账单（我现在把这个称为收到「感谢和欣赏」的请求这是对「转换词汇」工具的预习），签署信用卡小票或开支票时，我会看着那张账单，或逐条对照账单上面的项目，然后向它们所代表的实物表达「感谢」。

我的游戏旅程走到这里，对于赞赏和感谢的感受和表达会自然地产生并持续扩大，而且我不必促使自己去表达和感受。然而，当我开始第二阶



段的游戏旅程时，情况就不同了，这种情况可能也和你开始第二阶段游戏旅程时要遇到的情况一样。

在第二阶段早期，我是按照如下方式表达赞赏和感谢的。比如，假设我在我最爱的寿司店美餐一顿后看着信用卡小票，我这样说来表达赞赏和感谢：「哇！多么令人惊异的创造。」我创造了所有这些事物——饭馆、侍者、寿司、做寿司的主厨、我所喝的日本清酒、我用的桌子以及饭馆里的其他人。这一切都是我的「意识」创造出来的。这一切似乎很真实而且很美味！真令人惊异！我是一个极好的创造者。我给了小费、结过账并签过信用卡小票之后，我这样总结道：「我从本然状态下的无限丰盛里表达赞赏和感谢，并知道当我这么做时，感谢的表达只会拓展，而且会返回到我的身上。」

如果你曾有过使用被叫做「自我肯定」的自助技巧的话，你也许会这样想：「那听起来只是‘自我肯定’。我想你说过‘自我肯定’没有任何力量的。」

在第一阶段，如果没有一个相应的「能量场」中的模式被赋予力量的话，那么「自我肯定」也就没有任何力量。而且，大多数人肯定的是他们并不认为对他们而言是真的或可能的事物。然而，当你肯定了第二阶段的「真相」就是用你的「大我」在你的一侧钻透云层时，它确实是有力量的，因为你的「大我」正在帮你穿越云层，帮你拓展，以便新的模式在「能量场」中得以成长，以便支持你为此付出的努力。我将在后面几章详细讨论这一点。

如果从第一阶段的视角来看，我创造了被判断为在饭馆里的不好的体验和感受的话，我会做出同样的事。为什么呢？因为正如我们所讨论的，在全息图里没有力量——在任何事物、任何人里面也没有。其他的人是我的其他方面，所说和所做的是我要他们说和做的。饭馆里的那些食物完全是我的「意识」创造的，所以如果我体验了很差的服务或吃到了很差的饭食时，我是从「能量场」中的模式创造了那个神奇的幻象，使我自己相信

那是真实的，并判定那是不好的——这是一个巨大的成就，而且一定是一件值得赞赏和感谢的事情。我曾提到过，同样的这样一个思想，在你的生意中有很广泛的适用性，对于你现在并不看好的所有人、所有地方、所有事物的幻象，都是一样的。

我给你举了表达赞赏和感谢时我所说的话，以此当做例子。但我一直在改变那些话。表达赞赏和感谢并没有任何的规则或神奇的公式。没有正确的方式、错误的方式、较好的方式或最好的方式。在第二阶段里，这些一个都没有。有的只是你所选择去做的，还有产生真正的值得表达赞赏和感谢的事情。你能总是相信自己和你的「大我」，并且只是说和做你内心感受到的事情。

**重点：**你向自己表达赞赏和感谢的那些话并不重要。那些帮你在内心创造出来的感情，才是重要的。「第二阶段」完全是关乎感情的！

当你像现在这样表达赞赏和感谢，而不是花钱或付账，那会发生什么呢？会发生两件事：

1. 赞赏和感谢的表达很好地支持你钻探云层。
2. 它最终会给你形成一个表达赞赏和感谢的不停的循环，那就意味着赞赏和感谢以金钱的方式流回到你身边。

还有另一种看待这个问题的方式。假设你去拉斯维加斯玩投币机游戏。假设你发现有这样一个投币机：你每投入一美元，那个投币机就立刻返还给你三美元。那么你想往那个投币机里投入多少美元呢？尽你所能，越多越好，对不对？每次当你投入一美元时你有何感想呢？很兴奋，是吧？因为你知道你将会收回三美元。当你彻底摆脱「赚钱游戏」，完全表达赞赏和感谢，而非花钱或付账时，最终的情况也是一样的。

当你在第二阶段的游戏旅程中到达这一点（你会达到这一点，如果你玩第二阶段游戏的话）时，你将会知道，每次当你花钱或付账时，你实际得到的结果是，收回比你所说的数量更多的钱。于是，一旦你彻底摆脱「赚

钱游戏」，你实际上将会享有并渴望花钱和付账，还有享受这个经历而非害怕它，或体验你现在所经历的不好的事情。

如果你的第二阶段的游戏旅程像我的一样（也有可能不像），那么，当你和你一直严厉评判的幻象相互影响时，你就会很难感到表达赞赏和感谢的意愿。关于这一点，我将在后面几章谈更多的内容，但现在我只想，尽力而为吧！使用加强「真相」的话语，尽力而为去感受其中的「真相」吧。举个例子，你可使用这样的话语：

- 「哇！我能哄骗自己那样想、那样感觉，真是令人惊异！」
- 「哇！看看那个。我实际上能使自己相信。」
- 「人类，似乎那么真实，却只是一个幻象。」

我可以向你绝对保证，即使表达赞赏和感谢只是让人感到空虚、虚假，或在开始的时候像是胡说八道，但它确实为你开启了一扇门，而且以后会慢慢拓展。关于这一点后面会再说。

这里再举一个表达赞赏和感谢的例子，让我们假设：明天早上你会在上班的路上在一家咖啡馆停下，花四美元买一杯香草咖啡。当你给店员四美元时，你心里会这样对自己说（而且尽量真的这样想）：「哇，这太酷了。我创造了这家咖啡店。我创造了那个煮浓咖啡器、咖啡豆、牛奶、蒸馏器、糖汁以及杯子。我创造了店员和所有和我一样光临这家咖啡馆的人。」然后，当你品尝到这又甜又热的液体时，你又可能会说（并想）：「哇！」为什么呢？因为并没有咖啡馆，也没有煮浓咖啡器，没有咖啡豆，没有牛奶，没有蒸馏器，没有糖汁，没有杯子，也没有又甜又热的液体。这一切都是烟雾和镜像——都是一个幻象。你只是使自己相信那里有这一切，并且是真实的，味道尝起来还不错。

那真是一个了不起的、伟大的、神奇的、令人惊喜的、超自然的成就！

欣赏它吧！

**重点：**你的生意里所发生的一切事情（不只是金钱上的幻象）能（而且也会）以非同寻常的方式得到赞赏和感谢，不管你创造怎样的「判断的故事」，并使自己相信那是真实的。

在「人性游戏」的第二阶段，除了把关注的焦点从花钱和付账转向表达赞赏和感谢，你还可以再给自己两个机会，来支持你彻底摆脱「赚钱游戏」。

首先，你可以给自己一个礼物，就是赞赏和感谢所有你好像从别人那串得到的钱。现在，当你收到一张付款支票、一张奖金支票、一张红利支票、一张委托金支票，或任何以金钱方式表达的赞赏和感谢，你怎么回应？你会为此感到极大的赞赏和感谢 — 为你自己作为「创造者」，为那创造本身，也为那「真正的创造过程」？还是，你认为这是理所当然的，还暗自咒骂，因为那张支票的金额没有更大一些，或立刻把你账单上的数额和你想要却觉得不足的数额相比？不管你现在作出什么样的反应，你现在都有机会把它变成一次赞赏和感谢的表达，并开始为你往投币机里投进去的每一美元，收回那三美元，如果我们要继续使用那个比喻的话。

**重点：**你要为那些似乎从你的生意和个人账户里流出 — 也包括流入 — 的钱表达赞赏和感谢。

比如说，我拥有并经营着数家公司，而且跟另外几家公司还有合作关系。在「人性游戏」的第一阶段，我把那几家公司和我从中得来的款项作为我财富的来源。到第二阶段时，我知道它们并不是我财富的来源（我的「意识」才是），但我仍然以从公司赚来的金钱的形式对我自己表达赞赏和感谢。我是这么做的：在我从公司账目上给自己开出一张支票，或从我的合作伙伴那里收到一张支票时，我遵循了我刚概括的步骤。为什么呢？因为那些支票并不是真实的，那些公司也不是真实的，还有那些购买了公司的产品和服务，从而使得公司有能力和我支付的顾客，也不是真实的。那一切只不过是一个伟大的创造和幻象，而对这整个经历我是极为赞赏和感谢的！

除了从我自己的公司和与人合作赚到的钱以外，我还收到我写的书，以及我所录制的、已由别人出版和销售的唱片集的版税，再加上其他的委托金，还有其他各种经济回报。当我收到那些支票时，我也向它们表达了赞赏和感谢。

同样，如果你拥有自己的公司，担当公司的首席执行官或是某个分部或项目的负责人，而且你看着钱好像流入你的公司、你所负责的分部或项目时，你就有机会以同样的方式对那个流入的金钱流的幻象表达赞赏和感谢——而不是忽视它，认为它理所当然，或认为它不够或比预计的少。

第二个你能给自己的额外机会是，完全赞赏和感谢你已经创造的，赞赏和感谢你一直在全息图里所享有的东西，而不是对其品头论足，或认为其理所当然，或眼睛只盯着你并不具有的。如果你判断你现在所拥有的，认为它不好、有所欠缺、令你讨厌，不是你想要的，你想要更多，你想要不一样的东西，等等，那么你在做什么呢？你是在加强那个幻象，即那一切都是真实的，而且你是受限制的。如果你只关注你所不具有的，那么你在做什么呢？在做同样的事。

你现在正在你的全息图里体验的一切事物都在那里，因为你的「大我」在「能量场」中创造了一个复杂的模式，并赋予其能量，使之出现在你的全息图上，看起来绝对真实。没有意外的事故，也没有错误。你过去所体验和感受以及现在正体验和感受的无论什么事物，都有极为美好的设计，而且绝妙地进入了你的全息图，给你玩「人性游戏」和「赚钱游戏」提供有力的支持，并且完全按照你预想的方式——不论你从过去的角度如何评判它、如何标志它。

重申一下，所有的幻象因其伟大都真的值得赞赏和感谢！在后面几章，我将详细讨论这一点，但是现在让我这么对你说吧：一旦你进入第二阶段，足够深入，而且穿越足够多的云层，那么，你就会创造出你想拥有的任何事物，但首先你必须完全赞赏和感谢你已经创造的一切。如果你不这样去做，那么这就像往投币机里投进一美元却什么也收不回来一样。在你本来

能收回三美元的情况下，为什么要这样做呢（当然这是在比喻意义上说的）？

**重点：**完全赞赏和感谢你已经创造出来的事物，是可能的，也是很容易的，即使你也许会选择在别的时间创造别的事物。

顺便说一下，就作为我结束本章之前所作的补充吧，「赞赏和感谢」是一个术语，在传统的经济界被用来描述投资或投资组合的增值，你认为这是不是一个意外事件呢？作为人性游戏第一阶段的组成部分，我们在各处把找到真相的线索隐藏了起来，但确保我们不会真正看到那些线索。如果你跃入第二阶段，那么你将随处看到那样的线索，而且觉得那个线索特搞笑、特迷人。

当你准备好了要去发现那个「流程」工具——皇冠上的明珠，^^将把它和「赞赏和感谢」工具合并在一处，改变你嵌入「能量场」中的模式，限制流向你自己的丰盛财富，那就请翻过页，开始读第十二章吧。

**注释：**

①帕帕杰语，引自凯蒂·戴维斯，《觉醒的欢乐》，觉醒精神出版，1993年版，第41页。

## 第十二章 组装钻头 — 第二部分

这个认识就是自由，是从那个「我」而来的自由，也是从那个「自我的奋斗、焦虑、受苦」的模式而来的自由，是进入平静和欢乐以及福祉的心灵释放。<sup>1</sup>

——达萨拉斯·德布

在上一章里，通过转入「彻底解脱模式」的实用方面，还有发现「赞赏和感谢」工具的神奇之处（我用的是另外一个比喻），你已跳上驾驶员的座位，并系好安全带，准备在「人性游戏」的第二阶段，进行一次迅捷而疯狂的驾乘。为了延伸那个比喻，现在是插入钥匙点火，启动汽车，脚踩油门，加速朝着彻底摆脱「赚钱游戏」的方向疾驶而去的时候了，也是为你开启直接体验「真实的你」的「真相」大门的时候了。

在这一章，为了拓展你对「赞赏和感谢」工具的认识，你将会发现构成钻头的最后零件的其他三个工具，你要使用钻头来穿越第一阶段的云层。其他那三个工具是：

1. 流程
2. 迷你流程
3. 转变词汇

我想给你介绍一点总的背景情况，然后我们就逐一详细讨论另外那三个工具。实现第一阶段的奇迹有五个步骤：

1. 你的「大我」创造了「能量场」中的模式，并赋予其巨大的力量，使之作为第一阶段的奇迹，出现在你的全息图上。

2. 你的「大我」完全沉浸在那些幻象当中。

3. 你看着那些幻象，与之互动，撒谎骗自己，说有关那些幻象的事情（也就是讲那些加强第一阶段原动力的故事），而且评判它们，这意味着你用「胶水」粘牢那些谎言/幻象。

4. 你一再重复第三步所描述的原动力，凭借自身的视角和体验，凭借任你支配的每一个资源，还有似乎外在于你的人和事物（父母、兄弟姐妹、教练员、教师、朋友、同事、老板、员工、合伙人、警方、媒体、自然力、经济、股市、税务当局，等等）。

5. 你不断重复第一至第四步里所描述的原动力，直到你完全相信幻象的真实性，而且在那个幻象当中，你正处于「真实的你」的反面。

因此，在第二阶段，整个游戏就是使那些游戏原动力逆转回来。为了使游戏原动力逆转回来，并穿越云层，你的「大我」要遵循下面五个步骤：

1. 在「能量场」中创造一些模式，模式的设计目的，就是支持你重新体验和感受 — 以各种不同的方式、形状以及形式，通过令人惊异的故事 — 你所创造的、使你自已困于第一阶段的那些限制和束缚你的关键模式。

2. 给那些模式赋予能量，使之进入你的全息图里的故事当中。

3. 和你一起工作，来和那个故事中的人物相互配合，并且讲有关他们的「真相」（这会随时间慢慢融入判断）；收回不断促使其进入你的全息图并在其中重复的力量；向作为「创造者」的你表达赞赏和感谢；向你的创造/幻象本身表达赞赏和感谢。

4. 一再重复第三阶段所描述的原动力，凭借你自身的视角和体验、凭借任你支配的每一个资源，还有似乎外在于你的人和事物（父母、兄弟姐妹、教练员、教师、朋友、同事、老板、员工、合伙人、警方、媒体、自然力、经济、股市、税务当局，等等）。



5. 不断重复第一至第四步里所描述的原动力，直到你想要在第二阶段穿越的云层无论有多少都被穿越。

我曾提到，第二阶段游戏的设计目的是，在玩游戏的很长一段时期中，让你每次一点点地穿越云层，以便你最终能以非同寻常的方式赞赏和感谢我所称作的「拓展心灵的游戏旅程」。下面这些例子有助于解释我的意思：

巧克力：如果你喜欢巧克力的味道，并且你买了一大块，你是不是想立刻把它放入口中吞下去呢？不是的。你想的是把它切成小块，慢慢咀嚼，慢慢品尝，对不对？

香槟酒：如果你喜欢好香槟的味道，你是不是想打开瓶盖一口喝下去呢？不是的。你会把香槟酒倒入玻璃杯，小心翼翼，生怕泡沫溢出来浪费了那珍贵的液体，然后你一小口一小口地啜饮，慢慢品尝，对不对？

电影、戏剧、小说：你真的想要一部电影或一出戏剧只有两分钟长，或一部小说只有一页长吗？不是的。你想要的是，电影和戏剧情节在数小时的时间里慢慢展开，好让你欣赏到完整的故事。而且，你想要一部小说有足够的长度，也是出于同样的理由。

爬山：如果你喜欢爬山，并已决定要体验抵达珠穆朗玛峰峰顶的那种兴奋挑战极限一^的感觉，你是不是想乘直升机到顶上，或在直升机上手一会儿指指山底、一会儿又指指山顶呢^不是的。你想的是爬山，不管花费多少时间，也不管爬起来有多艰难，你想的是去体味爬山过程中的每一个时刻。

棒球、网球、高尔夫球：如果你喜欢观看或打棒球比赛，你是不是想让这个比赛在一次进球后就结束呢？如果你喜欢观看或打网球比赛，你是不是想让这个比赛在一次发球后就结束呢？如果你喜欢观看或打高尔夫球比赛，你是不是想让这个比赛在一次进洞后就结束呢？不是的。为什么呢？因为比赛在更长时间里进行，使你能够得到更多乐趣、更多赞赏和感谢的体验。

在玩第二阶段「人性游戏」时，情况也是一样的。

为了清楚地说明这一点，再举最后一个例子：如果你进入第二阶段，立刻收回了你全部的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，那就相当于在新英格兰「爱国者」队和纽约「巨人」队之间安排「超级碗」比赛，让所有球员、教练员、裁判员、其他工作人员以及球迷来到体育场，使数百万观众在全世界范围观看，然后让裁判员竖起指头说：「好了。‘爱国者’队刚以 37 比 10 的比分赢得比赛，你们都可以回家了。」

参赛球员并不想回家，教练员、裁判员以及工作人员都不想回家，球员和球迷也都不想回家。人人都想看完每一局比赛，直到结束，不管经历怎样的波折，不管比赛多么艰难，也不管最后的结果是什么。球员想要比赛，因为他们喜欢这个游戏。好了，作为「人性游戏」的玩家，你一旦进入第二阶段就也「不想」回家了（尽管你心灵的一部分会说，你想回家）。你想要玩是因为你喜欢玩「人性游戏」，即使现在，第一阶段云层阻挡了你的视线，在你看不到「真我」的太阳的情况下，你也并不那样认为。

**重点：**有一个受人欢迎的励志格言是这样说的：「生活是一段游戏旅程，而不是目的地。」这很适合「人性游戏」第二阶段的游戏旅程。

由于你在第一阶段受限制的体验和感受，也由于你在其中不断受拌，可以理解你想要立刻恢复你所有的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，尤其是当你体味了第二阶段你可能体验的事情时。我最初进入第二阶段时，也是那样想的。

然而你必须明白：第二阶段的游戏并不是那样玩的 — 你也并不想那样玩，即使这个想法似乎很吸引人。

好了，让我们开始讨论「流程」工具吧。

## 「流程」工具 2

四种工具合起来组成你在第二阶段所用的钻头。其中每一种工具都起

着重要的作用，但是「流程」工具可以被称为其中力量最大的起重机，尤其是在第二阶段早期。就把它当做钻头上真正接触浓密、坚固云层的尖端部分吧。

「流程」工具是我所研发和使用过的最不寻常的工具。能够使用「流程」工具，是本书前面所有章节和游戏「拼图」一直致力搭建的，而且也是你阅读这本书所能收到的主要礼物之一。然而你将看到，对「流程」工具所作的解释，也许没有产生任何意义，而且你也没有得到足够的力量去充分利用「流程」工具的好处，如果没有在本书前几章里所介绍的其他游戏「拼图」作为基础的话。

使用「流程」工具其实不难。它本身就有很多乐趣，一旦你开始使用并慢慢习惯的话。然而，和学习其他新技能一样，起初它也会让人觉得奇怪和尴尬。力量隐藏在你玩「人性游戏」时所体验的全部幻象当中。然而，最大的力量、最大的谎言以及最大的幻象，恰恰就在你感到不舒心的地方。你现在知道了，「真实的你」是一个「无限存有」，经常处于「真正的快乐」的状态。像这样的话，你就不可能体验到任何不舒心。你也不可能感受到恐惧、焦虑、挫折、不耐烦、尴尬、耻辱、愤怒、沮丧或其他你视为负面感情的情绪。

你体验不舒心（负面情绪）的唯一方式可能是，你创造一个「能量场」中的模式，给那个模式赋予很大的力量，使幻象进入全息图，并相信那个幻象是真实的。而且，你越是感到不舒心，你就越是感到消极，那些负面的情绪就似乎越发强烈——这一切说明你把自己推离「真实的你」有多远，也说明你得再费多少力，才能相信那个幻象的真实性，还有，你得再费多少力才能实现那个幻象。

这么说吧，如果你身高 10 英尺，而我想使你相信你的身高是 9 英尺 11 英寸，这并不太难，是不是呢？但如果你身高 10 英尺，而我想使你相信你的身高是 3 英尺，那就难了。为什么呢？因为事实和谎言之间的差距太大。同样，如果你使我太太相信她打不好高尔夫球，这也不是难事，

因为她知道她打不好。但如果你想使老虎伍兹相信他打不好高尔夫球，那就是一个很大的挑战，因为事实和谎言之间的差距太大！

**重点：**幻象越大，谎言越大，为使之显得真实需要花费的努力也就越多。

因此，为了支持你钻探云层，你的「大我」会创造一些模式并激活那些模式，这些模式使极其不舒心的故事进入你的全息图，让你来体验和感受并在故事中使用「流程」工具。

然而，当我说那些不舒心的故事并不新鲜时，请听好。你将再次体验那些故事，其主题和内容你在自己的生活中已有所感受。在第一阶段，那些模式/故事会在你的个人生活和商务活动里不断重复 — 在你前面的是不同的人、地方以及事物，而你在这个重复的过程中哪里也去不了。你就像一只狗，在跑道上不停地跑，却永远也追不上兔子，或像一只仓鼠，在车轮上无休止地跑，却哪里也去不了。然而到了第二阶段，当那些故事被「心灵得以拓展的」你以相似或不同的伪装重新创造时，你就将有机会把「流程」工具使用到那些故事上面。而当你那样做时，你就是在钻探云层，而且你也会取得令人惊异的进展！

我们在第二章讨论过，自你出生那一刻起，你就开始隐藏你巨大的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，并相信自己正处于「真实的你」的反面。你也相信，「真相」的大多数藏身之地是那么痛苦、危险、恐怖，甚至致命，以致必须不惜一切代价去避免。你相信，如果走进那样一个地方，就会发生恐怖的事情 — 你会死去、迷失自我、失去婚姻和孩子、遭受耻辱或尴尬、应付你应付不了的事情，不论那些事情是什么。你知道哪里是不该去的地方、什么是不该有的情感，因为你一生中已经走过那样的地方、体验过那样的情感了。

再说一次，在第二阶段，你的「大我」将把你带回那样的地方并支持你改变它们，通过讲有关它们的「真相」，收回促使幻象出现的力量，并

使幻象重复出现，强化你对自己（作为创造者）以及你所创造的东西的感谢和欣赏之情。

一旦你足够多地使用「流程」工具，挖掘足够多的隧道，在坚固、浓厚的云层里钻出足够多的洞，并使越来越多「真实的你」的太阳穿过它们而照耀，那么你的全息图就开始发生改变了。然后，你的全息图会发生更多改变，而见改变的速度也开始加快，这是真正酷的时刻。随着你日益拓展自我的心灵，而且越来越多地颠覆「能量场」中限制你的模式，你本然状态下的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，就开始穿过云层里的洞而照耀得越来越多，你的生活和生意就会越变越精彩。

现在我来解释如何使用「流程」工具。请记牢重要的一点：「流程」工具有一个核心结构，而且对于如何在那个结构里工作，是有一些指导原则的。你每次使用「流程」工具都要给予那个核心结构以尊重。如果你不尊重那个核心结构，那么它就不会支持你钻探云层。

然而，有关如何在那个结构里工作的核心指导原则只是指导原则，而你是有着很多自由和活动空间，来按自己的喜好对那些指导原则进行修改的。总之，对于如何使用「流程」工具，并没有一种方式是最佳方式、规则或神奇的方案。就像「人性游戏」里的所有事情一样，「流程」工具必须按照你作为一个独特的「无限存有」，为了执行特殊任务的特殊需要来确定——而且必须允许你随着自身情况的改变而加以改变，如果那就是你有意去创造的事物的话。

我将着重解释那个核心结构的组成元素，并和你分享那些我为我自己、我的委托人以及我在「意识商学院」里的学生，所研究出来的指导原则。然后，我鼓励你在慢慢改变「流程」工具时，跟随「大我」的带领。使用「流程」工具，尝试着使用，并使之成为你自己的工具。我在起初使用「流程」工具时，和后来在「人性游戏」第二阶段所做的事情，是很不同的。

我现在要向你概述一下使用「流程」工具所采取的步骤，然后我们将详谈其中的每一个步骤。记住，这些步骤始于进入全息图，给你带来不舒心感受的经历 — 或大，或小。

### 对「流程」上具的概述

当你体验到任何不舒心的感受时，按照下面五个步骤去办：

1. 深入其中。
2. 尽可能充分地感受那些不舒心的感受。
3. 在其达到强度的顶点时，说出有关它的「真相」。
4. 从中收回你的力量。
5. 为你自己和你的创造而表示赞赏和感谢。

在第二阶段，每当你感到不舒心，不论是感情上的，还是身体上的，尤其当涉及生意和钱财的时候，你都可以使用「流程」工具。这就意味着如果你感到不舒心，比如说，你每季度都会遇到下列情况：没有达到你的预期结果；失去你最大的客户；一个重要员工辞职了；一个队员犯了一个大错，使你损失惨重；或股市崩盘。

你也可以使用「流程」工具，在你感到不舒心且这样扪心自问（从生意或个人的角度）时：

- 「我能承受得起那个不舒心的事情吗？」
- 「我该不该签那个合同呢？」
- 「我该不该聘用那个人呢？」
- 「我该不该解雇那个人呢？」
- 「我该不该购买那件东西呢？」
- 「现在就购买那个东西算不算稳妥呢？」
- 「我真的现在就需要那个东西吗？」
- 「如果我买了那个东西，或是做了那件事，我的配偶会怎么看呢？」
- 「如果我做了那件事，我的合伙人/老板/董事会会怎么看呢？」

**重点：**如果你感到不舒心，你会得到机会，但不是命令，去使用「流程」工具。

注意，我说的是：得到机会，但不是命令，去使用「流程」工具。这很重要！在第一阶段，我们当中有那么多人，记住了我们应该做什么和怎样做的规则和方案，然后给我们自己施加了很大的压力（而且使我们自己很紧张），迫使我们自己把事情做得完美无缺。第二阶段的游戏，还有使用「流程」工具，可不像那样。第二阶段的游戏，还有使用「流程」工具，并不关乎你迫使自己出于意志力或自律去做事情。第二阶段的游戏，还有使用「流程」工具，也跟压力、紧张、过于执着、过于追求卓越或完美无瑕无关。在本章里，我将和你分享更多这方面的内容。

好了，我们现在开始详细讨论使用「流程」工具每一个步骤的指导原则吧。

### **步骤 1：深入其中。**

伪装成不舒心的感觉的巨大力量，是很真实、很明确的。你能感觉到这种力量。你也许感觉它是一个巨大的、充满能量的、振动着的球。你也许感觉它是一次威力巨大的飓风或龙卷风。它也许像一次旋风或激流下面的潜流。你以何种方式体验和感受它，这并不重要。我们都是不同的，而且我们都以不同的方式感受各种感情、能量和力量。只是注意那里有什么在等着你。不管你不舒心的感受是什么样的，在「意识」里（也就是在你的想象里），你深入其中（或跑，或走，或跳，或进行对你管用的任何形式的运动）。我使用「深入其中」这个字眼，仅仅是因为那是我在自己的游戏旅程当中所感受的方式。

不管你选择如何去做，你都要完全沉浸在不舒心的感觉里。在开始的时候，如果你闭上眼睛使用「流程」工具的话，它也许会更容易。后来，它就不重要了，而且你能在空中飞行时做到，甚至当你正和别人谈话时也可以。



## 步骤 2：尽可能充分地感受那些不舒心的感觉。

一旦你完全沉浸在不舒心的感觉当中，就尽可能充分地感受吧。只是去感受它们，感受其强度，感受其中的「波浪」，感受其中的原始力量，不管对你而言那些感受是什么样的。如果你能增强感受的强度，甚至使自己去感受其中更多的东西，那么去做好了——因为你感受得越多，钻头就越深入你穿透云层所挖掘的隧道。

我这么说是因为在第一阶段，我们许多人都创造了一个原动力，在感受到这个原动力之前，我们自动减弱了所有感情的强度。比如说，一种感情的真正强度也许是 100 度，但在感受到这个强度之前，我们却将其减弱到 60 度，因为 60 度感觉更安全。因此，用这个例子，如果你感觉的是 60 单位，那么可能实际上就有另外 40 单位的力量你能用来使用「流程」工具。如果加大强度能让你感到舒心，那么就去做好了。如果那样做并不使你感到舒心，那也没什么大不了的。你将回去，然后得到其余力量。你不能以错误的方式去做。为什么呢？因为你将会在后面几章里发现，你的「大我」正好在那里和你一起，确保事情进行得恰如其分！

**重点：**当你使用「流程」工具时，尽力去感受那不舒心的感觉，和你允许自己去做的一样——无需思想、逻辑、知识、判断、标志，或对正在发生的事情进行分析。只是在那一刻尽你所能去感受它。你的最佳状态会随着时间的流逝而自然拓展。

你所感受到的强度，不论你如何评判或标志，总归是你的力量。那就是「真实的你」。你必须使用到游戏模式里去，并使那个感受进入你的全息图，相信它是真实的。如果你到了这个阶段，即你由于不舒心而不知所措了，那么你可以停下来，但我邀请你舒展自己的心灵。危险的感觉只是你在第一阶段所使用的一块砖，把你和你的真实力量以及「真相」隔开。如果你愿意，你完全可以放心地忽视那块砖。你的「大我」让你应付的事情永远不会多过你所能应付的，不管表面看起来怎么样。



步骤 2 的核心结构元素是，尽可能充分地体验那些感觉。你做事的方式，还有你在这个体验中看见、感受、听见以及你为自己创造的所有事物，都是为你而存在的，而且能随时间的流逝慢慢改变。我解释过，「人性游戏」第二阶段里的任何事情，都没有规则和成例。

**步骤 3：在其达到强度的顶点时，说出有关它的「真相」。**

当你沉浸在不舒心的感觉当中，并尽可能充分地感受时，你将会注意到你不舒心的感觉到达了它自己的自然强度的顶点了——或你将会注意到自己到达了当时你所愿意感受的极限了。相信你知道什么时候那个顶点或极限到达了。抵制住第一阶段喜欢过分分析的诱惑，鼓励自己这样说：「我必须找到那个完美的顶点。如果我错过的话，那我就太傻了。」你只管尽力而为并相信你的「大我」，尤其在刚开始的时候。当你越来越多地使用「流程」工具时，情况会变得更为容易。

在其达到强度的顶点时，说出有关它的 n 真相」。那意味着什么？那意味着你肯定了「真实的你」，你的力量到底多大，你创造了它，它并不是真实的，只是你的「意识」的一个创造。为了做到那一点，你必须想出一个辞令来描述「真实的你」。「真实的你」和你一同律动，并支持你把自己想得尽可能强大和潜力无限。下面是一些事例，你可以利用或改编这些事例，或者你也可以创造自己的辞令。用什么样的辞令并不重要。唯一重要的是所使用的辞令会给你带来什么样的感觉。第一个辞令是我在自己的整个第二阶段的游戏旅程当中所使用的。其他辞令是我在「意识商学院」里的辅导团队和学生们使用的：

- 「我是上帝的力量和存在的体现。」
- 「我是具有无限智慧的力量。」
- 「我是纯意识的力量。」
- 「我是宇宙的终极力量。」
- 「我是一个纯粹光亮的生命。」

一旦你选择了一个辞令（它会随时间改变和演化），你随后就追加上你对「真相」的肯定，而且扩大了你所用辞令的内涵。这里有一个例子，说明你如何说出一个幻象的真相，这个幻象使你不舒心，你使用的是我为「真我」所选择的标志：「我是创造这一切的上帝的力量和存在的体现。这并不真实。这完全是杜撰的。这只是一个故事，是我的‘意识’的一个创造，貌似真实而已。这只是伪装起来的‘真正的快乐’。」

#### **步骤 4：从中收回你的力量。**

在说出你所创造的东西的「真相」之后，你就可以从中收回你的力量了，你所用的方式是，用语言、看形象、感受感觉，或者这三者的结合。比如说，你可以只用语言这样说（我就是这么做的）：「现在我从这个创造中收回我的力量了。」或者你可以看到力量流入你的身体，或者你可以感觉到力量流入你的身体并通过你的身体，或者你可以感受某种语言、形象和感觉的结合。尽管相信你受到感动去做的任何事情吧。在你做这一步骤时，你所选择的语言、形象和感觉里没有神奇之处，也没有实际的力量。它只是一种方式，你可以借此认识到，你收回力量的时刻到来了。

#### **步骤 5：为你自己和你的创造而表达赞赏和感谢。**

在第五也是最后一步，你看看那个幻象，看看那个你所创造的，使你不舒心并使你完全沉浸其中的「电影场景」，而且你赞赏和感谢这个创造是那么伟大，你只有凭借非凡的本领才能创造出它。而实际上它只是特效、烟幕和镜像组成的，你竟然能相信它是真实的，这是多么令人惊异的事啊！在上一章里，我们讨论了如何做到这一点，但我想回到第二章里我跟你分享过的那个「影院拐杖」的比喻，而且邀请你使用它，支持你使用在「流程」工具里的「赞赏和感谢」这一步骤。

再想象一下，你坐在影院正看着银幕上令你极其不舒心的电影。想象在你所看到的场景里有一个男人、一个女人以及一个孩子。现在想象，在那家影院后面，靠着后墙的是三个演员，扮演你所看到的场景里的男人、

女人以及孩子，另外还有电影的导演、化妆师、特效工程师。让我们称这群人为创作团队吧。

当你坐在座位上痛苦不安时，创作团队在做什么呢？他们在庆祝！在表达赞赏和感谢！他们知道那并不是真实的。他们知道那一切都是虚构的。他们知道那一切只是故事。他们知道事实上并没有人生病、受伤，或受虐、生活、死去，或赚了 100 万美元。既然他们不把场景上演员的行为当回事，或对故事情节的展开作出评判，那么他们是可以自由地庆祝以及赞赏和感谢他们为这样有效的一个幻象所作出的创造性的贡献了。

现在，让我们把这个比喻使用到「流程」工具的「赞赏和感谢」步骤吧。无论何时你沉浸在使你不舒服的幻象当中，那就等同于你坐在影院里对银幕上演员的行为感到大不舒心一样。当你使用「流程」工具，开始转入「赞赏和感谢」步骤时，那就等同于你起身离开影院里的座位，来到影院后面，加入创作团队，分享他们在银幕上的真实的视角，和他们对幻象的赞赏和感谢。

你看过电影《侏罗纪公园》吗？如果没有，让我来告诉你，那是一个关于恐龙的故事，而且好莱坞的动画制作师们手艺非凡，在银幕上创造了酷似真实恐龙的形象。你觉得当那些动画制作师们初次看到他们的创造，也就是大屏幕上他们辛苦创造出来的幻象时，他们是怎么想的吗？他们感到的是对于他们自己还有他们的创造的极大赞赏和感谢。那就是在你使用「流程」工具，穿越云层，并开始感觉「真实的你」的太阳照耀进了你的全息图时，越来越多地感到的。

从本质上说，在「流程」工具的最后一个步骤，你只想对你所费心创造的幻象尽量加以肯定并感到：「哇！」对为什么创造出那个幻象，以及你作为「创造者」的伟大感到舒心。我称之为「哇效应」。和第二阶段所有其他事情一样，「最佳状态的你」将会随时间的流逝而自然拓展。

在开始时，对其中一个或多个步骤（尤其是「赞赏和感谢」步骤），

所有事情也许听起来或感觉起来空洞或虚假。那不要紧，无论如何去做吧，而且坚持做下去。随着时间的推移，所有事情会变得越来越真实，而且让人觉得越来越真实。

**重点：**你必须总是尽力而为地去感受，隐藏在所有你说的话、看到的形象、感受到的感情后面的「真相」，来支持你使用「流程」工具的每一个步骤。和第二阶段所有其他事情一样，「最佳状态的你」将会随时间的流逝而自然拓展。

对于钻透云层，这是不是似乎过于简单了呢？如果是这样的话，你得清楚，这不光关乎你使用「流程」工具时所做的事。你是在和你的「大我」肩并肩地使用「流程」工具，而你的「大我」正在带领你到「能量场」中那些模式里去，并帮助你使用那些模式。

在第一阶段，你的「大我」尽他或她的力使你相信那个幻象的真实性，使你相信在那个幻象当中你处于「真实的你」的反面。到了第二阶段，你的「大我」尽他或她的力使上述一切逆转回来，并支持你穿越云层，使你心灵得到拓展，回到对「真实的我」的直接体验当中去。借助「流程」工具，你就能逐渐地从那些过去一直限制、束缚你的模式里面汲取力量了。玩「赚钱游戏」时，你也同样能从那些模式里面汲取力量。你也会消解储存在那些模式里的看法、判断以及结果（例如，你在第一阶段里用以固定幻象的「胶水」）。

「流程」工具的五步是不是令人闲惑呢？如果是这样的话，在你的「大我」的帮助下，你持续使用一段时间之后，就不再感到困惑了。我已经把「流程」工具教给卅界各地成千上万的人了。学习的过程总要付出努力，但大家都很快就学会了，而且随着时间的推移，使之变成了他们自己的东西。你也会的！其中最难的部分，以我的经验来看（它们对你来说可能会比较容易，因为我们的情况各有不同）的话，就是找到勇气去潜入头几次那不舒心的感觉，如果你感到恐怖或危险的话，而且完全欣赏你认为是坏的或负面的创造。然而，所有这一切会随着实践及时到来。

下面是五个步骤的程序，便于你再次使用「流程」工具时参考和回顾。当你由于内心感受的不舒心到达其强度的顶点时，你就潜入不舒心的核心，而且用你自己的话（并且/或者用形象和感觉）这样说：

1. 「我正在创造这个。」（用你所选择来描述「真实的你」的词语填空。）
2. 「这不是真实的。这完全是虚构的。」（尽可能充分地感受那些词语的意义。）
3. 「这只是一个故事，是我的‘意识’的一个创造，伪装起来的‘真正的快乐’。」（尽可能充分地感受那些词语的意义。）
4. 「我现在从这个创造中收回力量了。」
5. 现在，欣赏那个正被加工的幻象（创造出这个幻象，你得拥有多么惊人的才华！），并使自己相信那个幻象是真实的，你的创造有多惊人啊，在第一阶段和第二阶段它们给你提供了多好的服务啊。

现在我们用一个具体的事例来感受一下「流程」工具吧。请随意一点，随着我的讲述也创造你自己的事例，如果就带来不舒心的感觉来说的话，我跟你分享的那个对你并不管用。

假设你是一家公司的首席执行官。上一年你用整整一年时间和一个名叫莎莉·詹姆斯的重要的大客户建立了关系。她过去给你拉了很多生意，而且在未来几年还有可能给你拉来更多生意。对她来说所有的事情一直进展顺利。随着你作为首席执行官的责任日益增加，你把与莎莉往来交易的账目交由一个你信任的名叫比尔的同事替你打理。

想象你有一天早上来到办公室，检查你的语音信箱，听到莎莉的声音，要求你给她打电话，商量一件急事。你的心开始怦怦地跳了起来，不安袭上你的心头。你给她打了电话，而她开始喋喋不休地抱怨比尔在她的账上所做的很糟糕的工作，还有她如何对你的公司的信心产生了动摇，以及她如何考虑把她的生意转给你的竞争对手去做，一连说了 37 分钟。你更加

不安了，其中夹杂了你对比尔的愤怒（还有你对自己的愤怒，由于把账交由比尔去做，以后却没保持密切关注）。总而言之，你很不舒心！

在这个例子中，在你听到邮件信息里的声音时你的心开始 1 平 1 平跳的时候，在你和莎莉闲聊（她是喋喋不休）的时候，在你和她的谈话结束而你内心充满恐惧和愤怒的时候，这时你是有机会使用「流程」工具的。为了做到这一点，你要以感受那不舒心的感觉作为开始。在「意识」里，你仅仅是潜入其中，并充分感受它。没有必要去思考、分析、标志、描述它，或说：「我对自己很生气，我对我的同事很生气，而且我担心失去这笔生意。」尽管感受那不舒心的感觉吧！让它们达到自然的顶点，或到达你个人当时所能承受的限度。

当你觉到那不舒心的感觉到达顶点时，请使用你当时所使用的「流程」工具里其他不拘版本的指导原则吧——尽量真实感受每个步骤里的「真相」，不管你怎样去做。在下面的例子里，我将和你分享我所做和所说的，但我得重申，我的方法里没有什么神奇之处。那只是我所做的。在心里久久摆脱不了莎莉和那个同事的场景时，我会对自己说，慢慢地、一字一顿地，并在说时感受我说的话的「真相」：「我是创造这个结果的上帝的力量和存在……这并不真实……这完全是虚构的，是我的‘意识’的一个貌似真实的创造……这只是伪装起来的‘真正的快乐’……我现在从这个创造当中收回力量了。」

然后我就会转入「赞赏和感谢」步骤，并说出和感受这样的感觉，要么具体、要么笼统地说出我当时的感受：「哇！我能创造比尔办砸事情的幻象，使它看上去那么真实，而且使我感到无力、愚蠢和恐惧！这太惊人了！」

在第二阶段里没有规则，也没有方案，但大体上说，你一次也不会在一个幻象上使用「流程」工具，情况就是这样。由于我即将在后面详细讨论的原因，你会以相同或不同的伪装，一而再、再而三地返回到同一个幻象中去——当你慢慢地、确定无疑地，把那些要求那个幻象保持在全息图

里且使你很不舒服的云层剥落，一直到它最终瓦解。

所以，在像我刚举的例子那样的情况下使用「流程」工具后，在「意识」里，我会在想象中重现那个场景（那个语音信箱里的信息、和莎莉的通话、当时和后来的感觉）。如果我在回忆时仍然觉得还有什么不舒服的话，我会再次使用「流程」工具，而且只要感到有必要，我就要一直这样做，如果我在想象中重现那个场景时还是感到不舒服的话。

情况就是这样。这就是「流程」工具。在你慢慢习惯之后，这要视引起不舒服的感觉的场景细节来定，也要视你在使用「流程」工具时所作的个人选择来定，这时候整个事情就可能会花费短至一分钟，或长至随你的选择延伸。它最终会变得快捷、容易，并不会花费你数小时或一整天的时间。而且，我曾提到过，使用「流程」工具实际上是一个很快乐的体验，你实际上是很渴望这样的体验的。我是这样做的，所有使用「流程」工具的我的客户和学生也是这样做的。

如果我一个人在家并且感到不舒服的话，我通常会闭上眼睛使用「流程」工具，斜靠在家庭办公室里的零重力椅子上。如果我忙着和别人谈话，在吃饭或宴会上说话，而且感到不舒服，我就会把目光移到一边去，并且使用「流程」工具，或者我低下头，用手字旨触摸额头，像是陷入沉思的样子，或者我告辞去卫生间，在那里使用「流程」工具。你想象得出在各种情况下该如何去做了吧。

这并不难，只需要使用常识和实践。

**重点：**你不必总是在事到盛时才使用「流程」工具。

尽管使用「流程」工具最终会变得快捷、容易，但仍然会有这样的时刻：在事到盛时当不舒服的感觉油然而生时，你认定自己不可能消解，或在当时消解也不方便。那样也好。如果那样的情况发生，你有两个选择：

1. 先放在一边，以后再用「流程」工具，如果不方便的话，仅仅通过在想象中重现引起不舒服的感觉的场景，重新创造不舒服的感觉，然后



用「流程」工具来消解这些感觉。

2. 放过那个机会，并知道另一个机会改天会来。

还有一个使用「流程」工具的事例，我想和你分享，你也会喜欢。有时候，当你感到不舒心的时候，你当时只是感觉到一个模糊的、不集中的感觉。而在另外的时候，某个东西会进入你的全息图，在当时使你不舒心，但随后你把它带到将来，并在心里引发了连锁反应：「哦，不要！如果这件事发生了，那件事就会发生，然后又会出另外一件事，然后……哎呀！」而且你会觉得自己在想象一个将要发生的灾难。

「意识」只是「意识」。「幻象」只是「幻象」。它们在不在你的「意识」或想象中，那并不重要。所以当你对于一个想象中的未来发生的想象中的事情感到不舒心的时候，你可以在这个感受中使用「流程」工具。我称之为「舒展」。在这种情况下，你只是在你想象中进入灾难性的将来了。那就尽可能多地看和感受这个潜在的灾难，然后使用「流程」工具吧。这样做的话，你将会支持你在第二阶段的游戏旅程，以下面三种方式：

1. 你坚持钻探云层，尽管以不同的方式。

2. 一旦模式失去力量，判断被消解，对于未来灾难的恐惧和其他感情也会永远消失。

3. 通过在想象（「意识」）中感受灾难，你就不必要使之进入你的全息图，并以更实在的形式去感受那个灾难。

**重点：**除非一个模式被颠覆，否则该模式会一直看起来真实，动作起来真实，而且好像有着控制你的力量。

**重点：**从认识的角度理解某物只是个幻象，而且在直接体验了该幻象的「真相」以后再颠覆它，这是不同的体验。知识在第二阶段没有力量。直接的体验拥有全部的力量。

「流程」工具是距离我玩「人性游戏」时体验过的奇迹最近的事物。



如果你全心投入，努力工作，直到最后，那么那些曾经折磨你，给你痛苦，或限制你的财力、生意上的成功、玩「赚钱游戏」时的快乐的模式以及你的财源的模式，将会从全息图上消失。过去使你吓得要死的事情现在则会使你大笑。过去鬼使神差地让你感到愤怒、恐惧、尴尬、沮丧、无助、自卑的事情将会消失，而你将会感到快乐、宁静和有力。这真不可思议。

在第二阶段，不舒心的感觉只是一个闪烁的红灯，像警笛一样，说：「这里有力量！这里有力量！这里有判断！这里有谎言！这里有穿越云层的机会！来取我呀！来取我呀！」所以你找到不舒心的感觉后，神奇的事情就慢慢发生了。

**重点：**在第一阶段，你想驱除不好的感觉。在第二阶段，你说“带着它们吧”，所以你可以使用它们来钻探云层。

尽管本书还有四章（加上你可以下载的额外随赠的三章，在第十六章里会提到），而且我们的游戏旅程并未结束，我想建议你尽快花些时间，通过使用「流程」工具，实实在在行动起来。就在此时，你也许会感到不舒心，由于一张账单、一个你个人的问题，或者一个关于员工的问题。或者，也许一件新的事情，今天迟些时候或明天，会进入你的全息图。

在后面几章我们将再次讨论「流程」工具，但现在该是讨论另外两个工具的时候了，即完成组装你在第二阶段使用的钻头的那两个工具。

### 「迷你流程」，工具 3

当你进入「人性游戏」的第二阶段时，你将会注意到跟生意和财务有关的两个场景（还有跟钱无关的其他创造）在你面前展开：

1. 引起你不舒心的感觉的幻象。
2. 并不引起你不舒心的感觉，但限制和束缚着你的幻象。

当你感到不舒心时，就使用「流程」工具吧。当你并不觉得不舒心，却看到限制你的幻象在发挥作用时，就使用「迷你流程」这一工具吧。这

里有一个例子，可以帮助你区分这两种情况。如果你看着一张公司的或个人的活期存折，感到不舒心，因为余额似乎很少，这时你就要使用「迷你流程」这一工具。

然而，如果你看着你的活期存折上的余额并不感到不舒心（因为那个金额似乎足够大，使你当时感到「成功」或「资金上还过得去」，或无论你怎么认为），这时你就要使用「迷你流程」这一工具。为什么呢？因为你的活期存折并不是真实的，存折上存取款的数目也不是真实的。而且余额也不是真实的，所以你看到的是一个有限的创造、一个幻象。尽管那个幻象对你来说没什么，你仍然有机会钻探云层，而且你使用的是「迷你流程」这一工具。

「迷你流程」这一工具和「流程」工具是一样的，只是你并不会潜入不舒心的感觉当中去，像在第一个步骤一样，因为这时候并没有任何不舒心。所以，你仅仅遵循余下的步骤就行了：

1. 「我正在创造这个。」（用你所选择来描述「真实的你」的词语填空。）
2. 「这不是真实的。这完全是虚构的。」（尽可能充分地感受那些词语的意义。）
3. 「这只是一个故事，是我的「意识」的一个创造，貌似真实，却只是伪装起来的「真正的快乐」。」（尽可能充分地感受那些词语的意义。）
4. 「我现在从这个创造中收回力量了。」
5. 现在，欣赏那正被加工的幻象（创造出这个幻象，你得拥有多么惊人的才华！），并使自己相信那个幻象是真实的，你的创造有多惊人啊，在第一阶段和第二阶段它们给你提供了多好的服务啊。

#### **「转变词汇」，工具 4**

作为「赚钱游戏」的一部分，我们有许多思想、概念以及用来加强金钱上受限制的幻象的词语。为了补充第二阶段里的「赞赏和感谢」、「流程」

以及「迷你流程」这些工具的使用，你就要修改你的「转变词汇」和「激励自己的话」，来支持你不停增长的心灵拓展，并进入你无限丰盛的本然状态。

因此，你想仔细观看你和别人的谈话，特别是你「激励自己的话」，并改变思想、概念以及下面的术语。当你感觉到「真相」和感受到新辞令的意义时，尽你所能地用第二阶段的术语来替代：

第一阶段的术语	第二阶段的术语
成本	对以金钱的形式表达赞赏和感谢的要求
账单	对以金钱的形式表达赞赏和感谢的要求
花销	以金钱的形式表达赞赏和感谢
当头	定期的、每月都有的对以金钱的形式表达赞赏和感谢
代价	被要求的对以金钱的形式表达赞赏和感谢
多少钱？	对这一幻象/造物受到请求的赞赏和感谢是什么？
付款	以金钱的形式表达赞赏和感谢

你明白我的意思了。就像随着使用「流程」工具，第二阶段所选的用词刚开始时也许会感觉空洞或虚假，但你使用越多，越是深入地进入第二阶段，你所用的词就越真实。

此外，当你描述其他幻象（用「激励自己的话」，还有当你跟心灵的其他方面说话时），你也想尽可能多地使用准确反映并描述「真相」（而不是加强幻象）的语言。下面是一些能让你创造性的「果汁」流动的例子：

- 「我创造了\_\_\_\_\_的幻象。」
- 「我创造他/她，并让他/她去说/做\_\_\_\_\_。」
- 「我体验了感到\_\_\_\_\_的幻象。」

•「\_\_\_\_\_，可以说是。」

•「在故事情节里，\_\_\_\_\_。」（这是我最喜欢说的一句话!）

咱们现在回到现实吧。如果你走进一家商店、银行或餐馆，以这种方式说话，或对一个对于第二阶段的游戏或彻底摆脱「赚钱游戏」一无所知的员工、同事、销售商、客户、董事会成员、朋友或配偶，以这种方式说话，那么你也许会担心他们会觉得你是个难对付的人。对于这种情况，我有三件事情要和你分享：

1. 「他们」并不在那里。他们只是虚构的。他们只是你的「意识」的一些方面，说着和做着你让他们去说和做的事情。他们不会判断，不会批评，甚至不会注意你使用第二阶段的语言，除非你创造他们并让他们去这样做。如果你确实创造了其他人来评判你，对你使用第二阶段的辞令，你很可能返回到你自己的判断中去，但是这些判断将会过去。如果不这样，你就能从中享受到欢乐！

2. 如果你对使用「转变词汇」工具感到不舒心，那么你有机会使用「流程」工具。为什么呢？因为所有不舒心的根源都在谎言和幻象中！

3. 如果，不管我说过什么话，在有些情况下，你不愿和别人使用「转变词汇」工具，那么你仍然有机会使用你所选择的不论什么冠冕堂皇的话，然而在内心，你却默默地用「激励自己的话」使你自己回想「真相」。

许多第二阶段的游戏玩家常常贬低「转变词汇」工具的价值，认为这个工具的重要性的其他三个工具比起来显得逊色，但是我必须告诉你，这是你的钻头的一个非常重要的部件，而且对于你钻探云层来说也至关重要。语言，正如其在第一阶段里由别人和我们自己反复使用过的（不管是公开还是在内心）一样，也是如何促使我们实现第一阶段的奇迹的一个大部件。那么，使那个原动力逆转，就是你第二阶段里心灵拓展的一个重要答案。

**重点：**在第二阶段，「人性游戏」就是「人性游戏」。在你的私人生活

和商务生活之间没有区别。你使用这些工具来钻探商务的幻象。你也使用这些工具来钻探私人的幻象，当你穿越云层，你整个的「人性体验」就会被改变。

当你合并这四种工具 — 「赞赏和感谢」、「流程」、「迷你流程」以及「转变词汇」 — 成为一个统一的钻头，而且日复一日地在云层里钻探时，令人惊异的事情就要发生了。在你向着彻底摆脱「赚钱游戏」的旅程前进时，想要发现使用钻头的更多情况，具体而言就是每天都使用钻头，还有，想要发现更多在云层里掘进时你有望看到什么，翻过页，继续读第十三章吧。

**注释：**

①达萨拉斯·德布语，引自凯蒂·戴维斯，〈觉醒的欢乐〉，基黑：觉称精神出版，1993年版，第105页。

②[www.business-school-of-consciousness.com](http://www.business-school-of-consciousness.com)。

## 第十三章 陌生土地上的陌生人

图图，我有一种感觉，就是我们已不在堪萨斯了。<sup>1</sup>

——电影《Oz 的怪人》中多萝西的话

《陌生土地上的陌生人》是罗伯特·海恩林的一部科幻小说，说的是瓦伦丁·迈克尔·史密斯的故事。迈克尔生于人类第一次载人前往火星执行探测任务期间，也是执行那次探测任务唯一的幸存者。迈克尔由火星抚养长大，当他到达地球时，他却是一个真正的无知者，对人类的生活方式一无所知，而且感到特迷茫。

进入「人性游戏」第二阶段的游戏玩家（也包括我在我最初进入时）常常会有类似的体验——除了在第一阶段的感觉，就好像你成了一个你认为自己熟悉的世界里的陌生人。在第二阶段，目标是使你相信幻象的真实性，并相信你正处于「真实的你」的反面。你对玩第一阶段游戏的表象和感觉慢慢地习以为常了。

然而在第二阶段，目标是使那一切逆转回来，并支持你穿越云层，拓展自我，回到对「真实的你」的直接体验当中去。因此，在第二阶段，一切事物运行的方式，和第一阶段恰恰相反，而且，在第二阶段早发生的所有事情，受一种相反的力量驱动，这种力量看起来、感觉起来颇为不同。于是，第二阶段，尤其是刚开始的时候，可能让人觉得超现实、奇怪，而且令人难辨方向——尤其是当它使用于你所体验的事情当中时，如有关员工、顾客、客户、产品、服务、销售、市场营销、决策、现金流、问题解决等事情。

因此，从本章开始，并在后而几章里，我将提供我称之为「导航支持」

的内容，以让你生活在 — 并穿越于 — 你作为第二阶段游戏玩家将会发现的新世界。

首先，第二阶段有两个部分：

1. 「拓展部分」，其中你花费最多的时间、努力和精力，使用那些工具并钻探云层。

2. 「游戏部分」，其中你花费最多的时间、努力和精力，仅为快乐的目的，玩「新赚钱游戏」，不受任何限制和束缚。

我们将在本章讨论「拓展部分」，而在下一章讨论「游戏部分」。

在「人性游戏」的第一阶段，你关注的是身外的东西。在第二阶段，也就是在「拓展部分」，你把关注点转向你内心的东西。第一阶段说的是隐藏你的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」，并相信幻象的真实性，相信在幻象中你处于「真实的你」的反面。在第二阶段的「拓展部分」，说的是：

1. 收回力量。
2. 重新肯定「真相」。
3. 大大增加你對自己作为「创造者」，以及你所有的创造的「赞赏和感谢」的秤度。
4. 拓展自己并放开自己的限制。
5. 记件并直接体验「幻象并不真实」这一事实。
6. 给自己一次关于你在自己独特的全息图里，如何实现第一阶段的奇迹的有导游带领的旅行。

这六点就是我称为的「第二阶段的工作」。

在第一阶段，你的全息图里所发生的事情（故事情节的细节）对你非

常重要。在第二阶段，故事情节的细节就不适当了。为什么呢？因为他们正在被你的「大我」所创造，仅仅为了支持你做「第二阶段的工作」并只做「第二阶段的工作」。其他一切都不重要。

在第二阶段，你是否创造下面这样的幻象并不重要：辞职或保有一份工作，聘用或不聘用某人、体验销售盛衰、赚钱或赔钱、扩大或缩小你的牛产线、扩大或缩小你的团队，或决定去做 X 事情而不是 Y 事情。你的生意是蒸蒸日上还是举步维艰，也不重要。你的账户余额、净值或财富证明是怎麼样的，也不重要。这是一个对于许多第二阶段的游戏玩家来说非常难蒙的概念，但这是「真相」，即我为什么在这里提到的原因，而且你将会拥有一个直接体验，一旦你拓展到某个程度的话。

在第二阶段，唯一重要的事情是故事情节里进行的事如何支持你做「第二阶段的工作」。第二阶段的目标是，使你到达彻底摆脱「赚钱游戏」并不受任何限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」的境界。因为那个财宝是那么贵重，而且超出了你目前可能的想象，相比之下别的一切都显得逊色——而且在获取那个财宝的路途中出现的任何问题都会自行解决，只要你穿越足够多的云层。

**重点：**在第二阶段，任何事物，除了达到支持你使用工具并钻探云层的程度以外，是没有任何内容、没有任何意义的，、既不重要，也不稳固。

这个概念有点诡异。从表面来看，在逻辑的角度很容易理解。然而，还有一些微妙之处并不明确，除非你有许多第二阶段的向你表明其「真相」，并让你直接体验那个「真相」的经历。在目前阶段，只是让种子被撒下吧。它们将被浇水、被培育，等待将来长高。

在「人性游戏」的第一阶段，人们教你未雨绸缪、亲自出面创造历史、采取大规模的行动、树立目标并加以实现、做完工作、尽可能地多产和高效。在第二阶段，情况恰好相反。在第二阶段你使得一个我称作「反应模式」的过渡期发生。你早上醒来，等待着看你的全息图里出现的事情，还



有你为了应对全息图里所出现的而禁不住去做的事情。

对于正发挥作用的「反应模式」有以下两种情况：

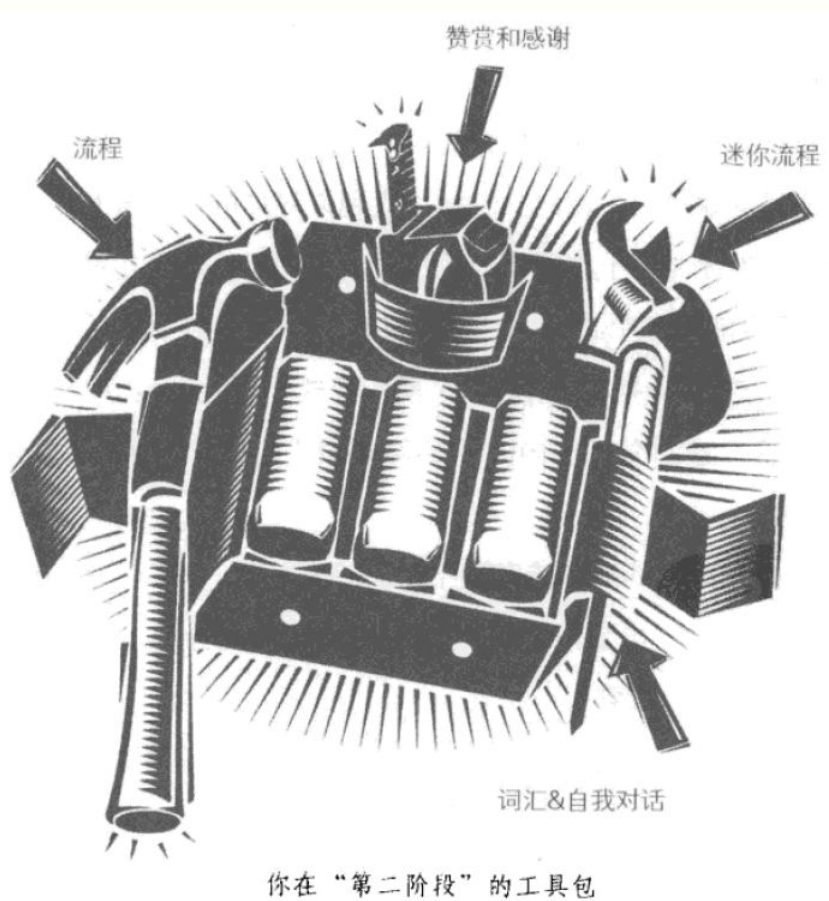
1. 当一个看起来是身外的幻象似乎要求一个回应、一个决定或一个行动时。
2. 当你感到内心里有采取行动的动力或鼓励时。

在以上任何一种情况下，当你感到行动的动力时，就行动吧。

如果你没有感受到行动的动力，那就等待下去直到你获得动力。你整天都以那种方式生活。然后你晚上睡觉，次日早上醒来，再次重复头一天的生活。尽管乍看之下，这种生活方式似乎是困难的、不可能的或反直觉的，尤其是如果你习惯了处于一种采取行动的模式的话，在第二阶段里，你慢慢但确定地进入一个空间，在那里你没有目标、没有预期的程序或预期的结果。你没有年度计划、五年计划或十年计划。你把关注点缩小，并且每次只花费少许时间从事赚钱活动。

这种情况就好像你是一个打零工者。如果你是一个打零工者，你等待有人叫你去完成某个工作。当有人叫你时，你去到人家家里或办公室里，然后想想要做些什么事。当你用一种工具做完一个活儿时，你挑选另一件工具去完成另一个活儿，你总是使用正确的工具做正确的活儿。有时你用的是螺丝刀，有时是油漆刷，有时是锤子，有时是扳手、钻或锯。

当你每次只花片刻享受生活和从事赚钱活动，并且生活在「反应模式」里时，如果来自上述任何一种情况下的体验进入你的全息图，并使你不舒心，那么你就有机会（但不是命令）从你的工具包里取出「流程」工具来使用了。如果某件事出现在你的全息图上，却并没有使你不舒心，而是指向「能量场」中一个有限制作用的模式（如银行的存折、财务证明、你的投资组合的月度报告、账单，等等），你就有机会从你的工具包里取出「迷你流程」工具来使用了。



如果你发觉自己用第一阶段的有限语言思考和说话（包括和你自己）时，你就有机会从你的工具包里取出「转变词汇」工具来使用了。每次当你禁不住去这样做的时候，你就可以从你的工具包里取出「赞赏和感谢」工具，而&赞赏和感谢你创造的东西的伟大、你作为自己所体验的一切的「创造者」以及「人性游戏」本身。

如果你要作一个决定，做你受到激励去做的事，相信那是一个很好的选择，因为你的「大我」在指引着你的每一步行动。如果你对这个决定感到不舒心，你就有机会使用「流程」工具来对付不舒心的感受了，而且继续使用「流程」工具，直到你对你的决定没有丝毫不舒心的感受，当你专心于你所作的决定时。然后，从那个拓展的状态出发，做你受到激励去做的事，相信那是一个很好的选择。

总之，这就是你第二阶段在「反应模式」里的生活方式：

- 等待，直到身外和内心的某件事似乎要求你采取行动、作出决定或反应。

- 问你自己：「那种感觉是不舒心吗？」

- 若是，在作出反应或采取行动前，你有机会使用「流程」工具，一次或多次，直到……

- 做你当下受到激励去做的事（包括什么也不做）。

- 如果没有什么不舒心的话，那么你有机会只做你当下受到激励去做的事（包括什么也不做）。第二阶段全是关乎感觉的！

**重点：**你可能会说，如果你受到激励去说或做一件事，而且你实际上也说或做了那件事，这就是你的「大我」要你去做的事情，你的「大我」在第二阶段里驱动着车前进你不能犯错误、混淆任何事情或搞砸那件事情。你只是尽量相信你的「大我」，而且每一刻都随你内心感受到的意思去做「最佳状态的你」将会随着时间流逝而自然拓展。

在第一阶段，你使自己相信全息图里有力量，你作为游戏玩家，在驱动着车前进，而且做事情的负担和责任在你的肩膀上。这并不是第一阶段的事实，因为我们讨论过的原因，而且也不是第二阶段的事实。你有力量并驱动着车前进的那个幻象，是「能量场」中那些模式精巧地创造出来的，这些模式的设计初衷就是支持你实现第一阶段的奇迹。

**重点：**在第二阶段，你不再需要去担心做什么、怎样做、什么时候做、做那个工作的最佳策略和人选是什么/谁，等等。当你穿越云层并得到拓展的时候，你的身心会越来越放松，知道更有资格作那些决定的你的「大我」，将会更好地、更英明地作出那些决定，而且是超乎想象的。

在你穿越越来越多的云层之后，在第二阶段里拓展的时候，你肯定会慢慢地放开一切，驱动着车前进，或在你的生意（还有个人生活）里表现

得「凡事都有预定计划」有关的事。你肯定会慢慢进入第二阶段的游戏，并且明白谁是真正的主宰，到底在发生什么。这并不是一件你可以一蹴而就或走捷径就能办到的事。这也不是一件你通过打算，使用意志力或自律就能办到的事。这是一件在你钻探云层的时候，随着时间的流逝，你慢慢地为之敞开心扉的事。我可以从深切的个人感受（在我自己的游戏旅程以及其他游戏玩家的旅程上的）确定，这是玩「新赚钱游戏」的一种特开心的方式。

为了发现其他第二阶段游戏玩家在玩「新赚钱游戏」的旅程上的详情，包括我自己的游戏旅程上的细节，请访问我网站上的这个网页来进入那专门附赠的几章内容：[www.bustingloose.com/chapters.html](http://www.bustingloose.com/chapters.html)。

如果你考虑放开力量的幻象或对你全息图里的事件和体验的控制，或你实际开始放开的时候，产生抵制、焦虑、担心或忧虑的感觉，那么你就有机会使用「流程」工具了。无论如何，你不再在第一阶段里受控制了。在全息图里从来就没有关于你的思想、行动或决定的任何力量。这一切都是幻象。你的「大我」总是受着控制，而且一直具有力量，所以，在第二阶段通过放开并相信你的「大我」，你就是在确定「真相」，从中汲取力量，而且超越所有压力、痛苦以及你所体验的限制，在你假装相反面是真实的时候。

你不必找寻你的工作模式或钻探的云层。你只是跟随你的「大我」的引领，「大我」会带你到他/她想要你去的地方。我们讨论过，你的「大我」知道最有力量的模式隐藏在什么地方。你的「大我」知道在你于第一阶段建造的、受限制的大楼里，该把炸药包放在哪里，所以当你准备好了，就颠覆它吧。我们也讨论过，为了继续「拆楼」的比喻，你不必在大楼的每一块砖上安放炸药包，只在支持你在第一阶段所创造的限制你、束缚你的模式的关键的基础位置的砖块上安放就行了。

使用「流程」工具来钻探云层，要求要有极大的勇气、耐心、自律、责任心以及勤奋。为什么呢？因为正如我在第十章里解释过的，你的「大

我」将会引领你重新感受「第一阶段奇迹」的模式，即让你感到极不舒心的模式。在「人性游戏」的第一阶段，你像那样逃脱不舒心的感觉，或者你试图压抑它、蒙住它或驱除它。在第二阶段，你潜入不舒心的感觉的中心，而且那样做要花费极大的勇气、自律以及责任心，还得维持那种「随身携带」的态度，而且一天又一天地使用「流程」工具来对付不舒心的感觉，即使你想要放弃。

**重点：**在你做第二阶段的工作时，你必须一直记得在游戏旅程终点等待你的那个财宝。这样做是值得的！

使用「流程」工具还要求你绝对实事求是，就你如何做事的方式和你能以多快的速度做好它而论。一旦你感受到钻探工具所具有的转变力量时，你也许会想在你的生意或个人生活里的一切事情上使用那个工具——立刻，而且你还想让所有事物在你的全息图里发生改变——立刻，而且两个选择无一对你具有真实的最佳效果，也没有支持效果。

记住，第二阶段的目标不是立刻穿越云层，并且稍微挖掘一下就改变它。你的「大我」将带你到最有力量的模式中去，而且支持你改变那些模式，通过在一段时间里多次使用「流程」工具，直到力量、判断及谎言完全被抽去。在有些情况下，我已经在几天或几周时间早，抽去了那些模式的力量。而对于其他模式，则要花费数月、一年甚至更长时间。你的「大我」将支持你完全赞赏和感谢那些创造和其创造者，也就是你自己。当你深入第二阶段时，「赞赏和感谢」工具将会变得越来越重要，你将会看到这一点。

**重点：**在第一阶段，人们教你说「快就是好」。在第二阶段，速度就无关紧要了。你最终的目标是，彻底摆脱「赚钱游戏」，而且不受限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」。时间表对于那样的一个「在彩虹那一头的」财宝并不重要，而且它将会绝对对你好，不管要花多长时间。

让你不舒心的时候以后也会有，但在你使用「流程」工具之后，当你

走出另一头时，你会感到快乐和心胸开阔。然后，几秒钟、几分钟或几小时之后，你将会发现同样不舒心的感觉又回来了。感觉也许一样，但事情再也不一样了。它永远也不会是一个回飞镖。它总是一件新事物。无论你何时使用「流程」工具，在你挖掘的云层的隧道里总有某件事在发生。你不是在欺骗自己，也不是在假装。它是真实的，即使你并不觉得有任何事情在发生，而且你随后也并不觉得有任何不同。

**重点：**一旦你从一个模式里汲取力量，该模式就保持被汲取的状态。一旦你消解谎言和判断，他们就保持被消解的状态。一旦你在云层里挖出隧道，云层就保持被挖掘的样子，而且再也不会坍塌或自行填满。一旦你在云层里钻出洞来，而且太阳开始透过云层照耀，它就会持续照耀。一旦你心胸开阔，你就会保持心胸开阔的状态你再也不会缩小或倒滑回去。

在第二阶段，你在「流程」工具上使用「流程」工具，你为了钻探而钻探，钻到哪里是哪里。用最纯粹的表达来说，你并没有使用「流程」工具去改变、固定和改善你的全息图，尽管你的游戏旅程和我的一样，你仍将发现自己在带着预定的目的使用「流程」工具——只是一会儿，直到那个模式最终削弱并且掉落。这是一个非常关键的时刻，而且开始时可能对你来说具有挑战性。你使用「流程」工具，目的不是使坏事离开，使好事出现，或在数量上有所增加。你使用「流程」工具，并不是为了使销售额增加两倍、收入增加一倍，使你不再负债，提高你员工的生产率，获得晋升，挫败竞争者，感觉更好，或制造任何具体的结果。当你穿越云层时，所有这样的故事情节，都将会自行变化，当太阳在你的全息图里更为灿烂地照耀时。

这可能非常诱人，当你想让一件好事发生在你的生意里，或一件坏事发生在你的生意里——有现金流、财务收支、员工、经济形势、股市或竞争对手，从而来使用「流程」工具，然后开始看着你的全息图，来看是否某事因而发生。但那并不支持你彻底摆脱「赚钱游戏」。这有点诡秘、微妙，而且你想要避免的「流沙」就在这，所以请仔细听。如果你想要改变、

固定或改善你的全息图里的某个事物，那么你正在做什么呢？评判那个事物！你说：「这样还不算好，我想让它与众不同。」我们曾讨论过，「评判」是把第一阶段的幻象保持在原地的「胶水」，所以如果你评判那个幻象，会发生什么呢？你不断强化那使你的创造固定在全息图上的「胶水」。结果，你一直说：「这是真实的！这是真实的！」而且那个幻象也因此必须被固定在原地。

**重点：**如果你发现自己这样想，「我想\_\_\_\_\_」或「我愿\_\_\_\_\_」，或有一个偏好或欲望，即使得自己的脚印踩在已经出现的某物身上，那么你是在评判，这意味着你不舒心，这意味着你有机会使用「流程」工具。

**重点：**你无法判断一个幻象，穿越定义该幻象的云层，同时颠覆它的模式。这简直是不可能的。

现在，我已经说过，我必须再说一件重要的事情。如果你在判断一件事情，想让它改变、固定或改着你在第二阶段生意里的某个事物的话，那么你就不能停止从意图、知识、意志力或自律方面来判断。那样是没有用的。但无论何时，当你判断某物或想改变、固定或改善该物时，你就不舒心，所以你就可以在这个事物上使用「流程」工具了，而且随着时间的推移，通过累加性地使用「流程」工具，评判就开始削弱了，然后会自行掉落，这是拓展的自然结果。

让我们再深入一点探讨这一关键概念吧。在第一阶段，在行动和结果之间有一个因果关系的幻象。我们使自己相信：「如果我做了 X 事情和 Y 事情，那么我将得到 Z 事情。」事实上，正如你现在理解的，在全息图里面并没有这样的关系。就是说，没有在全息图里创造出全息图里的结果的原因。真正的原因总是在全息图之外。真正的原因总是你的「意识」、「能量场」中的一个模式，还有你的力量。

如果你使用「流程」工具，而且随即寻找全息图里作为结果出现的变化，那么你是在做什么呢？你是在寻找「真相」的证据，而且你也因此赋



予能量给那个看法，「我对这一点有怀疑，我不确信这是真的。」你看着一个创造，说：「嗨！你，坏创造，走开，那么我就相信。」或说：「嗨！你，好创造，到我这里来，那么我就相信。」当你那样做的时候，你的全息图里什么也没有改变，而且你也不能穿越云层或自行拓展。为什么呢？因为你的「先证明给我看」的原动力将会持续「喂养」那个怀疑和那些限制着你的模式，而且，即使你给自己一些证据，那些证据也不会给你带来任何好处，因为在关于「反面是真实的」的看法里面还有许多力量。你明白这一点了吗？如果不明白的话，那么你在跃入第二阶段并玩一段时间的游戏之后将会明白。在第二阶段，你的目标是看到并真正明白，在一个超越了你的理解能力的很深的层次上，全息图里的所有事物都不是真实的，而且你拥有全部的力量。你的目标不是加强那个幻象。

当我把这一点和世界各地的「现场活动」的服务生、辅导客户以及「意识商学院」的学生们分享时，他们都能理解这个概念，但有人说：「我不喜欢我现在的处境。这就是为什么我想要彻底摆脱‘赚钱游戏’的原因。我当然想改变我的全息图。我当然想使它固定。我当然想改善它。我应该如何调解这里的冲突呢？」这样的想法是否也曾浮现在你的脑中呢？如果是这样的话，让我和你再分享三个见解，来补充我刚刚所说的有关评判的内容：

1. 你无法因定、改变或改善一个幻象。幻象并不真实。没有什么事物需要固定、改变或改善。一切都是烟幕和镜像！

2. 当你使用工具钻探云层，并且在第二阶段里自行拓展的时候，你就到达了这么一个阶段：你感受到的是对所有事物现有而目的赞赏和感谢，没有固定、改变或改善任何事物的欲望。

3. 当你到达上述阶段时，也就是大门开启，以便新模式可以被嵌入「能量场」（不是以前的「能量场」）中的时候。在第二阶段，一般情况下（作为一个「无限存有」，你能创造与众不同的事物），只要你想改变某个事物，它就不会不改变！



换个角度来看这个问题吧。假设你带着预定的目标使用「流程」工具：「我想穿越一些云层，以便我能使我的个人收入增加一倍」，或「我想穿越一些云层，以便我能偿清我的债务」，或「我想穿越一些云层，以便我可以使销售额增加一倍」。假设你成功地创造了预期的结果。所有你在做的，只是拿一个受限制的创造去和另一个受限制的创造做交易。这不是第二阶段的目标。你在第二阶段的目标是完全彻底摆脱限制、束缚以及「赚钱游戏」。你想要到达那个不受任何限制、不受任何束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」的阶段。只要你想改变、固定或改善你的全息图，只要你有预定的程序、目标或预期的结果，你就是在加强那个幻象的力量，并且在给那些你有机会从中汲取力量或彻底摆脱的模式增加力量。

而且，考虑一下这个问题，因为它跟你为什么通过改变、固定或改善全息图的愿望会最终得到拓展有关。每一个你使之进入全息图里的单个创造都是一个绝对的奇迹。那里空无一物。一切都是烟幕和镜像！然而看起来却绝对真实，因为你是一个强大无比、天赋异禀的创造者！有 5 万美元存在银行并不比有 500 美元存在银行更好。做一个百万富翁并不比破了产或欠下 2.5 万美元的债务的人更好。彻底摆脱「赚钱游戏」和向你自然状态下的无限丰盛敞开心灵并不比玩第一阶段的游戏且被锁入金钱上受限制的状态更好。

我刚刚给你举过的所有例子，还有许多其他我们可以讨论的例子，都是不一样的，但是它们都是同等的创造，而且从拓展了的「真相」的角度来看的话，是具有同等的重要性的。一部电影里一个只有 5 美元净值的主要角色比另一个有 1000 万美元净值的主要角色贫穷吗？不。两个角色都不是真实的。它们都是虚构的，还有属于他们的净值数字也是虚构的。这和你全息图里的幻象是一样的。而且你一旦拓展到一定阶段，就能直接体验「真相」。

你所有的创造、所有的幻象，都恰如它们本来一样完美。它们不会存在于你的全息图里，如果没有一个「能量场」中的模式，获得能量来按照

它们本来的方式创造它们的话。「能量场」中也不会·存在一个模式，如果你的「大我」不在那安放一个模式 — 有意地，按照一个聪明的计划 — 来很好地给你的游戏旅程提供支持的话，不管你给你的创造以什么样的定义、标志或评判。

一些创造对你来说显得更好的唯一原因是，你被锁入第一阶段的视角，你从那个视角评判这些创造，虚构有关这些创造的故事，而且相信这些创造是真实的。我知道这可能现在很难让你接受，但这是「真相」，而且这就是你创造出我来并和你分享的东西。我曾提到过，我和你在这里分享过的所有概念将会变得越来越真实，辛你穿越越来越多的云层且在做第二阶段的工作中得到越来越多的拓展时。

当你做第二阶段的工作时，你的全息图将会改变。你可以看着那些变化并认为它们比原来更好。然而，真相是，你的生意和个人生活并没有变得更好。他们只是变得不同了，而且它们的不同之处使得你纯粹为了玩游戏的快乐而去玩不同的游戏。当你穿越足够多的云层收回足够多的无限智慧以便能够看到这一点 — 真正看到 — 且在很深层次上看到（如果你认真玩第二阶段的游戏的话，你是能够做到这一点的）时，那就是你已非常接近彻底摆脱「赚钱游戏」的信号！

这一点虽然微妙，但却非常重要，而且也是一个你必须跨越的主要跳栏，如果你认真玩第二阶段的游戏的话。我曾提到过，如果你像我一样，而且也像许多我的学生和客户一样，不管我刚和你分享了什么，那么在许多场合你也许会受诱惑，带着预定的想要改变、固定或改善你的全息图的程序去使用「流程」工具 — 而且你会屈服于那个诱惑。如果发生这样的事，就顺其自然吧。这并不是什么了不得的事。我曾解释过，在第二阶段，你不能搞混你的全息图或者犯错误。然而，如果你试图带着预定程序使用「流程」工具，或者你试图改变、固定或改善你的全息图，那么你将会看到的全息图简直没法工作。那么，当你继续做第二阶段的工作且得到拓展时，你固定、改变或改善全息图的愿望将最终掉落 — 自然而然地。

**重点：**如果你发现自己在判断或想要改变、固定或改善全息图里的任何东西，那么你就顺着它、拥抱它，顺其自然，充分感受它吧，但是要利用它给你的钻探云层的机会，当你受到激励的时候。

有的客户和学生对我说，「那听起来不错，但对我来说却不实用。我有自己的企业，而且我必须关注数字、目标和结果」，或「我有一份工作，老板期望我经常设定并实现一些目标」，或「我有经常性的开支，还有家要养。这样子做作和轻浮我可担当不起」。如果像那样的思想浮上你的心头的话，那么深呼吸一下，让我提醒你几个真相，这些真相会越来越真实，随着你的拓展和更加深入第二阶段。在我刚刚举过的例子里：

- 没有生意。
- 没有数字。
- 没有目标或结果。
- 没有工作。
- 没有老板。
- 没有经常性的开支，没有家要养。
- 没有做作和轻浮这样的事。

这一切都是虚构的。这一切都只是你的「意识」的一个创造。在你身外并没有力量，在任何人、任何物身上都没有。你拥有全部力量，而且你的「大我」将会在第二阶段巧妙地使用你的力量——在你的工作、生意、老板、家人以及别的所有事物身上——来支持你做第二阶段的工作，并彻底摆脱「赚钱游戏」。

**重点：**在第二阶段，当你穿越云层、得到拓展的时候，在你似乎很重要的待办之事的清单上的待办之事将会很容易解决。为什么呢？因为你的「大我」将会确保这一点，一旦限制着你的那些模式和幻象帮你钻探云层。

不论你是拥有自己的企业，还是为别人工作，或正处于失业状态；不管你是单身，还是已结婚生子——不管你的处境怎样，你仍然可以时不时

地享受一下生活，仍然可以在「反应的模式」中生活，而且仍然可以使用钻探工具来彻底摆脱「赚钱游戏」，不带有任何预定的程序、目标，或有具体结果的投资项目。我每天做这样的事情，而日已做了五年时间了，尽管我拥有几家公司，也已经结婚了，而且还有两个小孩。在后而的几章里我会给你具体说明我是如何做的，而且给你再提供一些可以遵循的指导原则。在这方面，我绝对没有任何独特之处。

我现在想和你聊聊你该期待什么，当你在你的游戏旅程上开始使用钻探工具，深入第二阶段的中心时。我们就从讨论哪些事物对第二阶段的游戏来说具有挑战性或难度方面（在本章和下一章）开始，然后我们将进入所期待的事物的拓展和转变方面。

## **第二阶段所预料到的挑战性体验和感受**

在第二阶段能预料到下面七个挑战：

1. 预料到不舒心 — 非常！
2. 预料到奇异的事情发生。
3. 预料到别人按本性行事。
4. 预料到你所有的核心观点受到挑战。
5. 预料到经常感到闲惑、沮丧、无助和迷茫。
6. 预料到「非常不耐烦」。
7. 预料到不稳定和你全息图上发生不寻常的快速变化。

### **预料到不舒心 — 非常！**

我们讨论过，最强的第一阶段模式隐藏在你感到最不舒心之处。因此，为了创造机会从那些模式汲取力量并改变那些模式，你必须有许多时候感到不舒心，尤其是在你升始第二阶段的游戏旅程时。这正是事物本来的杆子。事实上，你知道你实际进入第二阶段的那个时刻，因为一件或多件不

寻常且紧张的事将会被创造并进入你的全息图，给你带来许多不舒心的感觉。不舒心是第二阶段早期游戏的名称，我也说不清楚这个「早期」到底持续多久。

在第一阶段，对于极大的不舒心之事，机械的反应可能会是这样的：

- 「我讨厌这个。」
- 「让我离开这里。」
- 「为什么这件事发生在我身上？」
- 「我不能马上处理这件事情。」
- 「走开！」

如果你有这样的思想或感情，那只是我称作的「第一阶段残余物」。原本设计的目的是支持你实现第一阶段限制的目标，而且使你相信你正处在「真实的你」的反面。在第二阶段，你给自己的机会是使用「流程」工具到这样的感情上，钻探云层，而且更加接近「解脱点」。

### **预料到奇异的事情发生**

第二阶段的六个主要目标是：

1. 重新发现关于「真实的你」和到底在发生什么的真相。
2. 收回你的力量。
3. 一直正视幻象并说出有关幻象的「真相」。
4. 给自己一次关于你如何在你独特的全息图里实现第一阶段的奇迹的有导游带领的旅行。
5. 一直增加你对于自己作为你所体验的所有事情的创造者的赞赏和感谢。
6. 一直增加你对于自己创造的东西的赞赏和感谢。

为了实现这些目标，必须创造对你来说似乎是奇异的体验。奇异到底

是什么意思呢？我最近在词典里见到的一个定义：「具有特别古怪或不寻常的特征；奇怪的。」如果你是一个「无限存有 n，你相信自己正处于「真实的你」的反而，而且，你突然开始向自己显明「真实的你」以及你多有力量，你难道不认为从第一阶段的视角来看，你所看到的显得特别奇怪或不寻常吗？你一定会这么认为的！就我而言，从我个人的以及世界范围内几千位客户和学生的生活体验来看，一个体验越是奇异，你为自己创造的拓展机会就越大。在第十五章（还有附赠的在第十六章里提到的可下载来读的一章），我将和你分享许多显得特别奇异的故事。

你可能会注意到的另外一件事是，事情也许会变得如此奇异，你会怀疑它们是否真的发生过，或者你只能想象它们。我自己的生活体验以及和客户来往的体验在第二阶段早期一直就是这样的，你无论何时有了对「真相」的体验、看到你自己的力量有多大，还有在多大程度上你在创造着你体验的所有事情，这些事情总有一个超现实的方面。最终，事情的奇异性，如果它看起来令人不舒心，将会转变成一次「真正的快乐」和极大的「赞赏和感谢」的体验。

### **预料到别人按本性行事**

在第七章，我解释过，别的人，即在你「纯体验式电影」里扮演角色的人们，在全息图里起三个作用：

1. 使你回想起你对自己的看法和感觉，或回想起对于你已经赋予其以幻象的看法。
2. 和你分享有支持作用的知识、智慧或见解。
3. 促使某事物运转，以支持你的游戏旅程。

因此，在你的「纯体验式电影」体验早，你的「大我」将把剧本交给演员，而且。创造他们，让他们说和做各种事情，来支持你做第二阶段的工作。因此，可以预料到你会看到人们说和做各种奇异的、不一致的事情，还有出于本性的事情 — 这都是为了支持你第二阶段的游戏旅程。

你也许禁不住想要弄明白，为什么这些事情会发生，或者你的言行在支持上述三个作用中的哪一个。尽量放弃想要弄明白事情「真相」的欲望吧。如果你的「大我」想让你从回忆、知识、智慧、见解、某个事物中获益（该事物正被一个演员在你的全息图里以不寻常的或出于本性的方式促动）的话，那么他/她将会使那件事情的「真相」对你来说显而易见。你无需用力探寻或费神寻思答案。你只管一直钻探就行了，其余一切会自行变化的。

### **预料到你所有的核心观点受到挑战**

你知道，「能量场」中每一个具有限制作用的模式都内含有一个或多个观点，另外还有判断和结果。那些观点、判断和结果没有哪一个是真实的。它们都是谎言。它们都是虚构的故事。因此，如果你打算彻底摆脱「赚钱游戏」，你对于「赚钱游戏」运行机制的关键看法，你必须如何去玩「赚钱游戏」，赢得「赚钱游戏」需要付出什么样的代价（也就是说，那些把你锁入受限制的幻象当中的观点），通过你发现自己沉浸于其中的第二阶段故事的展开，这些将会被推动、戳破，而且最终瓦解。这样的情况必然会发生。

**重点：**你不能做到继续相信在第一阶段谎言是真实的，而同时还能彻底摆脱「赚钱游戏」。这不可能。它们是互相排斥的活动。在第二阶段，你是用谎言和幻象去交换属于「真相」的体验和感受的。

### **预料到经常感到困惑、沮丧、无助和迷茫**

如果你打算体验许多第二阶段的不舒心的感觉，如果你将会看到许多奇异的事情，而且如果所有你信以为真而实际不是的事情在根本上受到挑战的话，那么，你是否会时不时地感到困惑、沮丧、无助和迷茫呢？

当然会！

我现在对此只是一笑置之，但是在我做第二阶段的工作的第一年里有许多次，当我仰望天空并对「大我」说：「你高估了我处理这件事情的能



力。这太难了。我无法应付。我需要休息一下。请让事情停下来，或让我稳定一段时间吧。」

好消息是那些感觉称得上不舒心，对吧？所以，如果你觉得困惑，那你就可以使用「流程」工具来对付了；如果你觉得沮丧，那你就可以使用「流程」工具来对付了；如果你觉得无助，那你就可以使用「流程」工具来对付了；如果你觉得迷茫，那你就可以使用「流程」工具来对付了。这些都给你提供了更多的机会来钻探并穿越云层！

**重点：**你的「大我」了解你，比你了解自己更多。他/她给予你的，多于你所能对付的即使你觉得自己无助或无力对付，但实际上并不是那样，而且你也能对付得了。你会安然无恙，而且最终会因有这样的体验而有极大的赞赏和感谢。

### **预料到「非常不耐烦」**

如果你的游戏旅程像我的一样，也像其他许多其游戏旅程我知道的玩家一样，在跃入第二阶段后，你会想立即重新得到你的无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」。你不会想着非得使用工具钻探云层，并随着时间的推移体验心灵的拓展和转变。我称之为「非常不耐烦」。

如果你的感觉是那样的话，原因其实很简单。你对自己在第一阶段所体验的限制和束缚是那么厌烦，所以当你被提醒「真实的你」是什么样的，以及什么样的事情对你来说是可能的，这时候你想要的是昔日的好东西。这是一个合乎情理的反应，也在预料之中。我曾说过，我自己的感觉也是那样的！

从我自身的体验来看，如果那个原动力在你心里运行，而你感到非常不耐烦，那么就沒查多少别人可说可做的事，能使你突然感到有耐心或更加有耐心——你也不会想驱除不耐烦的感觉，因为不耐烦就是不舒心，而且你能如何对待不舒心呢？使用「流程」工具！

然而，我想向你提供几个你可利用和借鉴的比喻和事例，当你使用工



具钻探，或自动地支持你提醒自己事物的「真相」，以及支持你穿越表面的不耐烦时。

首先，你曾看过电影或电视剧里犯人越狱的情景吗？你很可能看过。让我大致说说电影或电视剧里犯人越狱时会发生什么。有一个或多个被长期监禁甚至终身监禁的犯人，决定越狱。他们时间有限，用来越狱的工具也有限，所以，他们能使用什么工具就使用什么工具。

在我看过的一部电影里，一个犯人用一个大勺制作了一个临时使用的铲子，开始在自己的牢房里，通过马桶后面的一个小洞挖隧道。那么，在那样的一个场景里，犯人知道挖通隧道需要花费很漫长的时间。他知道他只能在狱警不注意的时候挖，而且他临时使用的铲子也不坚固，所以他特别有耐心。他想在昨天离开监狱，是的，但他知道那不可能，所以在他挖掘隧道并取得非常缓慢的进展的时候，他表现出了极大的耐心。你有机会提醒自己，在犯人越狱这个事例和你逃脱第一阶段游戏的限制和束缚二者之间是有共同之处的。

如果你的游戏旅程像我的一样（也可能不像），你也许也会对于如此重复地使用工具钻探云层感觉到非常不耐烦。「好了，现在我使用‘流程’工具已有一阵子了，」你也许会这样想，「我到底还需要花费多长时间一而再、再而三地一直重复做同样的事情呢？」

让我和你分享几件有关非常不耐烦的原动力的事情，以便支持你穿越这个阶段。然后，在下一章我们将继续这个讨论。首先，真正具有讽刺意味的事情是，在第一阶段，许多玩家会努力工作，试图创造成功的生意、事业、独立的财政、财富，或强大而被动的收入流。他们会一直辛勤工作几十年，却并没有达到目标，而且在辛劳的过程中也不曾真正抱怨过什么。但如果同样那些玩家玩第二阶段的游戏，历经三个月而还没有彻底解脱的话，伙计，他们生气吗？

接下来，我想给你说几件事情来解决你的一些不耐烦情绪，那些情绪

促成了我刚刚描述的态度。如果你是一个登山者，你选择爬山的有冰的一面，那么你就得反复踢你上面有钉子的靴子，踢进冰冷的冰里面，来支持你爬山。你就得反复举起胳膊，在头顶挥舞一把冰斧子，并把它嵌入冰里面，然后用冰斧子把自己拉上去。如果你喜欢爬山，你会不会抱怨说：「到底为什么我非得一直把靴子往冰里面踢呢？为了爬山为什么我得一次又一次地把冰斧子嵌入冰里面呢？为什么刚要爬山这里就有冰呢？」你不会这样抱怨的。

如果你喜欢打高尔夫球，你会不会这样说：「为了使球掉进洞里，为什么我非得一直使用该死的球杆呢？」你不会这样说的。

如果你喜欢牵着狗出去散步，你会不会这样说：「为了散步，到底为什么我非得跟另一个（狗）一而再、再而三地一直保持一步之遥呢？」或者如果你喜欢慢跑的话，你会不会抱怨为什么非得以更快的速度做同样的事情呢？你不会这样抱怨的。

如果你是一个网球运动员，你会不会说：「为什么我非得把用力击打过去的球打得高过球网呢？真该死！」你不会这样说的。

体操运动员会不会说：「为什么我非得使自己一直挂在吊环上或在木马上摆动自己的身体呢？」不会的。

在上面每一个例子当中，人们对这种重复都是有预期的。它是游戏的一部分，也是运动员最为喜爱的那一部分。这和使用工具在第二阶段钻探云层的道理是一样的。你是在玩自己喜欢的游戏（即使表面上看起来你不喜欢），而且重复使用工具是游戏的一部分。

当你觉得不耐烦的时候，那正是这个判断，以及第一阶段游戏的残余覆盖在你的体验之上了。那不耐烦的感觉并不是真实的，它只是第一阶段的奇迹的又一个幻象，而且它将自行削弱并掉落。但可能的情况是，从自己的生活体验以及我同其他一些玩家来往的体验来看，你会有许多次觉得不耐烦的经历的！

我告诉游戏玩家们，要想得到第二阶段拓展了的游戏旅程、穿越云层的流程、解脱以及急剧改变的全息图，这些都要花费很多年的时间。如果花费更少的时间，那么你就该庆祝一番，如果你想的话（尽管在那个时候你可能不会），但要想得到这些是一次漫长的游戏旅程。我的情况是，第二阶段里面最初几次大的突破，直到我玩第二阶段的游戏两年之后才来到。令人惊异的拓展和转变在随后的三年时间里才来到，而月我在写这本书的时候继续遇到不凡的体验和感受，这时候我已进入第二阶段五年多时间了。这些时间的框框不是规则和方案，只是我创造的，但把它们记在心里会很有帮助的。

### **预料到不稳定和你全息图上发生不寻常的快速变化**

我们讨论过，在第二阶段，你的「大我」将会创造一些「能量场」中的模式，赋予其能量，使幻象出现，由此设计来支持你钻探云层，并钻出洞来，而且使「真实的你」的太阳照射进你的全息图。于是，在展开的故事当中，你很可能会注意到一个更大程度的不稳定状态和快速的变化。

给你举个普通的例子来解释一个观点，如果你的「大我」为你「纯体验式的观影」体验创造了一个「能量场」中的模式，该电影场景预计持续 20 分钟，而且给你三次使用「流程」工具以及以某种方式从中拓展的机会，一旦那 20 分钟时间过去，而你已使用「流程」工具三次了，那么，无论那个场景中有什么你都不再需要了，而目它会立即变化或变形，变成另外一种大不相同的东西 — 甚至是以那些似乎毫无意义的方式。

与之相似的是，如果你的「大我」写下一个电影场景，其中你自己的另一方面，即员工、合作伙伴、销售商、客户、银行家或会计师，本应说事物 A、做事物 B，来支持你做第二阶段的工作，而且你最终获得的是体验 C，一旦你获得了体验 C，你自己的那另一方面就可能立即变形，变成某种新的事物，甚至是以那些似乎毫无意义的方式，或看起来与人物角色的个性、历史等不一致的方式变形，这一点我在前面已解释过。

事实上，有时候，你自己的其他方面被创造出来，他们甚至不记得说和做自己说和做过的。而且在他们发生一次变形之后，可以创造他们，让他们以奇异而不寻常的方式再次变形，来支持另一个场景里的目标。当你在第二阶段「纯体验式观影」体验中感受其他角色变形的程度时，这种感受可能会变得非常不可思议。

我说不出第二阶段对你来说到底看起来怎么样、感觉起来怎么样，这是因人而异的。但是你的「大我」知道如何使你作为玩独特「人性游戏」一个独特的「无限存有」，得到彻底解脱。我可以绝对保证的是，如果你有勇气、毅力、责任心和自律精神，来做第二阶段的工作，而且坚持做下去——哪怕是感到恐怖、不舒心或糟糕的时候，你会慢慢喜欢第二阶段的工作的。

在结束这一章之前，我要提出两个关键点。第一，在做第二阶段的工作时，尽量对自己温和些、耐心些；当你不能做到时，就使用「流程」工具，因为你不舒心。你没必要一夜之间成为使用工具的大师。你也许会发现自己这样说：

- 「我就是做不好这件事。」
- 「我刚有机会使用‘流程’工具却没有用。太糟糕了！」
- 「我再也不打算做这件事了。」
- 「我只是没有需要坚持到底的精神。」
- 「不论我如何努力，事情对我总不奏效。」
- 「这件事我做不了！」

要知道这样的声音是过去有限制的创造，它在第一阶段对你影响很大，但现在不再影响你了。在这些声音上使用「流程」工具吧。你只是做你能做的，并且相信所有事情进展良好，不管发生什么事情。你总是能把事情做得很好，不管表面上看起来怎么样，或说出你自己在那个流程中的体验和感受！

**重点：**永远不要低估你使自己相信幻象是真实的以及你正处于「真实的你」的反面所要花费的代价。

在你不论多少年的人生体验当中，你已经使用了全部的力量、创造力、发明力、聪明才智以及诡诈的本事，这些是你作为「无限存有」所具有的，为的是使你相信其中的幻象是真实的，而且你正处于「真实的你」的反面。

可以这么说，你毫不留情地捶打着自己的头部，说：「物质世界是真实的，物质世界是真实的；金钱是真实的，金钱是真实的；我的活期账户是真实的，我的活期账户是真实的；力量在我身外，力量在我身外；我真的受着限制，我真的受着限制。」直到你绝对相信了。你很无情地把自己从无限状态带到了有限状态。现在你必须使所有那些感觉逆转回来，再把你从有限状态带回到无限状态。这会需要你付出时间、精力、努力以及自律的代价。要准备好做这些事情，并让自己休整一下，或使用「流程」工具，如果你觉得自己效率太低，或如果你感觉要做的事情太多太多，或不论别的任何事情降临在你的头上。

**重点：**你作为游戏玩家，在第二阶段，并不需要像有预期似地促使事情发生或制造出结果来。你只是做第二阶段的工作，而且在做的时候，你会钻开越来越多的云层，而且「真实的你」的太阳也会越来越多地照射进来。当这个情况发生时，你的全息图就会自行变化，而且非凡的结果就自然而然地被创造出来了——通过展开令人惊异的故事情节。

对我而言，第一阶段是令人疲惫的。第一阶段是那么复杂，有那么多选择要作，有那么多工作要做，有那么多事情要促成，有那么多细节要分析、加工，而且设法使之在我的生意中获得成功。但是然后，随着我深入第二阶段，并超越过去所有的模式（而且那些模式还在持续产生）的束缚而得到拓展。你也将为你自己创造相同的原动力。

关于第二阶段的游戏，我所特别喜爱和欣赏的其他事情之一，就是第二阶段的游戏是那么简单！你工具包里只有四种工具，而且什么时候用哪

种一清二楚。你生活在一个「反应的模式」里，等待着看你受到激励所要去做的事情，以应对出现在你的全息图上的幻象。然后你仅仅相信你的「大我」，而且做你受到激励去做的事情，包括取出合适的工具来使用，以便完成工作。

在你一天又一天地做那个工作之后，你有一天早上醒来会注意到你全息图上的某个事物已经发生了变化。也许，过去会使你发疯的事物，现在则会使你发笑。也许，某个你一直觉得很古怪的人突然变得善良并能够给你帮助了。也许金钱会开始从意想不到的地方显现了。一件事情将会变化，接着是另一件，接着又是另一件。然后，变化的速度将开始加速，幅度也开始变大，进入我所称的「奇迹般的领地」。这一切都来自每天耐心、持续且独立地使用那些钻探工具的好处。

要想知道更多有关解脱点的实际样子的细节信息，包括我自己如何跨越解脱点的体验和感受的细节信息，你可以进入和本书附赠的章节里看：[www.bustingloose.com/chapters.html](http://www.bustingloose.com/chapters.html)。

**重点：**你迄今所发现的一切事物都将变得越来越真实，而且你对真相的体验和感受将会加深，当你继续穿越云层并得到拓展时。

当你准备好了要发现「当事情难以进展时，难事就变容易了」这句古老格言里的新花样时，请翻过页，继续读第十四章吧。

**注释：**

①朱迪·加兰语，扮演电影《Oz 的怪人》（沃纳家庭影像公司 1939 年出品）中多萝西的话；根据 L.弗兰克·鲍姆著《Oz 的有趣怪人》（芝加哥：乔治·M.希尔出版公司，1900 年版）一书。

## 第十四章 当事情难以进展时

不是因为我有聪明，而是因为我考虑问题的时间比别人更长。

——阿尔伯特·爱因斯坦

有一句第一阶段的古老格言是这么说的：「当事情难以进展时，难事就变容易了。」我总是这样解释那句格言的意思：当生活中的事情变得真正困难时，如果你强壮有力、意志顽强，那么你深入事情本身，会发现你并不知道自己具有的某种形式的内在力量，并且真的发现你来自某个地方，而且行动起来，直到你最终克服那个困难。

在第一阶段，这句格言经常被用来加强第一阶段的原动力——通过激励人们在一条难走的路上坚持不懈。那条路从未修过，而且只是带来无尽的痛苦。尽管如此，玩第二阶段的游戏时，你却可能遇到一种相似的体验。我在自己第二阶段的游戏旅程中曾不止一次体验过。除了我在上一章讨论过的挑战以外，在第二阶段的游戏的路上，可能会有这样的时刻，即你的游戏旅程好像极具挑战性、极其强烈、压倒一切，以致你想要认输并放弃。尽管你知道，一旦你穿越云层，不寻常的机会还是可能有的。我称那些体验为「心灵的暗夜」。

具有讽刺意味的是，恰恰就是在这样黑暗的时刻，你常常最为接近在云层中钻出一个小洞，并感受最大程度的拓展和转变的时刻。当我体验那样的暗夜时，我常常跟「大我」进行只有我一人说话的单向谈话，这样的时刻，我会生气地说：「我的第一阶段真是太难了。这第二阶段的游戏旅程更是太难了。如果这就是预料会发生的事，那么让我离开这里吧。我已经受够了。我再也不要这样做了。」



在我第二阶段的游戏旅程中，我一定不下百次地深切感受过像那样的无助和无望的情绪。然而，在我坚持使用「流程」工具并从中拓展自己之后，我开始看到、感受到了某种令人迷恋的东西。我开始看到、感受到了那样的无助和无望的情绪并不是时时存在的。我开始看到、感受到那样的情绪是我自出生到三岁时感受的重现（而且以后当这些模式重现时，我还会感受到），当我所创造的用来实现第一阶段的奇迹的最大模式，正被创造和锁定的时候。我发现当一出实时上演的第二阶段的游戏的戏剧情节慢慢展开时，那些情节就会在我心里触发与以前同样的情绪。这出实时上演的戏剧是原来那出戏剧的重演，而那被触发的情绪也是以前情绪的重现，伪装得很是巧妙，所以很长时间内，我都不知道它的「真相」。

当我挖出一个足够深的隧道，想要在那个模式的云层里钻出一个洞（现在我称之为「章鱼模式」），并且当我能够感受其中的「真相」的时候，我对自己作为那么令人惊异、那么巧妙地伪装起来的感受的创造者（原本的和重现的）以及那些感受本身的赞赏和感谢，拓展到了如此巨大的程度，以致能把我镇住。如果你想了解更多有关这个感受的情况，即我现在称作「章鱼模式」的感受，请访问我的网站上下面的网页，下载我专为你建的音频文件：[www.bustingloose.com/octopus.html](http://www.bustingloose.com/octopus.html)。

我们并不要求「心灵的暗夜」获得解脱或者穿越云层，但是许多游戏玩家感受过「心灵的暗夜」，这就是为什么我要花时间来讨论它们的本质和意义，为什么我要给你提供支持，以防你把自己带往那样的境地的原因。

如果你有一个心灵感受上的暗夜，那么到底在发生什么呢？一个巨大的谎言正在起作用。而当巨大的谎言起作用时，就有一个使这此大谎=现形的巨大储存室，就有一个钻探并在云层中钻出洞来的不寻常的机会，因而还有一个在全息图上体验非凡拓展和转变的机会。

「心灵的暗夜」还有一个表现方式，即你想要放弃的原因，不是因为它那么艰难，而是因为你对我个人、对「解脱模式」，或对这两者都存有



严重的怀疑。你还记得我们讨论肖恩·康纳。在主演的电影《陷阱》，目的是说明我们安装于第一阶段的安保系统，使我们远离「真相」和我们的力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」吗？如果不记得了，你可以在第四章结尾处回顾一下。

好了，继续说那个比喻吧。想象你已经建造了一个精密的安保系统，像那部电影里的一样，来保护存放在你的博物馆。罕的一块宝石。再想象一个手段高明的窃贼，能够突破你所有的安防措施，手里拿着那块宝石，就离开博物馆了。如果你有保护那块宝石免于被偷的最后一个机会，如果你在现场，你会对那个窃贼说什么呢？「那块宝石是赝品！那不是真宝石！」对不对？那是你最后一招，最后的努力，因为别的所有措施都失败了。

如果你发现自己以一种投入的、尽责的方式，玩第二阶段的游戏一段时间后，而且你也体验了对我个人和对「解脱模式」本身的怀疑的话，这其实是你的「大我」在你面前向你显示，你的安保系统多有效（或能多有效），你是多么了不起的一个幻想家，通过最后的努力——最后一把努力往往极为有效！只管使用「流程」工具吧，坚持使用，那么那些感觉会弱化并离开的。那些感觉有可能还会回来，有可能不会再来。如果那些感觉回来，就再用「流程」工具，尽可能多地使用，那么它们会自行解决劳永逸地。

要想使我们第一阶段的奇迹的幻象显得真实，而且误认为我们正处于「真实的我们」的反面，这些幻象就得制造得极其复杂、细节丰富、有多个层面。如果你窥视一下那个幻象（软件）及其所有层面，为使电影《侏罗纪公园的恐龙（或任何令人惊异的特效）显得真实，你将会大吃一惊。

我喜欢使用洋葱的比喻来说明这么一个关于某个物体的概念：该物体有着许多层面，合并起来创造成一个看起来坚实的物体。为了拆解或解剖你的「大我」在第二阶段里带你去的主要幻象，你就得一直不断地回到那个幻象的中心，并窥视那个幻象的更多层面。



在第二阶段，我们不断回到幻象当中去，直到剥开「大我」要我们检查的所有层面。

为什么你的「大我」想要你剥开那样一个幻象的许多甚至所有层面呢？因为每当你穿越一层，清楚地看到里面的构造（那此看法、判断、结果、在你的生意和个人生活罕的重复，等等）时，你對自己如何创造了这个幻象的赞赏和感谢就会升起，直到你对整个幻象和你的创造者角色的总的赞赏和感谢迅速升起。

这里有一个例子，说明如何看待这个问题。我喜欢基弗·萨瑟兰主演的那部叫《24》的电视连续剧。在开播两年之后，我发现了该电视剧所有能买到的两个播出季的DVD。我买了我错过未看的两个播出季的DVD，观看之后，发现我很喜欢这个节目。然后，我在盒子里另外的DVD上发现了附赠的材料。在附赠的材料里面，有一些对节目的主创人员、演员以及全体制片人的访谈录像。他们给你看了用于这个节目的设备的实际情

形，他们也给你看了几个特逼真的幻象和特效是如何创造出来的。在我看过节目花絮之后，我给予这个节目的赞赏和感谢已经很高了，但在我看过附赠的材料之后，我给予这个节目的赞赏和感谢抬得更高了。为什么呢？因为我「慢慢剥开内层」，看到了有关我所大为赞赏和感谢的幻象是如何被创造的越来越多的情况。如果你有类似体验，那么你就能明白我的意思。如果你没有类似体验，我希望你能理解这个思想。

当你慢慢剥开你如何创造第一阶段的奇迹的幻象的内层，来赞赏和感谢他们是如何被创造出来的、如何运作的等，这时候，一个相似的动力就发生了。在我第二阶段的游戏旅程中，每当我感受一次「心灵的暗夜」时，我会走出来，到另一面，到我在云层钻出的洞口，表达不寻常的赞赏和感谢给我自己（作为创造者）及幻象本身，包括故事的具体情节、层面、演员及合起来创造出幻象的特效。

为了把这个重点说清楚，现在让我和你分享另外一个比喻。稍微想想钢铁吧，钢铁是一种坚硬、牢固的物质。如果你想把钢铁铸造成具体的形状——车门、桌腿或桌面，你首先必须把钢铁加热到极高的温度，直到它变软。然后你铸造它，再次冷却它，而且把它永久地固定成那个形状。然而，如果你以后还想把它再铸造成一个新形状，你就必须重复上述整个程序——把钢铁再次加热，使它变软，然后重新铸造，并冷却它。

继续分享这个比喻。实现第一阶段的奇迹，就像把钢铁加热，倒进一个和它本来的形状相反的受限制、受束缚的模具，然后冷却它，固定成那个形状。到第二阶段，当你想把那个形状再铸造成拥有无限力量、智慧、丰盛以及「真正的快乐」的形状，你就必须再次加热它，以便它变软，可以被铸造成任何形状。你在第二阶段体验的诸如不舒心、压力大或心灵暗夜的情感体验，其实就是你必须自己生产出来以便铸造成某种形状的「热量」。

在结束本章之前咱们再分享一个比喻吧。咱们再次回到那个太阳和乌云的比喻，包括钻探、隧道以及云层里的洞。想象在第二阶段，你的「大

我」带你到一处云层说：「咱们从这里开始挖掘吧。」所以他/她用故事情节把游戏模式嵌入「能量场」中，来支持你钻探云层，使你进入那些故事，并让你开始使用那些工具来钻探。

想象你一直钻探，已有一会儿了，而且你已经钻到了某条隧道 3/4 的深度了，并且即将从那个隧道挖出一个洞口。然而你并不知道你已经在隧道掘进了 3/4 的深度，所以你很可能会感到沮丧，就好像你一直钻呀钻、钻呀钻，却没有丝毫进展，尽管你走了很长的一段路，对不对？你甚至可能会放弃、认输，尽管你已走了这么远，而且即将取得突破，对不对？当事情难以进展时，记住这个景象吧（如果事情真的难以进展）。不管你在任何时候感觉如何，只要你在使用工具，你就处于笼罩着云层的一个隧道里，你在钻探，而月你在朝着在云层里打开洞口的目标前进。

最后，在第二阶段里有这样的时候：当你钻呀钻、钻呀钻，并且钻开一个洞口，而且当太阳开始照射进来时，你全息图里的某个事物就会发生巨大的转变。你可以说是在舒适地晒着太阳，感受自我的拓展和真正的快乐。但是当你被带到云层的另一处、另一个模式的时候，那就像被人拆了台而失去立足之地，也许也像你根本未曾在云层早钻出一个洞口，或取得任何进展一样。

在那样的情景里发生的事情就是，你确实钻通了一条隧道，你确实打出了一个洞，而且你确实体验和感受了拓展和转变。这一切都是实在的、真实的，但是然后你的「大我」说：「好吧，咱们到云层的另一处去，开始在那罕钻探，以便我们能更多地拓展和转变更多事物。」这就像被人拆了台而失去立足之地，也像你失去某个东西或根本未曾拥有过那个东西，但那并不真实。你只是在钻探一条新的隧道，比起你舒适地晒太阳时感受到的温暖，那条隧道是又暗又冷。尽管有那样的感觉，你却正走在实现更大拓展、更大转变，甚至有更多阳光照进你的全息图里的路上，尽管感觉并不是那样。

顺便说一下，如果你要看这样一部电影，这部电影能说清楚我在这

一章里提出的观点（以多种感觉并用的方式），我所提出的观点是有关为什么第二阶段的游戏旅程得那么强烈、无情、艰难，为什么在我们忙于颠覆真正的大幻象、大谎言的时候，那个「热度」得要那么高。请和迈克尔·道格拉斯一起验证「这个游戏」吧。你将会被镇住！

当你准备好了要从我们一直进行的理论层面的讨论转变，而且发现我在钻探云层时所遇到的事情，以及第二阶段的游戏的其他玩家在钻探云层时所遇事情的具体的、琐碎的、日常的、实际的细节时，请翻过页，开始读第十五章吧。

**注释：**

①小阿尔伯特·爱因斯坦语，见网站「About.com:Quotations」，网址是：<http://quotations.about.com/cs/inspirationquotes/a/ProblemSolving.htm>。

## 第十五章 重新创造

如果一家公司，不是给员工灌输恐惧的思想，而是提供一个公司里人人都能深潜其中的方式——开始拓展能量和智力，那么人们就愿意无偿加班工作。他们也将会更有创造力。而且该公司将会取得突飞猛进的发展。这是能够做到的。本来不是这样，但可以很容易地做到这样。<sup>1</sup>

——戴维·林奇，电影导演

你是不是在没有读过本书前面章节的情况下先跳到本章来读呢？如果是那样的话，为了你的缘故，请把书页翻回去，读完其他章节再来读这一章吧。除非你收到了我为你准备的所有游戏「拼图」，而且整个摆脱「赚钱游戏」的地图出现在你眼前，否则你是无法彻底摆脱「赚钱游戏」的。然后你可以借助那张地图来真正摆脱「赚钱游戏」。在这点上，请相信我！

当你穿越云层并且拓展到那个节点，即你开始玩「新赚钱游戏」的节点，我称之为穿越「彻底解脱点」。

**重点：**每个「无限存有」都创造着他/她自己独特的「彻底解脱点」，以及穿越「彻底解脱点」之前和之后的所有事物。

在前面几章里，我解释了第二阶段的生活，意味着日复一日地使用那四种钻探工具，没有预定的程序，没有作为结果的投资或要实现的愿望，去固定、改变或改善你的全息图（竭尽全力，直到那种生活变得自然而然，并且当生活不顺心时，就使用「流程」工具）。我解释过，在第二阶段，你生活在「反应模式」中，每次利用自己的经验，等待看到全息图上会出现什么东西，然后当你受到激励去行动时作出反应——在使用「流程」工具之前和之后，当你感觉到不舒心时。



### 彻底解脱点

当你那样做且做得足够多时，我说不上对你而言「足够」意味着什么，因为我们每个人的情况不同，这时你就到达了「彻底解脱点」，从此你就可以跨入一个新世界，并以新的方式生活了。现在你准备好了去发现有关「彻底解脱点」的情况，一旦你跨入，就去看那个新世界。然而你得记住，虽然你的「彻底解脱点」和我的「彻底解脱点」，还有和其他与我有相同体验的游戏玩家的「彻底解脱点」，也许有好几个共同点，但是你最终会改变你的「彻底解脱点」，并使之符合你的要求，也改变随后支持你的东西，支持你作为玩独特的「人性游戏」和「新赚钱游戏」的一个独特的「无限存有」。

你还得记住，我在这一章里所分享的不是理论，也不是对我轻易相信的某件事情的叙述。我到达「彻底解脱点」，穿越它后，实际上我就已经以我在本书里讨论的崭新方式生活了。然而我的游戏旅程还远远没有结束。在我玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」时，我仍然正在步入更多对「真我」的直接体验当中。我不知道下一步在我的全息图里会出现什么，我也



不想知道。我更愿意使第二阶段的游戏的美妙壮观之处自行展现，给我惊喜、给我欢乐。我得说，尽管我不知道，我深入第二阶段的游戏之后会看到什么美妙壮观的东西，但在我写这本书的时候我所深入的程度，已经比任何我曾体验、曾想过在我的生意和个人生活中会体验的壮观程度，更为不可思议了。

当你穿越「彻底解脱点」时，你已经颠覆了使你困于金钱上受限制的状态的大多数或全部的基本模式，而你已经得到拓展，并向你自然状态下的无限丰盛开放了。这时，你知道 — 在很深的层次上 — 你是在创造着你所体验和感受的一切。你知道 — 从你的「存有」内心深处（以无法言传的方式） — 你有力量创造一切事物，并使之进入你的全息图，与之相互配合。你知道在你的「存有」内心深处 — 数字不是真实的，金钱不是真实的，你的存款账目不是真实的，而且经过你的全息图的明显的资金流也不是真实的，但你自然状态下的无限丰盛却是真实的。你知道，从你的「存有」内心深处，「别的人」就是伪装起来的你，和你没有分别。简言之，你对于「真实的你」的「真相」有着完全的信任和信心。这是一个非常真实、容易达到的「意识」状态，即使现在暂时看起来像是科幻小说。

如果你仔细、客观地来看的话，那么你会说，你玩「赚钱游戏」时，多数使你沮丧、给你挑战的事情，可以归结为一件事：第一阶段的「信念以外的力量」。

我这么说是什么意思呢？我意思是说，在第一阶段，在创建并维持一个成功的公司这件事上面牵涉到很多变数，你相信你能影响那些变量（在故事情节里），但你却无法控制它们，因为外在的力量在驱使着那些变量：

- 员工、合作伙伴、销售商、董事会成员、股东、潜在主顾、客户、顾客，这些人都在你以外，和你不在一处，有他们自己的力量和决策能力，你无法控制他们……而且这是个问题。

- 竞争对手，他们在你以外，和你不在一处，你从来都不知道他们将



要做些什么……而且这是个问题。

- 经济形势，它在你以外，和你不在一处，而且对于伴随经济形势发生了什么，或所发生的事情给你带来什么样的影响，你是没有发言权的。

- 法律诉讼，你根本无法控制 — 而且你可能在什么都做得好好的情况下，还遭到起诉。

情况就这样一直继续下去，在第一阶段，「你处于‘真我’的反面」是让你不安和抗挣的动力源。

现在你知道「真相」了，就是：你在创造自己体验的一切 — 所有事物，包括最细微的事物；在你身外没有力量，在任何人、任何事物身上也都没有；而且你可以通过穿越云层收回那个力量，世界突然显得如此不同，是不是这样呢？

在本书《导言》部分，我跟你分享过，即彻底摆脱「赚钱游戏」这件事，常常呈现出一定的、可预测的形状和形式，尽管对于每个游戏玩家来说，情况都是独一无二的。

现在让我们逐个地看看这些常见的形状和形式吧。

- 生活在一个欢乐的、令人兴奋的、平静的、安谧的内心空间 — 不管周围在发生着什么，也不管你的生意里或世界上别的地方在发生什么，也不管别人说什么或做什么。

在第一阶段，玩「赚钱游戏」时有高兴的心情，而且能够享受游戏过程本身，这是少有的事。这样的境界常常只是空口白话，或者只能在心里想想而已。但是一般情况下，当实现具体结果、建造销售和利润机器、保持销售和利润机器运转（最好是处于增长状态）以及扑灭大火这样的压力，抬起它那「丑陋的头颅」时，关于这个境界的想法早就没影了。

你也许常见人们挣扎时的诉苦：「我要去度假，当\_\_\_\_\_的时候。」「我只在这些荒唐的时间里工作，直到\_\_\_\_\_，然后我会放慢节奏的。」你想

让我做什么？我资金周转不开了，而且这件事情必须得到解决，否则\_\_\_\_\_。」

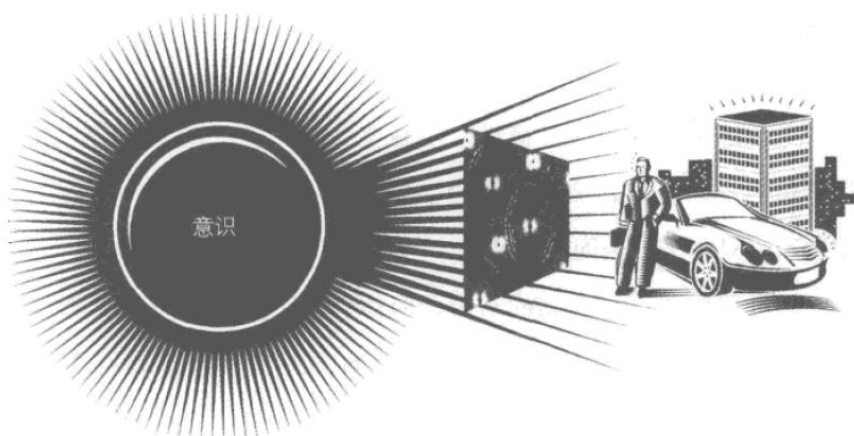
到了第二阶段，所有那一切都会发生变化——以宏大的方式。到了第二阶段，在你穿越足够多的云层之后（在那之前你是凭着一股子劲儿），角色逆转了，而且你的兴趣、快乐、从容，还有我称为的「生活方式上的友善」，成为你的首选（而且也成为你的「大我」的首选）。这就是「真正的目标」开始发挥作用的时刻，这和驱动许多你在第一阶段的游戏的「幻想的目标」正好相对（「兔子」）。当你处于这个境界时，结果只居次位。

此外，一旦你拓展到越来越多的对于「真我」的直接体验当中，这个时候，故事情节里你身外发生的事情已不重要了。甚至当你创造了你以前认为具有挑战性、很艰难的体验（假定你还做……而且你可能不再做）时，你还会处于一个快乐的地方、一个安谧的地方、一个令人激动的地方——就像登山者、橄榄球运动员、演员或体操运动员，他们只管做自己想做的事，不管做起来有多困难。

所有这些将会极大改变你玩「赚钱游戏」的感受，而且将以意想不到的、超然冷漠的方式像水流一样进入你的个人生活。

- 只为获得快乐而去玩「赚钱游戏」吧，不要附带任何具体的、明确的预定程序、目标或制造具体结果的情结然而不论怎样，你会创造出非凡的结果，金融或其他方面的。

在第一阶段，如果没有经商计划、营销计划、目标、每圆的任务或销售指标，你就无法经营一家公司。「如果你连指标都不懂，你怎么能指望达到指标呢？」这是在各种情况下人们常有的抱怨。「如果你不知道自己去的地方在哪里，那么你怎么能到达那个地方呢？」



显现机制

显现机制

稍微研究一下上面的说明显现机制的插图，从左往右看，提醒自己想到真正的创造过程是当你玩「赚钱游戏」时，驱使你所体验的一切事情的力量。如果你接受所有有关目标、意图、计划、指标等的声明和说教，那么你可以看到那些声明和说教是对的，如果你把他们提升到「大我」的层次。你的「大我」也必须有计划、指标、目标、意图以及预期的结果。如果他或她没有的话，那么在「能景场」中模式就不会被创造、被赋予能量，或被促动以便显现于全息图，并显得真实。当然，必须有在某处创造出结果的意图，但是你现在知道意图的力量存在于你的「大我」身上——而不是在作为游戏玩家的你身上。

塑造你玩「赚钱游戏」和「人性游戏」时所发生的事情的「真正的创造力量」，一直在幕后和你的「大我」在一起。任何时候，当一个计划似乎有进展或似乎失败了；任何时候，当你似乎达到一个目标或没有达到时；任何时候，当你的意图显明或没有显明时，那「真正的创造力量」总是在游戏场所中那些决定结果的模式里的细节。你有角色要去扮演，而且你出色地扮演了那个角色，但是，并不是你、你的行动、你的思想、你的意图、你的目标或你的指标扮演那个角色。正是由于这个原因，在你穿越第二阶段的云层且得到拓展时，你会遇到两件事情：

1. 你终将放弃驯服、操纵、控制全息图，以及设定目标、指标和日常事项的努力，而且你将会轻松地扮演起游戏玩家的角色，这个玩家是只为了快乐而玩游戏。

2. 尽管你放弃了控制的幻象，但你仍然可以在你的生意里创造出不凡的结果来。为什么呢？因为你的「大我」将会编写非凡的「能量场」中的模式，而且使你进入故事当中去玩游戏。通过分配你的产品和服务，对你的顾客，尽可能也对世界保持强烈的、积极的影响——但是我要重申一下，这样去做的时候，要不费任何力气，不带具体意图、目标或每日的任务事项。

「赚钱游戏」的很多玩家之所以玩，是因为他们想通过分配他们的产品和服务，帮助人们或改变世界。对于他们的生意或使命的意义所在，他们热情令人难以置信。如果这里说的正好是你作为企业主或雇员的情况，而且你想继续玩那个游戏，那么你会在第二阶段实现这个目标，但具体情况很不一样。有什么不一样呢？当你实现那个目标的时候，你感觉不到你付出了人们所谓的努力，你也感觉不到你有做那件事的意图，以及为如何最好地或最有效率地去做那件事而做计划，等等。

你的「大我」将只会创造出那些「能量场」中的模式，里面有「改变世界，影响生活」的故事；你的「大我」将会赋予其能量，然后只听「轰隆隆」一声，你作为明星的那些故事的幻象就突然出现了。享受其中的每一秒钟吧！你将会在那些故事中扮演角色，我曾解释过，但是不必为故事情节而担心，也不必为开车或促使任何具体的事情发生而操心。你只要去驾乘就行了。

这样来看这件事情吧。你也许会、也许不会真的去享受坐过山车的感觉，但此刻，想象你会坐过山车。如果你选择在迪斯尼乐园或别的游乐场里坐过山车，那么你的这次体验是关乎乐趣和乘坐，以及当车厢上行、下行或绕曲线轨道而行时你的感觉的。当过山车准备行进时，你坐到自己的座位上，系好安全带，等待过山车开始行进，带着极大的兴奋和即将享受

到很多欢乐的期待。你知道你并不能控制过山车。你知道你并不能选择或控制过山车移动的方式。但你不在乎，因为你？就知道这些，而且。你只想坐一次过山车，体验一下那种感觉。

当你开始玩「新赚钱游戏」时，也会发生同样的事情。你只是系好安全带，带着极大的兴奋和对于一次风一样的感觉的期待，而且使得你乘坐的过山车按照别人预定的路线行进，在你并不控制或使过山车移往别处的情况下。你轻轻松松地走到里面，到别人带你去的地方——而且一天又一天地享受你对生活的驾驭！这就是我的生活方式，而且也会是你的生活方式，一旦你穿越足够多的云层。

- 只做你喜欢做的事情，能真正让你提升自己的事情，作为玩「新赚钱游戏」的一部分——整天，每天。

在本章后半部分，还有在下一章，我将更加详细地讨论这个问题，但是现在让我说，当你穿越云层，你对「真相」的见解和体验得到拓展时，你所关注的焦点将从数字、「幻想的目标」、结果，还有「赚钱游戏」的故事细微情节上面转向「真正的目标」，这时，你只做你真正喜欢做的事，而目。这样做的时候会产生极大的兴奋。当你改变的时候，你也将能使自己喜欢的事情发生改变。

有一个流行的说法：「到过那里了，做过那件事情了。」这不是规则或准则，这只是我创造自己游戏旅程的方式。当我穿越越来越多的云层，我的「到过那里了，做过那件事情了，想做不同的事情」的循环已经加速了。随着我的拓展，我以前所未有的方式做事的愿望也得到了拓展。我想做的事情既包括我以前从未做过的事情，也包括所有人都从未做过的事情。我无意非得完成我已经开始做的事情，或表现得执着，或可以预测事情的结果。

举例来说，我仍然喜欢玩「教学游戏」，但是在我写这本书的时候，我感到了极大的兴奋，对于继续做这件事，以如下崭新的方式，比如：通

过小说、电影，还有创造性地使用技术和多媒体（文本+音频+录像）一而不是通过更传统的渠道当众演说或写作像这本书一样的非虚构作品。

这时候，我也许失去了对玩「教学游戏」和「新赚钱游戏」的兴趣，而且我发现自己做着我想都不敢想的事情、永远也不会预测的事情，或以前从未想到过的事情。看到我将要创造出来的东西我会很兴奋！

• 只想工作的时候工作，• 而且享受比你现在所能想象的更多时间和自由，当你还在有效地扮演你在生意中所选择的角色时 — 不管你的生意有多大或有多小。

在第一阶段，玩「赚钱游戏」时，即使你是老板，一般情况下你并不对自己的日程和时间安排有着完全的掌控。在第一阶段，你并不具有以下条件：「只想工作的时候工作」，只在创造性的「果汁」流出的时候生产，而且有空闲和自由去追求其他无关生意的兴趣或爱好。

用一个极端的例子把这一点说清楚吧。就拿上保罗·盖蒂来说吧。他在成为卅界首富时，这样写给他的朋友海尔·赛莫：

海尔认为自己在个人自由方面非常富有。他总能够做自己想做的事情，而且总有时间做那些事情。在这些方面，他总会不失时机提醒我，我比他穷得多。在他去世前几年，他常常给我写信，信的开头是狡黠幽默、意味丰富的称呼语：「世界首富致世界上最富有的人……」我不得不承认，我羡慕海尔有着富足的时间 — 这是现在的人们常常不够重视的一种财富。尽管从物质立场来看我是富裕的，但我早就适时地感到我的贫穷了，真的。几十年以来，我的生意已经在我的时间上造成了极其严重的损耗，留给我随自己的兴趣使用的时间不多。我有书要读 — 我还想写书。我总是渴望到地球上我未曾看过的遥远的地方去旅行。<sup>2</sup>

为什么世界上最富裕的人（还有那么多玩第一阶段「赚钱游戏」的人）会创造出那样的「贫穷」？因为在第一阶段，有「使你相信你正处于‘真我’的反面」这个游戏动力在那里起作用，情况只能是那样。「真实的你」

对于他或她的时间有着完全的控制，而且随时都能做他或她喜欢的事。所以，在第一阶段，在大多数或所有时间里，你必须体验和上述情况相反的情况。在第一阶段，有那么多你控制不了的事情，这些事情在你计划要做的事项清单上创造出了无休无止的事项，包括那么多紧急事项，所以想要生活在你的本然状态简直不可能。

然而到了第二阶段，在你穿越足够多的云层之后，游戏的内容就是关乎拥有更多对‘真实的你’的直接体验，包括完全掌控你的时间，还有说话、享受和做事的绝对自由。于是，你的「大我」创造了「能量场」中的模式，为你写出了新故事，减少了你计划要做的事项清单上的事项数目，减少或消除了你牵涉其中的必要，如果那些事项老是写在你要做的事情清单上的话，或者无论你选择别的什么事情，来抽出时间和精力专门去做你真正喜欢做的事情。

读到这里，你也许会感兴趣，虽然万宝盛华公司的国际业务总部设在威斯康星州的米沃基市，但是我祖父，作为践行他自己的最终生活方式的一部分，却住在伊利诺伊州的芝加哥市，而且在那里工作。在这个故事里，祖父能那样做，跟他具有特别的授权能力有关，但事实是，他的「大我」创造了「能量场」中的模式，来支持他拥有那种程度上的自由和个人偏爱。

在我自己第二阶段的游戏旅程当中，我也创造了类似的事情。当我继续穿越云层并拓展时，我重新创造并简化了我的生意模式，使之包括的变动因素和人较少，而且使我自己的其他方面，去做为数不多的剩余事情，那些事情是我有意包括在我自己的模式里而我又不想亲&去做的事情。经常，早上我睡醒的时候，心里装着许多我能够做的趣事。但我必须去做的事情，即使有，也不多。当我创造一个似乎是一件必办之事或截止日期（这也能重新设计，只要我愿意）的幻象的时候，我并不把它们看成必办之事或截止日期，而且我也不强迫自己去做这些事情。为什么呢？因为我喜欢做那些事情。它们是我的乐趣所在。它们不是工作。

我把这些日子玩「新赚钱游戏」时我的感觉，描述为生活在「创造的



狂喜」当中。我只追求我绝对喜欢的、创造性的事情，一般情况下没有截止日期或压力。当那创造性的「果汁」流动时，我就和那些项目一起玩了，当创造性的「果汁」不流动时，我就不和那些项帽一起玩，我会做当下任何别的我受到感动去做的事情，包括许多非生产性的事情，如玩电子游戏、读小说、看电影或我喜欢的电视连续剧的花絮。我可以选择足够的时间来和家人以及朋友一起度过。

• 玩「新赚钱游戏」，在你完全不关心或不受以下因素影响的情况下：经济形势、股市行情、税务当局、油价、竞争对手、员工的产量、行业趋势、技术革新、法律诉讼，或其他现在让你觉得无力应付的因素。

孩子，这是不是一件重要的事呢？而且这可能是「彻底解脱模式」当中你现在接受起来最有挑战性的一个方面，尽管你将会直接体验这个模式，如果你选择去玩第二阶段的游戏的话。

为了实现第一阶段的奇迹，你必须创造出一些幻象来，比如，经济形势、竞争对手、股市行情、税务当局、法律诉讼，等等，然后用这些幻象来限制自己、束缚自己，而且使自己相信你正处于「真实的你」的反面。但到了第二阶段，这样的情况就大可不必了，所以一旦你穿越足够多的云层，你就可以自由地重新创造（或消除）所有那些支持你为了获得最大化的乐趣、挑战和愉悦而去玩「新赚钱游戏」的幻象。

你如何重新创造那些幻象，有无数可能性。就拿股市行情来说吧。如果股市崩盘了，而其中没有你的投资，那么股市崩盘这件事对你有什么限制性、束缚性或不好的影响吗？没有。如果在 11 月 11 日股市崩盘了，而你已经在 10 日当股市行情最好的时候，把所有股票都卖掉了，那么股市崩盘这件事对你有什么限制性、束缚性或不好的影响吗？没有。如果在 11 月 11 日股市崩盘了，而你已经在 9 日卖空了你的股票，那么股市崩盘这件事对你有什么限制性、束缚性或不好的影响吗？没有。所有这些可能的情况，还有更多可能的情况，你都可以去选择，来体验似乎发生在你的全息图之外的任何事情。



当涉及税收当局的时候，如果你能通过直接体验「真我」的「真相」，而得到源源不断的财源，那么你对于税收的幻象以金钱的形式表达多少赞赏和感谢有什么重要的呢？在你那样表达赞赏和感谢之后你并不损失什么，所以这就没有关系了。你还可以选择玩「税收最小化」游戏，如果对你来说有乐趣（这个游戏非常有乐趣）的话，但是如果你那么做，那不是有关省钱或得到更多钱，而是关于你从玩那个独特的游戏获得的乐趣。

当涉及行业趋势、技术革新、法律诉讼，以及其他现在让你觉得无能为力的因素的时候，一旦你穿越足够多的云层，你的「大我」将会开始写有关那些创造的新故事，在「能量场」中嵌入新模式，促使许多新幻象出现，来支持你玩游戏，随你怎么玩，根本没必要使那些创造出现，或即使它们出现，也不会限制你、束缚你或加强第一阶段的原动力。而且让我告诉你，当这种情况发生时，它一定会使你兴奋不已！

- 让支持你的团队（员工、合作伙伴、董事会成员、销售商、股东、投资者等）毫不费力地、高高兴兴地团结起来，一起工作，激励他们，而且使他们承担高水平表现的责任。

你现在知道，在第一阶段，其他人们被创造，是为了看起来和你不在一处，独立于你，而且也为了在你的全息图上有他们自己的力量和决策权。那就给你制造了许多挑战、挫折和失败，而且会在你玩「赚钱游戏」时，巧妙地加强了第一阶段游戏的原动力。

然而，到了第二阶段，为了再次说清楚这一点，其他人（也就是你「意识」的其他方面），不再有必要加强第一阶段游戏的原动力了，所以你会给他们写新剧本，重新创造他们，让他们去说和做新的事情，这些新的事情能巧妙地支持你获得穿越云层的能力，得以扩展自我，而巨最终能使你纯粹为了游戏的快乐而去不受任何限制和束缚地玩「新赚钱游戏」。

「人性游戏」和「赚钱游戏」，按其定义来说，都是团队运动。每一个看似外在于你的人，都在你的团队里。因此在下面的例子中，当我使用

「团队」这个词的时候，这个词就包括了对你的生意施加影响的、你自己的所有其他方面 — 员工、合作伙伴、董事会成员、股东、顾客、潜在客户、销售商、投资者，等等。

说说员工吧，当你可以玩第二阶段的任何游戏时，如果该游戏对你有趣或有益的话，那么你将不必动脑筋设计或调整系统，来激励员工，保持他们的责任心，使他们对你忠诚并一直留在你的团队里工作，向他们保守秘密（出于拘心外人知悉），防止他们偷你的东西，改正他们的习惯或行为，或提高他们的生产率。为什么呢？因为你的「大我」将会写出新故事，里面有新的人物，他们会说新话、做新事，所有这一切都是设计来帮助你在想玩游戏时玩游戏，而不必考虑任何第一阶段的限制性因素。

再说说顾客（潜在客户）吧，你可以创造和玩任何你想玩的游戏。你/或你的销售人员将不需要运用技巧去说服或使他们相信，从而来购买你的产品或服务。你和你的团队可以说和做你/他们想要说和做的任何事情，而且你将重新创造你的顾客和潜在客户，让他们来扮演你想让他们扮演的角色，包括购买随便什么数量你想让他们购买的产品或服务 — 以任何你想让他们「支付」的价格（也就是，表达赞赏和感谢）。你觉得这令你兴奋吗？也许是。伸这还是不「真实」。

除非这样的创造对你和你的其他方面来说有意思，否则，你就不必要去做市场测验、目标群体锁定、民意调查或调查研究，来搞清你的顾客和潜在客户需要什么样的产品和服务，他们最想要的是什么样的特色，或如何定价以便实现利润的最大化。你仅仅生活在反应模式里，而且创造你的团队，让他们也去这样做 — 到任何你的剧本所确定的程度。你将会提供你想要提供的产品和服务，包含你想要包含的特色，以任何你想要设定的价格（也就是说，对于表达赞赏和感谢的请求） — 而且你将创造它们并使你自己的其他方面出现在你的全息图里，购买它们，而且和以你想要他们采取的方式与它们相互配合 — 不管你最后选择做什么。这是很好的心灵激励，是不是呢？等待下去。直到你实实在在地体验到了！

这么来想吧。作为演员，克里斯蒂安有能力扮演包含许许多多台词和动作的许许多多角色。在电影《黑暗骑士》当中的布鲁斯·韦恩和蝙蝠侠的角色中，他在一定方面受着限制，而说和做蝙蝠侠剧本当中的事情，而月支持那个故事所要达到的目标。现在想象克里斯蒂安是你自己在第一阶段「赚钱游戏」团队里的成员，而且把这视为他扮演蝙蝠侠这个角色的一个类比。然而，当扮演蝙蝠侠的拍摄结束以后，克里斯蒂安就不再受限于那个人物形象、剧本或角色，而是可以自由扮演任何其他角色，遵照任何其他脚本，说和做任何其他事情来支持新故事情节的展开了。现在想想克里斯蒂安的新自由，拿他和在你的「新赚钱游戏」第二阶段团队里扮演的新角色作一个类比。

到了第二阶段，你就有了不计其数的方式来体验你的团队的幻象。你也许会改变团队成员，却会为他们另写剧本。你也许会创造自己的新的方面，并在你的团队中加进关键角色。这不要紧。你的「大我」会写出任何他/她支持你玩「新赚钱游戏」的故事来。

比如说，如果你已经有顾客，该顾客很难对付，那么你也许会完全改写他们的剧本，而他们也会突然改变，常常没有任何符合逻辑、符合因果的理由。或者，你也许会选择仅仅「开除」它们作为客户的资格，而与此同时享有自由，这种自由来自明确知道你无限丰富的本然状态，而不是被你在第一阶段对限制和缺乏的确信所局限。当你继续玩第二阶段的游戏，而且继续拓展和改变时，你的团队也将继续拓展和改变——作为你自己和你的「意识」的反映。

这真的是一次很不寻常的体验和感受！

我现在想跟你分享重新创造你的团队的另外一个方面。在第一阶段，如果你的「意识」的另一方面所说、所做的事情不是你愿意的，你就要同他们相互配合、团结协作，通过各种手段去改变他们的行为。简言之，你要从全息图里面努力掌控他们，掌控故事情节，还有全息图。这个办法有时候似乎管用，有时候并不管用。

到了第二阶段，虽然那个办法仍然可用，而且也许还可以时不时地被利用，作为你游戏旅程的最好支持，但它已不再是必需的了，而且将会随着你心灵的拓展而使用得越来越少。到了第二阶段，如果你的「意识」的其他方面所说、所做的事情不是你愿意的，那么他们被那样创造正是为了支持你做第二阶段的工作。如果你并不偏向它，那么你就是在「评判」它，而且你会感到不舒心，所以你就有机会使用「流程」工具了。一旦你已经那样做了，而月在那些时候按照你的「大我」想要你钻探云层的方式那样钻探的话，那么你的「大我」将会改变剧本，而且他们的行为也将改变——不需要你就那个问题和他们直接配合或协作。我已经整理了一个音频资料，可以给你提供关于这个现象的更多细节。你可以下载这个音频，在这个网址：[www.bustingloose.com/engage.html](http://www.bustingloose.com/engage.html)。

这个体验很重要、很有力，而且很难从知识上理解，除非你通过穿越足够多的云层拓展到足够深的程度，真正亲身体验到这个感受。这是彻底摆脱的一个关键所在。一旦分离的幻象消散，伙计，还有什么是不可能的，而且玩「新赚钱游戏」的机会就只会是格外难得！

- 让令人惊异的事情以欢乐的、有趣的、令人惊喜的、毫不费力的方式发生在你的身上吧，而不是你必须去获得那些事情，努力去做，或推动、推动、推动事情的发生。

我在前面说过，在第二阶段没有规则或方案。所有事物都是由你定制的，专为你定制的，来支持你玩「人性游戏」，而且最终按你喜欢的方式玩「新赚钱游戏」。

按照我所选择来玩「新赚钱游戏」的方式，我是生活在反应模式里，等待事情发生在我身上，而且当事情发生时，按照我感受到的方式作出反应。那对我而言真的很有趣，尤其是当我在第一阶段里处于高度「心怀预期」的状态时，而且由于这个原因而极度疲惫和沮丧。如果我感到有动力去往某地、做某事，或通过采取行动，使一个新的可能性运转起来，那么我就做了（没有规则和方案），但是一般情况下，我忙于打理我的生意，

做我想做的事，而且等待「新赚钱游戏」的机会来到我身边，允许我自己改变想法，并随时改变做事的速度，正如我在前面所说的。

以那种方式生活，甚至当我确实选择对一个机会作出反应，而且扮演展开的故事中我的角色，那么这样的生活，就会从一个有趣的、欢乐的、轻松的地方来，就用那个语言来说吧。这里没有推力，没有对结果的投入，没有预定程序，而且也没有取得具体效果的努力 — 有的只是从一刻到另一刻的流动，生活在反应模式中，并 **a** 玩游戏！

所有这一切，还有更多的，对你也是可能的，而且将会发生在你身上，一旦你穿越足够多的云层。我在本书《导言》部分说过，我身上没有什么与众不同或独特之处。我一直在更长的时间里玩着「人性游戏」和「新赚钱游戏」！

让我们继续我们关于重新设计你的生意、你的团队以及你自己的讨论吧。我们的方式是作一个对于金钱的深度分析。一旦你穿越了「彻底解脱点」，你就不再需要检查和过分注意你的银行收支平衡和财务报表了，尽管你可以那么做，如果你觉得有趣的话。如果你继续去看那些数字（我是这么做的），那么你将会在知道他们的「真相」的情况下，以娱乐和欣赏的眼光去看那些数字。你不再需要去跟踪或衡量明显的资金流。成本不关宏旨了，账单不再重要了，为什么呢？因为你对于周遭发生的事情有了绝对的把握，而且你能利用的财源，还有借以显明可能支持你玩「新赚钱游戏」的故事数量，都是无限的。

**重点：**在穿越「彻底解脱点」之后，你只要表达对于你选择去体验的所有创造（以现金、支票、信用卡或其他支付方式的虚幻形式表现）的赞赏和感谢，并对你的无限丰盛是真实的和金钱问题会自行解决 — 无论方式如何有绝对的把握。

当你拓展到了那个境界，即你能直接体验你的无限丰盛 — 而不是以前，金钱问题确实会自行解决，无论方式如何。你不受任何跟金钱有关的

限制和束缚。然而，你也不能使自己的游戏旅程仓促进入那个体验，或使之由于知识、意志力、自律、欲望或意图而发生。你可以只用钻探工具，而且拓展到那个境界，即事情对你而言变得真实，作为直接的体验、直接的认识。

在第一阶段，你相信如果你想要购买某物或做某事的话，你就得有钱，然后你才能购买那件物品或做那件事。在第一阶段，如果你有钱，那太好了。如果你没钱，你就得攒钱；或等到你有足够的钱再去买你想买的东西，或做你想做的事情；或借钱，然后还本付息。在你穿越「彻底解脱点」之后，那个原动力就 S 行逆转了。你先是受到激励，由于具体的原因去表达赞赏和感谢，然后你若表达赞赏和感谢（是你的「大我」在提供细节），那么金钱问题确实会自行解决 — 无论方式如何。我一直说「无论方式如何」是因为，你知道，在你穿越「彻底解脱点」之后，并没有固定不变的方式促使这样的事情发生。为什么呢？因为无限就是无限，而且没有限制就是没有限制。我将在本章后面的部分，给你再举几个例子，来说明情况到底是怎样的，但是它们只是例子，不是规则，不是方案，也不是限制。

**重点：**在穿越「彻底解脱点」之后，金钱将仍然显得好像来自全息图（尽管不必这样），但是你会知道金钱并不来自全息图。你会知道金钱来自你的「意识」、你的「能量场」中的一个模式，还有你的力量。金钱如何显现故事情节，就是你如何选择，去表达你的无限丰盛，以便获得最大化的享受和乐趣。

那么，以金钱的形式表达赞赏和感谢就会变得像呼吸一样自然。你并不担心你的下一次呼吸将来自哪早，是不是呢？你并不测量或跟踪你现在你能吸进多少空气，或者是将来你能吸进多少空气。你并不努力去得到更多的空气或保护你已有的空气。你只是呼吸，什么也不去想，而且你完全相信，那里总有空气供你呼吸。在你自然状态下的无限丰盛里生活，道理也是这样。你只是呼吸你的丰盛，因为空气的供应似乎源源不断。

这里还有一个方式来看待你进入无限丰盛以后的状况和感觉 — 在



你穿越「彻底解脱点」后。我称之为「宇宙透支保护」。在银行学上，有一个第一阶段的创造叫做「透支保护」。你的活期存款账户是和一个信用卡或别的账户联系在一起的。如果你开出一张支票，而在你的活期存款账户里没有足够的钱来支付，那么专门的基金会自动从你的信用卡或另外的账户上转移支付，而你的支票就是有效的支付凭证了。

想象一下你的生活会是什么样子，而且会发生什么样的变化，如果你有「透支保护」的话。另外一笔账就好比是你的无限丰盛的自然状态，里面有着源源不断的金钱供应。想象你的生活会是什么样子，而且会发生什么样的变化，如果你对你的「宇宙透支保护」有绝对的信心，而且你只是去做带给你欢乐的事情，完全沉浸在创造的狂喜当中，做你想做的事，赞赏和感谢你的创造，开出支票，作为赞赏和感谢的表达。而且你也知道所有那些支票会变成有效的支付凭证。这虽是一个比喻，但其中也有真实的方面。

**重点：**在比喻意义上，你穿越「彻底解脱点」的那一刻，就有资格享有「宇宙透支保护」了。

当我和现场听众分享这一概念时，他们常常带着茫然神色，不相信，甚至会愤怒，或控诉我鼓动人们「在用钱上不负责任」，而且专门「开会被退回的橡皮支票」。这样的评论、思想以及感情，来自我称为「第一阶段残余」的东西。从那个角度看，他们似乎很有道理，说得也很准确。然而，当你穿越「彻底解脱点」，你就处于一个极为不同的地方，在那里，以前的规则不再适用。在这个意义上，没有所谓橡皮支票、空头支票、基金不足等这样的情况。我知道，这个思想现在你还很难接受，但毕竟它是「真实的」。

最早接近「彻底解脱点」时，我看到了「彻底解脱点」以外的东西，而且知道 — 从知识上 — 我刚刚分享的都是「绝对的真理」，我仍然不能够生活在这「绝对的真理」之中。盲目表达赞赏和感谢，不检查账户余额就开支票，单纯相信金钱问题会自行解决，这些思想都使我感到恐惧，

每次当我真要那么去做的时候。

到那个阶段，不管我已经穿越了多少云层，获得了多少力量，得到了多大程度的拓展，我仍然保有第一阶段「能量场」中的模式里的力量，这个力量使我担心，会有空头支票通知从银行送来，会有愤怒的电话从销售商那早打来，会有我的信用率差到见鬼的情况发生，等等——而且那些担心阻碍了我穿越「彻底解脱点」。换句话说，我当时像是处在无人之岛。

然后有一天，我在那些担心上广泛使用「流程」工具之后，我得到了一个启示，其中，「大我」对我说：「如果你懂得‘呼吸’你的丰盛，却并不真的开始呼吸，反而说，‘我无限的丰盛真的不在那里’，或‘它也许真的不在那里’——而且你继续施加力量到你的财务上受限制的模式里面去。有时候，你不得不对「什么是真实的、什么不是真实的」作出决定，在沙滩上画一条线，跨过去，而且再也不要走回来。你不能总是待在无人岛上，同时又能完全进入你的无限丰盛状态。

我知道那些话是真实的，而且我也极想彻底解脱，但那些话还是让人觉得不安全，就像从悬崖上往下跳而底下并没有张开的网。我继续使用「流程」工具到我担心的事情上，直到有一天，我醒来，说：「我今天正在跳崖呢。我只得相信‘大我’能在我‘坠地’的时候很好地接住我。」那一天，我开始表现得好像我的无限丰盛是真实的，好像我真的有「宇宙透支保护」，好像每次我放一美元到投币机里去，我会得到三美元的回报一样。我不再关注数字，我不再进入我的网上银行资源，我不再研究我的财务报表。当然了，这一切只是「大我」所写的剧本的一部分，是「能量场」中的模式的细节。

一旦我在故事情节设计上作出那个决定，我就创造了无数的机会，以金钱的形式表达赞赏和感谢。有时我在一种高兴的、拓展了的状态下表达赞赏和感谢。另外的时候（起初很多，但以后越来越少），看到账单或开出一张支票，我仍然有着不同程度的押心，所以我就使用「流程」工具。通过整个流程，我一直在「呼吸」着。我一直表现得像是真理就是真理，



而且我的无限丰盛是真实的。那是在随后六个月的时间里做的，直到我最终穿越「彻底解脱点」，而且再也不缺乏金钱的「空气」了！

注意，我刚刚描述的和那句流行短语「假装，直到成功」不是一回事。那个概念是第一阶段的创造，并不适用于第二阶段。事实上，在第一阶段它也从未起过作用，尽管许多人凭着它起誓。我之所以能够有我刚所描述的过渡，是因为我穿越了这么多云层，获得了这么多力量，得到了这么大程度的拓展。更为重要的是，我在努力跨入第二阶段的时候得到了「大我」的完全支持。

一旦你穿越「彻底解脱点」，你无限丰盛的自然状态就会自我表达，无论你选择如何表达它。正如我在前面几章里提到的，无限意味着无限。它的意思是没有任何形式的限制。在全息图上，金钱就能以任何数量在任何时间流动，其方式符合故事情节展开的方式和原因。

你可以把我的生活体验当做例子，因为我已经创造了拥有提供产品和服务的公司的幻象，我可以有意地表达我的无限丰盛，通过创造我自己的其他方面，来扮演给那些产品和服务以任何我选择的数量表达赞赏和感谢的顾客的角色。我也可以选择以金钱的形式向我自己表达赞赏和感谢，通过变卖我的一个公司，并创造收到一张大额支票的幻象。

你所体验的一切都是你的「意识」的创造，是你的「意识」根据你嵌入「能量场」中的模式创造出来的，而且你的「大我」可以嵌入任何模式到「能量场」中。这些创造不必有意义或合乎逻辑（这些只是第一阶段的创造）。一旦你过了「彻底解脱点」，你就可以创造任何你为了纯粹游戏的快乐而玩游戏的事情。

**重点：**无限就是无限。一旦你穿越「彻底解脱点」，就没有任何限制了。这只是关乎你想如何玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」，以及对你来说什么是乐趣的问题。

所以，一旦你穿越「彻底解脱点」，那是不是意味着你为了获得财产

目录、广告宣传、市场运作、薪水等，而不假思索地以金钱形式表达赞赏和感谢呢？你的「大我」当然会创造那个幻象，或他/她会创造能给你提供更多支持的另外一个幻象/故事。在第二阶段没有判断——没有对与错、该与不该、好与坏、更好与更差的分别。你几乎可以创造出任何你想要的东西。

**重点：**你每次使用「流程」工具后，就能拓展自己、改变自己，并实际上变成另外一个想要不同事物的人。那是在第二阶段每次适当地享受一下生活的另外一个原因。为什么要为将来做计划，即使是提前几天时间，当你并不知道你会变成什么样的人时，或不知道到达那里时（也就是当你创造了它时）你想要的是什么呢？

我以上举的例子大都包含了好像从你的全息图里仍然以看得见、数得着的方式移动的金钱的幻象。如果你创造了这样的幻象，那你就会仍然玩「赚钱游戏」，而且仍然关注积累金钱。

然而，一旦你穿越「彻底解脱点」，那就不是你的关注所在了。比如说，在写这本书时，我仍然拥有几家企业，而且金钱仍然似乎是从那些企业而来。然而，我并不在乎金钱的数字以及那些数字会变得多大。这不再是有关产品、服务、顾客、销售额、利润、收入、薪水等的事情了，而是关乎我以及我的兴趣和享受的事情了。我只是在创造的狂喜中玩着「赚钱游戏」，向我自己表达了极大的赞赏和感谢，也向我真正想要体验的创造表达了极大的赞赏和感谢——而且，其他问题由于第二阶段的动力自行解决了。其他问题正好在这时候发生了！

**重点：**你在第二阶段做什么并不重要。你如何做、为什么做，以及你总体上能体验到的快乐水平，这些才是重要的。

第二阶段的终极目标，是不受任何限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」。其实这并不意味着没有限制和束缚。你可以创造并玩任何游戏，不管从某种角度看它有多像第一阶段的情况。

我刚看过一部文献纪录片，说的是世界范围的珊瑚礁处于怎样的危险之中，而且在未来 20 或 30 年可能会消失，如果我们不采取措施扭转这个衰落趋势的话。你可以玩拯救珊瑚礁、阻止地球变暖、使世界再循环或制造电动汽车的游戏。

你可以创造这样一个幻象，即你成为一名演员、音乐家、职业运动员以及资产达数百万或数十亿美元的公司的首席执行官，或脱口秀节目的主持人 — 仅仅为了这样做能获得快乐，即使你现在并不具有那个技能，没有那方面的成就，没有社会关系，或任何别的你觉得需要去做的事情。

在第二阶段，你可以在游乐场里玩任何游戏，如果它能使你感到提升力量的话，或创造全新的游戏去玩，这个游戏以前没有人想起过（这就是我认为许多游戏玩家在深入第二阶段时会做的）。然而，要记住，当你有意地来到这毕玩「人性游戏」和「赚钱游戏」时，你心里有着一一定的骑乘和趣味项目，你也将因此选择去限制你只玩真正使你感兴趣的趣味项目。

**重点：**在第二阶段，你可以玩任何你想玩的游戏，即使那个游戏好像是第一阶段的。只不过是玩的方式不同了。你可以创造全新的游戏去玩，这个游戏以前没有人想起过。

当你穿越越来越多的云层，而且随后当你玩「新赚钱游戏」时，你也许会改变你的公司或职业，售出你的公司，购进另一家公司，创办自己的企业 — 而且情况可能会有很大的改观！

最初创造把这些概念推向大众的幻象时，我创造了两个女人，她们购买了我的一个「家庭转变系统」。这两个女人都是整体疗法或你可能称之为药物替代疗法的执业医师。在看完这个系统之后，她俩都给我发电子邮件，极为吃惊地表达了这样的想法：「我整个的事业都是围绕着真实的身体、真实的疾病以及我能真正治疗人们的技能展开的。如果什么都像你所说的不是真实的，那么我该做什么呢？是放弃吗？」

我回复她们说：「在第二阶段你可以做任何你想做的事。如果你真的

喜欢玩‘治疗游戏’，你当然可以继续去玩。你可以创造出带着各种疾病前来就医的人，你将继续创造各种治疗技巧来帮助他们——这一切都支持你以最大化的乐趣和享受玩‘治疗游戏’。然而，如果你是出于义务那样做，因为有人推你进入其中，去赚钱，或为了别的原因，那么这就不是乐趣了，对你来说，甚至可能会使你厌烦，要么现在，要么在你得到拓展以后的将来某个时候，你也有机会作出另外的选择。」

其中一个女人发现，她真的喜欢那个「治疗游戏」，而且也继续玩下去了。另一个女人最终放弃了，而且随着她深入第二阶段的游戏，她走到了一个不一样的创造方向中去了。

我有几个朋友，他们喜欢倒卖股票和其他商品。我认识的一监喜欢买卖地产的人。我也认识的一些喜欢教人如何买卖股票、商品以及地产的人。从一个角度看这些活动的话，它们完全是第一阶段「赚钱游戏」的活动。然而，如果你在穿越「彻底解脱点」之后从事这些活动的话，那么这起活动就会变成完全不同的游戏，而且是以完全不同的方式玩的。比如说，如果你决定在穿越「彻底解脱点」之后，玩倒卖股票和其他商品的游戏的话，你会以一种你觉得有趣的方式创造出一个市场上起起落落的幻象：买进、卖出、盈利、赔本。这都将关乎你的乐趣。你可能创造什么并体验什么，这方面将不会受什么限制和束缚了。

如果在彻底摆脱「赚钱游戏」后，你选择去玩「赚钱游戏」的话，那么你将创造出土地、房屋、买方、卖方以及财产转移的幻象。这些幻象好像是以你觉得有乐趣的方式进入你的视野，只为了获得纯粹玩那个游戏的快乐——而且你也许会以别人以前没有做过或想到过的方式去做。至于你做什么以及如何做，是不受任何限制和束缚的。

如果你选择教别人去玩「通过倒卖股票、商品以及地产赚钱」的游戏方法的话，那么你会创造出一些人（你要多少就有多少），来进入你的影响范围，参加你的研讨会，聘用你去演讲，或买你的书、音像资料、教材，还有购买你的咨询和辅导类服务——而且你也许会以别人以前没有做过

或想到过的方式去做。至于你能做些什么，是不受任何限制和束缚的。

跟玩所有那些游戏（销售、花销、收入、利润、资产价值、净值等）相联系的数字将会变得无关紧要，如果你看到它们时不会感到有乐趣，如果你不从一个第二阶段的视角去跟踪它们的话。

只要你继续玩「人性游戏」，你就要选择游乐场里那些骑乘和趣味项目去玩，或创造出全新的项目。因此，只要你继续玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」，你就将仍在创造那些来自「能量场」中的模式的幻象并与之玩游戏。你将仍会使得事情在时间的幻象之上展开，而不是突然弹指一挥，并使事情立刻出现。为什么呢？因为你创造并进入你的全息图的那些幻象，将会是令人兴奋的，如果你恰好以那种方式去体验的话。

**重点：**在第二阶段，任何事情都与他人无关了。所有事情都只与你、你的乐趣、你的欢乐、你的拓展有关，而且任何他人过来玩骑乘游戏，都是为支持你玩自己的游戏。

当你开始玩「新赚钱游戏」，创造新的幻象与玩游戏的故事时，如果你的游戏旅程像我的一样（也会不一样），你的创造也许会给你自己带来惊喜。我给你举个例子。在本书《导言》部分，我讨论了自己在「蓝海」软件公司的体验和感受，我帮助建立了那个公司，最后又以 1.77 亿美元的价格把它售出。当我进入「蓝海」公司工作的时候，我成为该公司的第五名员工，而该公司在我加入的前一年，就已经创造出了 120 万美元的销售额。而当出售公司的时候，我们有 77 名员工，而且销售额在 4400 万美元以上。

在第一阶段，「蓝海」软件公司员工很少、销售额也很低的时候，我们反而有着很多的乐趣。随着公司的成长壮大，我们增加了更多的人员，之后成立了董事会，然后当我们开始向上市的目标、迈进时，我们又和一家风险资本公司建立了联盟关系，这时候，所有的事情变得复杂得多了，相互冲突也浮出水面了，个性冲突也多了，此时的情况对我而言，实在没

有多少乐趣可言。

一般而言，当我们玩第一阶段的「赚钱游戏」时（尽管也会有例外），大的就是好的，钱越多就越好，销售额、利润越多就越好，等等。然而，当你不再受限制、不再缺乏，而且开始玩「新赚钱游戏」时，许多事情就会发生变化。还用上面所举的例子，通过有意使你的生意维持在一定水平，而不使之增长，你也许会给自己带来惊喜。你也可以使之成长，并写下下一个故事，使这个成长对你而言完全是令人高兴的。没有任何限制和束缚。一切都取决于你。

**重点：**迎接你的无限丰盛的状态，意味着放弃有关你将如何接受你的无限丰盛的状态，以及你必须如何行动去接受这个状态的想法和担心。

在我玩第一阶段的的游戏的时候，我完完全全使自己沉浸在叫做「邮单式生意」和「直接应对的市场运作」的创造当中了。我用了 18 年时间玩那些游戏，而且成了大师级的玩家。根据我所看到的，在我自己第二阶段体验中展开的故事中，我不再会看见自己在很长一段时期里做任何一件事了。我在第二阶段的体验展开的方式，更像冲浪。我创造了特别的波浪，波浪以看似有趣的方式冲过来，所以我踩上我的冲浪板，开始冲浪，直到我想离开。然后等浪潮又一次涌过来，我就激动地踩上我的冲浪板，乘着波浪直到我尽兴为止，然后我又一次离开——就这样，在我继续拓展的时候，持续不断地创造新的浪潮去冲浪。

我刚描述的所有事情也许听起来让你兴奋，但是不是似乎很难相信，就像天上掉馅饼一样？如果那样的思想进入你的头脑，那么你那样想是非常容易让人理解的，考虑到第一阶段限制着你的看法，在那些看法中你仍然有着巨大的力量。然而我向你保证，这绝对是真实的，而且如果你跃入第二阶段，并按我建议的方式使用钻探工具，你就会达到目的。我曾说过，如果你仍然怀疑但却作出了承诺，那么你的「大我」将给你「这一切都是真实的」的证据，通过你所创造的并进入你的全息图中的体验和感受。我可以绝对保证这一点。



我们用少许时间，通过回到科学，来为我刚分享过的事情提供证据。前面解释过，一旦你穿越「彻底解脱点」，你就不再需要注意数字，或去计算、测量或追踪你生活中金钱的流动（除非你从第二阶段的视角，为了乐趣的目的有意那样做）。我们再从量子物理学的角度来看这个概念。你知道，科学把「能量场」看成是不受限制的力量和无限潜力的来源。当「意识」关注「能量场」时，就有一个具体的创造 — 一个单纯的可能性 — 因之瓦解了，这是由「意识」的意图所决定的。

「真实的你」是纯粹的「意识」。「真实的你」是无限的力量和无限的丰盛，正如对「能量场」所下的定义。在你的全息图中，你无法看到、体验到任何事情，你的全息图并不是来源于你嵌入「能量场」中一个模式。因此，在你的全息图中，如果你决定想要看看你的银行活期账户的收支情况，以及另一个账户的收支情况，或者貌似重要的其他数字，那一定会发生什么呢？你的「大我」必须用跟那个账户和你的「大我」想要看到的数字有关的具体细节，创造一个「能量场」中的模式。然后必须施加力量到那个模式上去，而且那些细节必须出现在你的全息图中，以便你有东西可看。要不然的话，那里就什么也没有！一旦你的「大我」那样做了，回到量子物理学，那么无限的潜力必须瓦解成有限的、受限制的创造，对不对？而且无论你看到什么，一定会少于「真实的你」，而且少于你无限丰盛的自然状态的真实面目。

这里你可要和我站在一起，因为当你明白这个概念的重要性时，你会兴奋起来。在你穿越「彻底解脱点」后，如果你根本不想看或关注账户、报表或数字，那么会发生什么呢？如果你不想看，那就没必要使一个事情从无限瓦解成有限，对不对？就没必要用受限制的数字或想象的账目明细，在「能量场」中创造一个模式，并使之出现在你的全息图里，让你看到，有必要吗？那时你只是纯粹的「意识」，只是一个「无限存有」，用无限的潜力，以创造的狂喜玩着游戏，对不对？

你只是在以金钱的形式，对那些你生活在高度拓展状态下时有意去体

验的创造，表达赞赏和感谢。那就是为什么在第二阶段，如果你不想的话，你不必去注意数字，而且也是为什么你能向你的创造表达赞赏和感谢，绝对相信并对「金钱问题会自行解决」有绝对的信心——一旦你穿越足够多的云层！

在继续读下去之前，也许你想重读一下前面几段。这就是在穿越「彻底解脱点」后，你真正可以努力的方向！

现在，你可以这样对自己说：「好了，为什么不一直看着那些数字，却创造‘能量场’中的模式，为了一个我想象中的账户里的受限制的 1000 万或 100 万美元？那样对我没什么不好。」在穿越「彻底解脱点」后，如果你想要的话，你当然可以创造那个想象中的账户，但是，如果你对于你的「宇宙透支保护」有完全的信心的话，为什么你还想那样去做呢？我来跟你分享一个例子，来说明我刚说的话的重要性。

假设，辨取对你来说真正有趣的方式（因为那才是这个阶段的游戏的意义所在），给你的企业提供运营资金，那么这就要求你的企业有着虚构的销售额和利润值 X 美元。为什么需要那些数字变得更大呢？如果你是一名员工，你有意要继续第二阶段的体验，而且要取得工作成绩，享有你喜欢的生活方式，假设这将要求你弥补——以任何形式，每年 Y 美元。为什么你会需要更多呢？

那「再多些，再多些，再多些，再大些，再大些，再大些」的原动力是第一阶段的游戏的支柱，而且也是使你总是处于第一阶段原动力的一个巧妙创造。但到了第二阶段，当游戏的主要关注点转向游戏并从中获得乐趣，而且你清楚地看到了「真相」，而不是幻象和谎言时，所有那一切就会改变。

当你进入直接体验「真相」的状态时，你就不再关心所谓的销售额、利润、花销、现金流、股票价格或购买权、信用种类、你在暂时留存的现金上得到的利率，或投资组合的价值了。如果你能得到源源不断的金钱供



应，无论多少，在任何时候，在任何故事情节里，为什么上述任何一种情况对你重要的是呢？这不是一件你能从知识上弄明白的事情，这件事远比那复杂。可以这么说，你不能依靠思考就进入这种「意识」状态。你只能自我拓展，直到你能直接体验这个状态的境界，这你能做到，如果你玩第二阶段游戏的话。

就我而言，在我的个人生活和我的生意中，我做我愿意做的事。我以金钱的形式向所有我感到需要赞赏和感谢的事情表达赞赏和感谢。我那样做，不是因为在我虚构的账户里，我已经积累起了那么多虚构的钱，而使我感到我有足够钱去那么做。我那样做，是因为我已拓展到这样的境界了：我对于「真我」，我的钱到底从哪里来，以及我仅仅通过使细节进入「能量场」中的模式并赋予其以能量、靠着一角钱就能创造出我所需要的一切的能力有绝对的把握。

但是，如果你把我经营生意和维持生活需要花的钱的数量总计起来，那么那个数目不会像你预期的那么大。如果我需用的钱数发生变化，而且我有意去玩其他需要以金钱的形式表达更多赞赏和感谢的游戏，那么我将按照可能对我来说有趣的情节，创造出似乎流过我的全息图的那么大量数的钱。

**重点：**有限就是有限，不管数目有多大，然而，无限就是无限「真实的你」是无限的，而且在穿越「彻底解脱点」后你将会达到的境界，也是无限的。

在结束本章之前，我想和你分享最后一个游戏拼图。在第一阶段，我们视金钱上的丰盛为身外之物，视其为全息图上观察得到的故事情节的细节。那可以观察得到的细节可能是一大笔银行存款、一大笔净值、一所漂亮的大房子、一辆昂贵的小汽车、许多东西和玩具、自由，等等。但那不是无限丰盛的真正含义。

无限丰盛是一种感觉！

当你穿越足够多的云层，进入对你的无限丰盛的直接体验当中时，那个体验将会处于感觉的水平。在某种意义上，我无法用文字把这个意思传达出来，你将会感觉到「真相」，因为「真相」跟丰盛有关。一旦你拓展到那个境界，即你能一直体验那种感觉，作为你的本然状态，「能量场」中的模式将被你的「大我」改写，而且你将会注意到故事情节的细节在改变。但是，故事情节的细节并不是「真相」或你的丰盛的证据。感觉才是！

**重点：**无限丰盛是一种感觉，不是全息图上能看到的故事情节的细节。

一旦你穿越「彻底解脱点」，它将会向你呈现其本来的面目。当你越来越多地直接体验「真实的你」时，你将会体验你所感受的一切。我曾解释过，关于第二阶段的游戏的情境和展开方式，是没有规则和方案可循的。这是游戏真正让人激动的部分。我不知道这个情境对你会是什么样，不过这也不重要。我曾解释过，在你穿越「彻底解脱点」之后，游戏就变成了想玩什么就玩什么，想怎样玩就想怎样玩。

你也要记住，在你穿越「彻底解脱点」之后，不管生活和生意让你如何兴奋，但这种兴奋和实际体验的情形比起来时，就相形见绌了。我无法用文字表述（尽管我已尽力）出在我「呼吸」我的丰盛并玩「新赚钱游戏」时，我所体验到的乐趣、快乐、欣喜、宁静、放松感以及自由感。我在本书《导言》部分解释过，彻底摆脱「赚钱游戏」这件事，不是用文字可以描述的，你必须亲身去体验。

你现在明白为什么在到达这一章之前我必须给你提供我所制作的所有游戏「拼图」了吗？如果我没有那么做的话，你就永远也不会相信并理解「彻底解脱点」的神奇之处。尽管在前面十几章里我已给你打下了基础，你却仍然会有一些对你该如何得到拓展的怀疑。如果在前面的章节里，在不同阶段，你对我感到不耐烦，并希望我赶快到达解说「彻底解脱点」的地方，也许现在你会对于为什么这本书要这样来撰写和铺陈，感到一些谢意。

好了，我的朋友，现在，我们的游戏旅程已经接近终点了。你已经得到了这本书在撰写之初就预备给你提供的几乎所有游戏「拼图」，那宏阔的图景已经全然展现在你的面前了，而且你可以清楚地看到。现在，有一个决定需要作出。当你准备好了要看看那个决定是什么时，就请翻过页，继续读最后一章，也就是第十六章。

**注释：**

①戴维·林奇，《抓住那条大龟：冥想、意识和创造力》，纽约：塔彻出版社，2006年版，第74页。

②J.保罗·盖蒂，《如何致富》，纽约：乔伍图书出版社，1965年版，第vii页。

## 第十六章 红药丸还是蓝药丸？

世界是圆形的，看似尽头的地方，也许只是一个起点。<sup>1</sup>

——艾维·贝克·普里斯特（1905—1975），公共事务官员

除了那些敢于相信内心的某种东西高过环境的人，没有人取得过什么辉煌成就。<sup>2</sup>

——布鲁斯·巴顿，广告执行官，宗教作家，  
广告文字撰稿员，美国国会议员

受人欢迎的电影《黑客帝国》，里面包括了一此特有帮助、特真实的材料，这些材料直接适用于第二阶段的游戏旅程和游戏。如果你还没看过的话，我强烈建议，一读完这本书，你就出去租一张那部三部曲电影的第一部的拷贝来看。你必须过滤掉在故事情节（尤其是好与坏的比拼）中凸显出来的一些第一阶段的动力，那么剩下的就是第二阶段的纯金了。

电影《黑客帝国》主人公尼奥的游戏旅程，和第二阶段游戏玩家的体验和感受，有着很相似的踪迹。电影开始的时候，尼奥在他认为真实的世界里，在限制和束缚之中忙于自己的事业。然后出来了另一个名叫莫菲斯的角色，他告诉尼奥说他所认为是真实的#界实际是一个幻象。起初，尼奥并不相信莫菲斯的话，他不能相信莫菲斯的话，是因为莫菲斯跟他分享的道理，对他自己当时已经建立的信仰体系来说太陌生了。

莫菲斯接着告诉尼奥说他是「那一个」，意思是说尼奥有着比他自己所能想象的更多的力量，而且有着辉煌的前程。这一点尼奥也不能接受。但是莫菲斯接着就引导尼奥踏上一次发现之旅，通过这次旅行，尼奥最终

进入了对于真实自我、他所拥有的力量以及他在幻想之中能够做些什么这些问题的直接体验当中。

在那部电影开始不久的一个场景中，当尼奥已被莫菲斯拉去找寻「真相」时，莫菲斯给了尼奥红药丸或蓝药丸的选择权。「如果你服下蓝药丸，」莫菲斯说，「那么故事就结束了，你在床上解来，相信你想要相信的任何事物。如果你服下红药丸，那么你就仍然处在‘幻境’中，我将给你看兔子打的洞有多深。」尼奥犹豫了一会儿，然后把身子前倾，来吃红药丸。莫菲斯停了下来，然后说：「记住，我现在给你的，就是‘真相’，不是别的。」尼奥然后就吞下红药丸，开始了他的心灵拓展的游戏旅程。

就像尼奥找到了莫菲斯一样，你也找到了我和这本书，因为你有了了解「真相」的愿望。像莫菲斯一样，我也通过「彻底摆脱模式」，尽可能给你提供接近「真相」的东西。像莫菲斯一样，我也已经带你踏上一次发现之旅，我已经给你看了兔子打的洞有多深——就是说，你如何也可以进入对于「真实的你」、对你所拥有的力量以及你在幻想之中能够做些什么这此问题的直接体验当中。也许像尼奥在游戏旅程刚开始的时候一样，你还没有准备好完全接受我跟你分享的道理。或也许是，你就在那里和我在一起，急于开始你自己的第二阶段的游戏旅程。或也许是，你的情况介于这两老之间。

现在情况看来是，你会觉得作为游戏玩家，你也有一个需要作出的选择：要么是服下蓝药丸，意味着你仍停留在第一阶段；要么服下红药丸，意味着你将跨入第二阶段。然而，「真相」是你的「大我」已经选择了你将服下那个药丸（也许他/她已经给你了），而且你的「大我」为你制定了一个计划，不管你最终服下的是哪个药丸，也不管你什么时候服药丸。当那个计划得以实施的时候，你就将被带入对于「真实的你」的体验当中去。

你最终会服下红药丸还是蓝药丸呢？还是现在先服下蓝药丸，计划以后再服红药丸？只有时间会告诉你答案。但我能告诉你的是，「彻底摆脱模式」并不是休闲的读物、浅尝辄止的材料，也不是你偶然遇见的一件东

西。你也许不会创造出我，还有这本书，并使之出现在你的全息图上，除非下面有一种情况是适合你的：

- 你准备好了要进入第二阶段 — 现在，而且这本书是你的「起航点」。

- 你计划很快进入第二阶段，而且想在到达「起航点」之前，先付诸实际行动。

- 你想要再多玩一会儿第一阶段的游戏，不过在心里，对于周围正在发生的事情的「真相」，却有着更高层次的认识。

当你在读完这本书之后等待着要看到故事情节如何展开时，明显的问题是：现在要做什么？你的「大我」打算做什么？你怎么才能知道那个决定是什么？

如果这就是你进入第二阶段的「起航点」，那么你会知道的。你将会得到我称为的「打我的头，以免我忘记」的信号。也许你已经得到了这样的信号。你的实际感觉就好像是有人在你的生活中轻弹开关，于是瞬间一切就改变了。你将会看到我讨论过的「奇异」的事情实实在在地出现在你的全息图上。你将体验到不寻常的、强烈的不舒服的感觉，而且你将会很自然地感到一股子劲，想要使用工具去钻探云层。也许这对你来说，看起来和感觉起来都不一样，但是，跨入第二阶段时你将会知道。

如果你准备好了要跨入第二阶段，而且想要先采取实际行动，通过把自己暴露于「彻底解脱模式」，那么在你创造了这本书之前，事情将好像按照它们惯常的方式运行、变化，但你仍然会感到微妙的转变，一种高层次的期待、兴奋的感觉，还有对周围发生的事情的意识，当你等待到达「起航点」时就像航天员等待进入火箭仓，飞入太空进行一次令人惊异的旅行。

你想要再多玩一会儿第一阶段的游戏，不过在心早，对于周围正在发生的事情的「真相」，却有着更高层次的认识，那么，事情对你来说好像停留在和原来一样的状态，但是你将注意到自己看第一阶段的游戏，至少在一定程度上，用的是本书帮你打开的「透视力」。即使你对于在这里发

现的（或对于我个人），仍然存有怀疑，或者你感觉自己已经完全拒绝了「彻底解脱模式」，你的生活 — 还有生意 — 将再不会和以前一样了。你不能进行这样的游戏旅程，直到它结束，而且离开时没有发生深刻的变化。这简直不可能。你也许会、也许不会清楚地意识到在这起书页已经对你产生的影响，但是它们已经产生了深深的影响 — 以这样或那样的方式。

我现在想和你分享可能会令你感到惊喜的事情。在前面几页毕，我已经和你讨论了许多知识上的概念和比喻。我们谈论了第一阶段、第二阶段、幻象、无限存有、判断、游戏、云层、太阳、全息图，等等。虽然这些概念和比喻对你来说已经显得有趣、强大，并具有改变的力量，但它们只提供下面五种形式的价值：

1. 开启一条通向第二阶段的通道，这会使彻底摆脱和玩「新赚钱游戏」成为可能。
2. 激励你通过那条通道跨入第二阶段如果该你那么做的时候到了。
3. 提供一个环境，在那个环境中使用钻探工具是有意义的。
4. 激励你使用工具。
5. 在讨论「彻底解脱模式」和第二阶段的游戏时，创造一个共同的语言来使用。

这样来想这个问题吧。假设我受邀请去参加一个电视节目，会就有关「彻底解脱模式」接受采访。假设主持人对我说：「嗨，罗伯特，这件事情的‘真相’是什么？」我会告诉他们说：「这一切都是幻象，是你‘意识’的一个创造，是假扮为真实的一个故事，是伪装起来的‘真正的快乐’。」我将会失去他，还有大多数 — 如果不是全部 — 他的观众，对不对？当我进入其他步骤 — 获得力量，赞赏和感谢作为创造者的自己，还有创造本身这件事 — 时，我已经失去了全部的观众，还有主持人，对不对？他们不知道我说的是什么，而且他们没有一点跨入第二阶段或使用工具的动力。

力。

然而，当你有了准备就绪的「彻底解脱模式」全部的部件时，这些工具和这些部件才有意义，而且如果该你那样做的时候到了，你将会自然而然地感到「跨入第二阶段并使用那些工具」的动力。如果这种情况发生，别的一切就都不重要了！

如果你跨入第二阶段，而且经常使用工具去钻探云层并得到拓展，那么你就可以抛弃我跟你分享过的所有概念和比喻了——如果你愿意，就像一个腿上有伤的人一旦伤愈就最终抛弃了拐杖一样。由于这个原因，你也不需相信、完全理解或完全同意我在这里和你分享的一切。如果你跨入第二阶段，而组合那些工具，并使用你的钻头，那么其余的一切都会自行解决！

如果你立即或很快就要到达「起航点」的话，那么你就有了工具包。你将会知道何时和怎样使用工具包上的钻探工具。如果你成为第二阶段的游戏玩家，有五个要点需要注意，之前我已经讨论过了，现在要再重复一下。除非你已经穿越许多云层，否则你也许+能完全接受或得到全部五个要点，但是无论如何我要重复这些要点，以便它们被放入我称作的你的「孵化器」，像是刚刚放入一样。下面是那五个要点的一个小结，我将随后逐个地讨论它们：

1. 耐心
2. 记住
3. 相信
4. 赞赏和感谢
5. 拓展

### **耐心**

我们讨论过，第二阶段的游戏旅程可以分为两个部分：「拓展部分」和「游戏部分」。在「拓展部分」，你使用钻探工具去钻探云层，为的是你



能：

- 记住「真实的你」。
- 获得力量。
- 重新确认「真相」 — 甚至当幻象看起来、听起来、尝起来、闻起来以及感觉起来恰恰相反。
- 大大增加赞赏和感谢，向作为你所体验的一切的创造者的你、你的创造以及「人性游戏」的美妙。
- 给自己一次受引导的旅行，看看你是如何在第一阶段那么巧妙地愚弄自己。
- 重新体验「真实的你」的真相，以便你可以待在「人性游戏」的游乐场里，不受限制和束缚地玩「新赚钱游戏」。

我解释过，钻探云层这件事不可能在一夜之间完成。那些工具的设计目的是让你慢慢使用，要花费你的「大我」想要花费的时间，来给你完全按照你想要的方式玩「人性游戏」提供很好的支持 — 而且你要像品味好酒、美餐、小说或戏剧一样，品味每一步的拓展。

你的体验和感受也许完全不同，但是如果你像我一样，尽管已经获得了新知识、新觉悟，你却仍然会有许多许多次变得不耐烦，你想要摆脱自己觉得不好的事情，或使其不再那么糟，或者你不顾一切地想要终止游戏，因为你所玩的游戏项目对你来说太难控制了。如果发生那样的情况 — 我再说一次，这种情况也许你不会遇到，那么对自己好些吧，让肉己短暂休息一下吧！要知道有那样的判断和感觉，在从第一阶段向第二阶段的过渡期中，是很容易理解的。

使用「流程」工具到你不舒心的感觉上去吧。而且任由那不舒心的感觉自行变化吧。最终，不耐烦和不舒心的感觉将会变弱并消散。

## 记住

尽可能地记住三件事情，尤其是当事情难以进展时。如果你像我一样——我再说一次，也许你会为自己创造不同的东西——记住这三个要点，那将有助于你坚持并继续做第二阶段的工作，即使你在意识中产生想要放弃的念头。

1. 到底在发生什么。你在获得力量、得到拓展，而且在发生极大的改变，即使情况看起来或感觉起来并不总是这样。

2. 有关第二阶段全息图的「真相」。一旦你进入第二阶段，那么你的全息图上的一切或你生意上遇到的任何事情，都不再有意义、不再重要、不再稳定或不再完整了，除非到达支持你使用钻探工具且做第二阶段工作的程度。

3. 你的最终目的地。不受限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」是一个财宝，这个财宝比任何你听到过、读到过、在电影里看到过，或从你目前的视角能够想象的财宝，价值都更高。和第二阶段你会真正体验的情况相比，我刚刚稍微描画的情况，只能是相形见绌。

**重点：**在第二阶段，你必须拓展到这个程度，即在改变一个幻象的大门为你敞开之前，你能按其本来的样子，完全赞赏和感谢那个幻象。

记住，第二阶段跟逻辑、知识、思考或试图弄明白事情真相无关，而是跟感觉和对「真相」的直接体验有关。

我也请你记住，当你深入第二阶段时，我在这本书里和你分享的一切事情，甚至那些你确信自己已经完全理解和得到（或绝对不同意）的事情，将会对你越来越真实，而且你对那些事情的理解和把握会以你现在所无法想象的方式得到加深。请期待那些得到自我拓展后欣喜地喊出「啊哈」的时刻吧。记住，要细细品味每一个时刻。

我也请你记住，在你穿越云层、得到拓展以后，你现在花费大量心思

想要达到的「幻想的目标」也许还会在，也许将不复存在了。成为第二阶段焦点的是「真正的目标」——你真正想要实现的目标。如果你的游戏旅程像我的一样，那么这将是一件我们看着其真相慢慢显现而感到迷人的事情。

最后，我请你记住，如果对我在这本书里和你分享的任何事情（或对我本人）你仍存有怀疑，但承诺要玩第二阶段游戏的话，那么你的「大我」将会给你提供这一切都是真实（还有我所说的是合理的）的证据，通过你创造并出现在你的全息图上的体验和感受。我可以绝对保证这一点。

### **相信**

你能很快做到「相信」。而且当你穿越云层、得到拓展时，你就能做到「相信」。我请你放弃那些你想要操控全息图的幻想，放弃第一阶段需要预先设定目标的且要费好大的劲去促使事情的发生或使事情得到解决的那个把戏，放弃目标、预定的程序以及投资。

相信你的「大我」，并且只跟随他的引领。轻松进入第二阶段的游戏，而且让「大我」带你到那个财宝那里去。当你不能完全相信或放弃时，让自己短暂休息一下，而月认识到这是又一次使用「流程」工具的机会，因为不信任和勉强坚持下去只是其他形式的不舒心。

### **赞赏和感谢**

当第二阶段的游戏慢慢展开时，你就会被带到「能量场」中的模式，颠覆和改变那些模式以后，你的故事情节结构也会随之改变。尽力去（而且你的最佳自我也会得到拓展）赞赏和感谢这其中的一切美妙吧——包括作为你所体验到的一切事物的创造者的你、你的创造、整个的「人性游戏」、「赚钱游戏」，以及你在第二阶段所体验到的心灵拓展的美妙和壮观。

当你的智慧、力量以及丰盛得到拓展时，赞赏和感谢每一刻的心灵开启和自我拓展吧。随着越来越多的事物在你的全息图成为可能，赞赏和感谢那些不断拓展着的可能实现的事情吧。

当你体验到不舒心的感觉时，尽力去（而且你的最佳自我也会得到拓展）赞赏和感谢它所带来的巨大礼物（这和在第一阶段里它带来的痛苦正好相反），还有它给你的穿越云层、得到祐展的美好机会吧。如果事情似乎难以进展，而目。你感到煎熬、疲惫或无能为力，赞赏和感谢你做了怎样一个愚弄自己的工作吧，因为你不可能有那样的感觉 — 只是去创造那样的感觉的幻象，而且使自己相信那个幻象是真实的就行了。

当你看到 — 也感受到 — 越来越多「真实的你」的「真相」以及什么是你真实的自然状态，尽力去（而且你的最佳自我也会得到拓展）赞赏和感谢作为游戏玩家的你和你的「大我」（「真实的你」），因为你很好地支持了自己在第一阶段和第二阶段玩「人性游戏」。

当你转移到反应模式的生活状态时，每次做一点点生意、享受一点点个人生活，做你受到激励去做的事情（在你感到不顺心而使用「流程」工具之前和之后），赞赏和感谢第二阶段游戏的简单，以及当游戏得以简化时你的体验最终会变得多么令人高兴和放松。

在第二阶段，你只有四种工具使用，而且那「做什么」和「怎样做」的方法是非常简单易行的 — 不像你在第一阶段里的体验。

当你穿越「彻底解脱点」时，敞开心扉迎接你自然状态下的丰盛，而且最终开始不受限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」时，赞赏和感谢那个成就的伟大，而且为你敞开心扉得到的欢乐和创造的狂喜而陶醉吧。

当你体验到了所有这一切，而且远远超出我为你描画的情景，如果你想要感谢我或感谢我写了这本书，支持你玩第二阶段的游戏，那么把我算在里面也好，但不要把我放在第一位，我总是排在第二位。

记住，如果你明白第二阶段的游戏，那么是你创造了那个游戏，从宏观直到最为微小的细节 — 包括我和这本书。如果你确实觉得自己赞赏和感谢我或这本书，请把你自己放在第一位，赞赏和感谢你自己（还有你的

「大我」)，然后把我算在里面，如果你还是感到某种力量驱使你去做的话。你创造了我与这本书的幻象，因为你认定那将会是使你想起「真相」的最有趣的方式。我们一起走过的游戏旅程和难以控制的骑乘游戏并不是跟我有关，而是跟你有关。我并没有为你做过任何事情，事情是你自己做的！

## 拓展

如果你吞下红药丸，跨入第二阶段，而且使用钻探工具去穿越云层、进行拓展的话，那么你一定彻底摆脱以前的「赚钱游戏」，开始「呼吸」你的无限丰盛，并开始玩「新赚钱游戏」。

然而，你的「人性游戏」体验里发生的转变，不会随着你生意的拓展和金钱的增多而停下来，而是像自然变化的事情一样超然。我在上一章解释过，第二阶段里你得到的拓展会伸入你全息图的每个角落。我建议过，通过做第二阶段的工作，你也会看到自我拓展的可能，还有在你生活的各个领域创造出非凡体验的可能。你也会给自己机会，去在那些跟你的生意没有关系的云层的花纹和别的部分上使用钻探工具。

现在你摆好姿势，要开始最终人人都能体验的冒险之旅，即玩「人性游戏」和「赚钱游戏」。你即将开始一次寻宝之旅，那个宝贝的价值比黄金更高，比珠宝更高，比所有深埋于地下的石油更高，比你的全息图上的银行里面存着的数十亿美元的存款更高。

你已处在这样的边缘了：敞开心扉接纳各种超乎想象的力量源泉，接纳超乎想象的「真正的快乐」，接纳超乎想象的宁静，接纳超乎想象的成就感，接纳超乎想象的丰盛，接纳超乎想象的创造的狂喜吧。

这里有一个关于你的「孵化器」的趣闻。一旦你穿越云层，你就将直接体验和感受「真相」了，于是：

- 在整个第一阶段，对于作为游戏玩家的你而言，无论游戏是什么样子或什么感觉，无论你有不舒心的感觉，也不管你经历过什么样的挣扎（就像

你看到的那样)，但你的「大我」（「真实的你」）一直对于玩「人性游戏」和「赚钱游戏」有着巨大的影响。

- 在整个第二阶段，对于作为游戏玩家的你而言，无论游戏是什么样子或什么感觉，无论使用钻探工具使你有多不舒心，也不管你感觉自己在自我拓展的道路上经历过什么挣扎，但你的「大我」（「真实的你」）一直对于玩「人性游戏」和「赚钱游戏」有着巨大的影响。

为了把这一点说清楚，我们回想一下好莱坞电影制片创作团队的经历。如果你正坐在一家影院里观看一部恐怖片、悲剧或节奏紧张的戏剧，其中的人物角色似乎遇到了不好的事情，那么你会评判那个感受，心想：「哦，那真糟糕！」但是，在录制电影和看到最后一次镜头切换时，创作团队的感受是什么呢？快乐、庆祝、赞赏和感谢，还有满足感，对不对？总之，在录制电影时，他们在自己生命中有时间扮演他们的角色！

举个例子，当你在屏幕上看到一个人物角色被刺，而且在流血，你想：「哦，这太可怕了。」而好莱坞创作这个幻象的电影特效行家则在想：「是的！看，受伤和流血的场景看上去多么真实。我真的搞定那个特效了！」当你看到一个人物角色，似乎在受着感情上或身体上的痛苦，那个扮演这一角色的演员在看电影时会想：「多么真实的表演！演得真好！」对于你和你的「纯体验式观影体验」来说，情况也一样。不管你在全息图里看到或体验到什么，你的「大我」都在施加影响，而且说：「哇！我真的实现那个幻象了。太酷了！真有趣！」我在前面几章里说过，当你在第二阶段使用钻探工具自我拓展时，你就会觉得自己越来越像好莱坞的创作团队了——不管你创造了什么样的幻象并沉浸其中。

现在你需要的所有事物都在你手上，任由你处琿了。这些事物是：吞下红药丸，开启进入第二阶段的通道，跨入第二阶段，开始钻探云层，拓展到对于「真实的你」和你的真正能力的「真相」的直接体验当中。如果还有你想要的事物，来支持你走过第二阶段的旅程（不管是人、地方还是事物），那么你的「大我」就会用银盘子盛好递给你。你不会需要亲自去

寻找或努力去发现。

对你来说，真正的旅程才刚开始，像本书所讲述的那样不可思议。当你准备合上书，想要再看看你的故事情节里还有什么时，你要知道，我希望你拥有的是，不断拓展对「真相」——力量、智慧、丰盛以及有你自然状态下的「真正的快乐」——的体验和感受，而且现在这些都在你的绝对把握之中。

现在，在我们分离之前，我给你最后一个评论。这本书最初的草稿包含了附加的三章。应出版社的请求，在最后成书时，把那三章删掉了。一章包含了对于你进入第二阶段时视角如何发生变化的高层次的讨论；另一章包含了第二阶段的游戏玩家经常问到的问题以及我的回答；剩下的一章包含了我自己第二阶段的游戏旅程当中，以及别的游戏玩家在他们的第二阶段的游戏旅程当中详细的故事和事例。我觉得你会认为这三章的内容对你有帮助，所以我把那些内容上传到了网上，你可以访问这个网页下载来读：[www.bustingloose.com/chapters.html](http://www.bustingloose.com/chapters.html)。

**注释：**

①艾维·贝克·普里斯特语，见《七嘴八舌》一书，芝加哥：拉根通信出版社，2004年10月版。

②布鲁斯·巴顿语，见《七嘴八舌》一书，芝加哥：拉根通信出版社，2005年4月版。

## 附录 附加的支持资源

在本附录里面，我想和你分享能支持你玩第二阶段的游戏的附加资源。我把这些资源分成了十组：

1. 要点
2. 电影和电视连续剧
3. 第二阶段游戏玩家社区
4. 书籍
5. 家庭转变系统
6. 现场活动
7. 邮件目录
8. 推特（Twitter）
9. 脸谱（Facebook）
10. 人、资源以及工具

### 要点

这本书从头至尾，我突出了我称为的要点。这些要点作为一个单列部分，代表了彻底摆脱模式的核心基础所在。如果你想得到一个包含所有那些要点的单子，以便你可以整体参考、打印出来，并且制作钱夹子大小的记忆卡片，把它们放到你的空间里以提醒你「真相」，或不管怎样使用，只要能支持你走好你的游戏旅程，请参考网页：

[www.bustingloose.com/keypoints2.html](http://www.bustingloose.com/keypoints2.html)。

### 电影和电视连续剧

我发现在整合新思想，尤其是比较激进的一些思想时，会有一些形象化的或感情化的事例。这些事例是有关新的思想和生活方式看起来怎样、



感觉起来怎样 — 或为了把要点以有力的方式说清楚 — 的事例。那就是为什么我推荐许多不同的影片和电视连续剧给第二阶段的游戏玩家的原因。这个单子一直在扩大。你要是想下载最新的竿子，请参考网页：[www.bustingloose.com/movies.html](http://www.bustingloose.com/movies.html)。

### 第一阶段游戏玩家社区

共有四个第二阶段游戏玩家社区，你可能会感兴趣，如果你成为第二阶段游戏玩家的话：

1. 彻底摧毁「盒子博客」。我创建「盒子博客」是来分享多媒体意识流、思想、感情、经验，以及跟在第二阶段玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」有关的资源，也为了邀请游戏玩家来评论那些思想，请参考网页：[www.bustingloose.com/dynamitethebox.html](http://www.bustingloose.com/dynamitethebox.html)。

2. 「真正的快乐的体验」博客。我创建这个博客是为了分享多媒体意识流、思想、感情、体验，以及跟开启心灵进入并生活在真正快乐的状态，也就是第二阶段拓展的终极目的有关的资源，请参考网页：[www.bustingloose.com/truejoyexpeirance.html](http://www.bustingloose.com/truejoyexpeirance.html)。

3. 第二阶段游戏玩家的官方社区。这是一个中心场所，第二阶段游戏玩家可以在那里见面，互相交流，分享第二阶段的故事，在许多方面互相帮助，在玩第二阶段的游戏（现场的，还有通过音频、视频、录像以及文字材料）时得到我的直接支持，还有更多。根据第二阶段游戏玩家所提供的反馈和请求，这个社区一直在扩大和变化着，请参考网页：[www.phase2players.com](http://www.phase2players.com)。

4. 意识商学院。我创建这一教育资源是为了提供一个平台，以便「新赚钱游戏」玩家以及那些想要达到玩「新赚钱游戏」境界的人们可以聚会、互相交流、分享故事，并在许多方面互相帮助，还有就是，在玩第二阶段的游戏（现场的，还有通过音频、视频、录像以及文字材料）时得到我的直接支持，请参考网页：[WWW.business-school\\_of\\_consciousness.com](http://WWW.business-school_of_consciousness.com)。

## 书籍

强烈建议第二阶段的游戏玩家阅读下面的书籍。我已经把那些书和亚马逊网（Amazon.com）做了链接，我希望这个办法慢慢能够管用。如果不管用的话，那你去亚马逊网上或你最喜欢的书店里去找吧。

### **《疗愈场》 琳恩·麦克塔格特著**

这本书概括了有关「能量场」的最新研究，包括能量是什么，如何运行能量以及相关科学研究。这是一本专业书籍，对某些人来说比较艰涩难懂，不过如果你想对本书提及的科学根据有更多的了解，这本书是相当宝贵的资源。

请参考网址：[www.bustingloose.com/field](http://www.bustingloose.com/field)。

### **《全息宇宙》 迈克尔·塔尔伯特著**

这本书既易懂又有趣，书中深入讨论了全息图这个比喻的细节。其中最重要的部分是，我们称为「现实」的全息的方面，以及非真实方面的相关故事与实例。我强烈建议你马上买一本看。

请参考网址：[www.bustingloose.com/Vtalbot](http://www.bustingloose.com/Vtalbot)。

### **《星际迷航记：未来一代》**

我最喜欢的电视连续剧之一，就是《星际迷航记：未来一代》。这部连续剧中有一个名叫 Q 的人物，他来自一个更高级的物种，这个物种无所不能。虽然他比「无限存有」实际上更为调皮淘气，或不走正道，但是看到许多力量在运行，对于第二阶段的玩家来说，还是很有帮助的。你可以买到许多以 Q 为主角的《星际迷航记》系列图书。到你最喜欢的书店去找，或查一下这里的书单，请参考亚马逊网的这个网址（我希望这个链接能够管用）：[www.bustingbose.com/qb](http://www.bustingbose.com/qb)。

### **《从摇篮到摇篮》 廉·麦克多诺著**

我说过有能力不受限制和束缚地玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」，并且创造出别人以前从未想到过的游戏这样的话。威廉·麦克多诺是一个令人惊异的人，他也是我的朋友。他不是在有意识地玩第二阶段的游戏（在当时），但他是创造别人以前从未想过的游戏来玩的一个极好的例子。这本书概括了许多涉及他。月跟废物循环利用和绿色建筑运动有关的项目，这些项目可能对你具有帮助和激励作用。本书开始部分巧妙地说明了玩第一阶段受到的限制，而在其余部分描述了威廉所创的游戏。甚至印刷这本书的纸张，也表示出要玩别人未曾想过的游戏意图！请参考网址：[www.bustingloose.com/cradle](http://www.bustingloose.com/cradle)。

### 家庭转变系统

图书诚然了不起，但还有很多可以利用多媒体现场来做的事情。也许你对开发下面一个或多个多媒体体系有兴趣，这些体系是从我的现场活动中挑选出来并加以改进，供你在自己家里的私人空间里感受和体验的。也许你会想提到某个你认识的人，或喜欢下面一个或多个体系：

彻底摆脱金钱游戏：[www.busting-loose-from-the-money-game.com](http://www.busting-loose-from-the-money-game.com)

彻底摆脱情结游戏：[www.masteryofemotions.com](http://www.masteryofemotions.com)

通向真正的快乐之路：[www.pathtotruejoy.com](http://www.pathtotruejoy.com)

走向无限之旅：[www.journeytotheinfinite.com](http://www.journeytotheinfinite.com)

其他家庭转变系统也许会不时地发布出来。要留在这个系统中，请参考网址：[www.bustingloose.com/resources.html](http://www.bustingloose.com/resources.html)。

顺便说一下，我提到过，我在第二阶段玩「新赚钱游戏」时的市场运作非常不同——我如何只是给我心里想要分享的项目创造出了多媒体的请柬。上面所列的网址将会给你那方面的例子，我称其为我的「T.O.T.模型」。

### 现场活动

也许你也有兴趣参加或介绍某人到我所主导的多媒体现场活动中来，以便支持并补充你从这本书中所收获的知识 and 见解。想要获得这些活动的细节和时间表（我做的并不多），还有其他时不时在世界范围内宣告的活动情况，请参考网址：[WWW.robertscheinfeld.com/cms/eventSo](http://WWW.robertscheinfeld.com/cms/eventSo)

## **邮件目录**

如果你想加入第二阶段游戏玩家的邮件目录或我的总邮件单，与我保持联系，接收我影响范围之下的电子邮件通知，请参考网址：[www.robertscheinfeld.com/cms/email-list~signupo](http://www.robertscheinfeld.com/cms/email-list~signupo)

## **推特**

如果你觉得感动，那么在推特上关注我，而且在你个人的和生意的世界里玩第二阶段的游戏时，接收许多非常具有帮助作用的留言，请参考网址：[www.twitter.com/phase2player](http://www.twitter.com/phase2player)。

## **脸谱**

我创造了一个第二阶段玩家的脸谱网页，在那里我们可以聚会、社交、联系、建立联络网，而且相互支持。你可以找到那个网页，请参考网址：[www.rasdl.com/fbf](http://www.rasdl.com/fbf)。

## **人、资源以及工具**

我使用本书所提供的工具去玩第二阶段的游戏。然而，在我自己打理生活且玩「新赚钱游戏」的情况下，为了使情况更有趣味，我创造了支持我的事物，通过和我自己其他具体的方面建立联络网，还有通过使用许多工具——硬件、软件、互联网以及更多的工具。对许多跟我有关系的人、资源以及工具而言，而且也对于那些在这本书的发行上给我提供了巨大支持的人们，请参考网址：

[www.bustingloose.com/resources-and-tools.html](http://www.bustingloose.com/resources-and-tools.html)。

## 致谢

「人性游戏」和「赚钱游戏」都是团体运动。游戏到了最后阶段，你只是在各种伪装之下玩着游戏，但给人的感觉是，你创造了你「意识」的其他方面来配合你玩游戏。

顺着那个思路，我创造了自己的许多方面来支持我创造出这本书的幻象，而且我想在这罕表达我对自己那些方面的感谢。我的感谢纯粹是意识流式的，并不是哪个在先就说明哪个更重要。

这本书里的漂亮而精巧的示意图是由我的图形设计师朋友、诺瓦克创意服务公司（[www.novakcreative.net](http://www.novakcreative.net)）的戴尔·诺瓦克设计的。戴尔，非常感谢你和你所做的工作。我喜欢自己看到那些示意图时的感觉，那时我就会再次想起我们在这个项目上曾有过合作！

布赖恩·贝沃特是第三次与我合作，主要是在本书的早期编辑和给出版社准备底稿的技术方面，与他的合作使本书的出版容易了许多，对此我很感谢。我也要像老话说的那样，向布赖恩脱帽致敬。我非常感谢你和你所作的贡献。

在故事情节梗概设计方面，如果没有理查德·纳朗莫尔对我和我的著书工作保持了始终如一的兴趣和支持，这本书就不会出现在我的全息图上。我写的内容先要经理查德·纳朗莫尔过目，他是我的编辑，在约翰·威利父子出版公司工作。理查德，对你及我写这本书时你给予的持续支持，我表示不一般的感谢！

在走向「彻底摆脱」的旅程中，我得到的最早拼图，来自我的祖父阿龙·沙因费尔德。在故事情节梗概设计方面，他没有活着看到哪怕一个场景的表演，而我本来是要在表演中对他以及他给我的亲自支持表达感谢

的。因此，我现在要做这件事：爷爷，是您让我开始了一次最令人难以置信的旅程，我对您以及这次旅程的感谢，是无法用语言描述的。

我还创造了我叫做「灵魂狗」的一个名叫佩里的人，好让我在旅程中得到支持。她是美国的爱斯基摩人。在我写这本书，准备齐全第二阶段所有材料的过程中，也就是在过去的 14 年时间里，她一直留在我身边，充当我的「副驾驶员」。在我自己的「人性游戏」经历当中，是我创造了佩里，并使她成为亮光，并且绝好地体现了什么是「真正的快乐」以及无条件的爱、奉献和忠诚（这些是实现「真正的快乐」之后才有的表现）。在写这本书的时候，我创造了她，并使她在那个过程当中，激活我的全息图舞台通过叫做「老年」和「死亡」的幻象留下的。佩里，你发出的亮光，你做出的榜样，还有你所体现的「真正的快乐」，对我有着莫大的意义，以任何方式都无法表达，你支持我度过了许多艰难时光，在第一阶段里有，第二阶段里也有。

我要对约翰·阿萨拉夫表示感谢，他为这本书写了《前言》。在故事情节梗概设计方面，他的这种支持是需要勇气，需要有友谊和承诺，来分享我很少体验和感受到的「真相」，这个「真相」直到开始玩第二阶段游戏时，我才体验到。干杯，约翰！

我不会处在今天这样的第二阶段游戏玩家的状态，如果没有我创造的伪装成阿诺德·帕滕特的人所提供的支持的话，尤其是在我玩第二阶段的游戏时两次不同的场合，当我创造真正挣扎的幻象时。任何人都能充分感受我对此的感谢，你也一样，阿诺德，但在这里，无论如何，我想用言语表达我的感谢。

当我在第一阶段，处在最为神经质、最为不愉快（就用几个判断的术语来说吧）的状态时，那时限制和束缚我的云层最厚，我有了这样一个想法，即我不想结婚或做父亲了。那时，我觉得我会在这两件事情上都输得很惨，而且我也不想把那种痛苦加在别人身上。尽管那样，当我想象我和我的妻子塞丙莉（我叫她「美人」）见面的情景时，我就感到自己想要娶

她，我后来真这样做了。婚后我仍然不想要孩子，但我知道塞西莉想要，于是无论如何我也在努力想要孩子。那时我仍觉得自己将会是一个糟糕的父亲！但后来我们俩共同创造出了两个不一般的孩子——是阿里和艾丹。随着一天天过去，我对他们的感谢，还有对我以前从未想到自己会有的家庭的感谢，在增长着，而月就在我认为这种感谢不会再增多时，它却增多了！在玩第二阶段的游戏时，家人给了我巨大的支持，并且贡献了我在这本书里和你分享的发现，他们还促成了玩「人性游戏」和「新赚钱游戏」时我所实现的巨大转变。

我想向你们表达感谢，这本书的读者们，还有我的其他著作的读者们，我的现场活动的在场者，第二阶段游戏玩家社区的成员们，我的多媒体家庭转变系统的买家们，留言建议的听从者，第二阶段玩家肖像网页的「粉丝」们，还有所有其他被我创造、支持我玩第二阶段的「著书游戏」和「教学游戏」的人们。如果没有你们，我就玩不了自己如此喜爱的游戏，而且我对你们的感谢，也就永不会用语言得到充分的表达（但我无论如何都在努力）！

最后但同样重要的是，我也必须再次表达最大的感谢给我的导师「B.W.」，（「导师」这个词其实不合适，但没有哪个词能表达他在我的游戏旅程上扮演的角色和给我的支持）他不愿透露真实姓名，所以现在他在幕后。

## 译后记

### 从励志到灵修

曾几何时，我们的目光被各类励志书籍所吸引。诸如成功之道、人生设计、职业规划之类的图书，教人们大胆设想未来的种种可能性。但是，这类书却忽略了一个根本的前提，即凡事皆有代价。不计成本、不顾一切地追求成功、追求财富，人就很容易陷入无休止的追逐当中，不能自拔。事实上，今天的人们好像身处一个飞快旋转的陀螺上，不由自主地被带着跑，不知道目的地在哪里。好多人在为理想而「燃烧」，好多人相信「如果你认为自己能行，你就能行」，还有好多人认为「没有最好，只有更好」，于是，人们被各种目标、欲望牵着鼻子走，媒体上诸如在「自我加压、奋力赶超、跨越发展、率先崛起」，「人一之、我十之」，「挑战极限，追求卓越」的宣传使无数人处于身心疲惫的状态之中。可见，人们更需要的，恐怕还是心灵的修养。

这本书在一个合适的时候进入我的视野。作者罗伯特·沙因费尔德先生本身积累了不少财富，当然也为此付出了巨大代价，但他能最终彻底摆脱「赚钱游戏」，并教人们为自己的心灵松绑，走出受限制、受束缚的思想状态，找回自己本然状态下的无限力量、智慧和丰盛。每一位读者读过本书以后，都该重新审视自己的观念了。我们不仅需要财富人生，更需要丰盛的智慧人生。而追求智慧人生，需要我们努力拓展心灵、修养心灵，走出「小我」，走进「大我」，树立正确观念，学会减缓压力、舒缓紧张情绪，平衡心理，追求身心和谐。这也是这本书给我的启发。我在身心煎熬的状况下，有幸读到这么一本好书并把它译出来，就仿佛穿越幽暗的丛林，来到光明、坦荡的大道，眼界开阔了，心地也跟着光明、坦荡了。感谢沙因费尔德先生用他的睿智照亮了我幽暗的心灵。也感谢我的老师曹进教授



把这本智慧书、灵修书介绍给我。

诚如本书作者所说，人人都是「人性游戏」的玩家，而「赚钱游戏」是包括在「人性游戏」里面的。说白了就是，我们每个人都要生活、都要赚钱。但是人们对于生活和金钱的观念却会有很大的不同，因而人们的游戏方式也有很多的不同。

有人以付出健康、失去亲情、行不义之事为代价积累了财富。有的地方以破坏环境为代价实现了经济的发展。有的人捐出一生积累的财富，有的人却为富不仁，做了金钱的奴隶。所以，我们需要摆脱「赚钱游戏」的力量和智慧。诚然，励志很重要，但谁能否认，我们的心灵也需要时时修养、修炼呢？

本书作者的观点和许多哲人、宗教家的观点若合符契。这本书里在说明「财富的目标永无止境」时举了「狗追机械兔子，却怎么也追不上」的游戏为例，很生动，很容易使人想起「驴吃萝卜」的故事：在驴的前头悬一个萝卜，驴要想吃到萝卜，就得往前走，往前走却又吃不到，于是就一直往前走。你看，这两个故事是不是异曲同工呢？另外，第一阶段游戏玩家所经历的受限制的思想状态，正好印证了一句禅语「大梦场中谁觉我，千峰顶上视迷徒」。是啊，迷而悟者，舍而得者，才是作者和我们所期许的。耶稣说：「人若赚得全世界，却赔上自己的生命，有什么益处呢？」（《马太福音》16章26节）孟子也说过类似的意思：「万钟则不辨礼义而受之，万钟于我何加也？」（《孟子·告子上》）译者也曾见过公路边警示货运车辆驾驶员的标语：要钱不要命，要钱有何用？是啊，在「人性游戏」和「赚钱游戏」中，我们应该追求的，除了金钱，还有健康、爱和奉献，等等。

我们要追求合目的性、合道德性、合规律性的「人性游戏」和「赚钱游戏」，内有身心和谐，外有人际和谐，那样我们就有望达到本书作者所说的第二阶段心灵释放的状态，到那时，我们将不再困顿于过去的记忆和对未来的焦虑，而是找到了开启心灵世界的钥匙，塑造了全新的自己，打

造了良好的心态，时时修养自己的心灵，掌握了快乐的要诀。到那时，我们一定是理顺了义与利、身与心、自我与他人、当前和长远的种种关系，因此最终一定能够获得「真正的快乐」，享受丰盛的人生。

在翻译本书的过程中，承蒙许多人的指导、勉励和帮助，付梓之际我谨向他们致以由衷的谢意。曹进教授不仅指引我查阅适用的工具书，还教给我文档编辑的方法，并在承担繁重的教学、科研和管理任务的情况下，允诺我可以就翻译中遇到的问题随时向他请教。靳琰教授多次打电话询问翻译进度、是否需要帮助，并叮嘱我认真翻译、确保译文质量。俞婷教授帮忙审阅了部分译文，指出并修正了译文中文体不一致之处。电子工程硕士田野老师帮忙审阅了译文中关于量子物理学的表述，并纠正了不规范之处。王艳红、刘燕、成慧年、雷婷文、白忠睿、赵秀秀、侯元军等同学放弃假期，帮忙找出了译稿中的标点、格式、语意不通以及指代不明等方面的错误。若没有上述人们的贡献，本人的翻译一定不会如此顺利。真的非常感谢他们。

# 你值得过更好的生活

## 第三部

### 通往真实快乐的终极之钥

[美]罗伯特·沙因费尔德（Robert Scheinfeld）著

\*\*\*（台湾）译

## 前言

所以……

你想得到**幸福**。

真正的幸福。

无论身边发生了哪些事。

很好。

这也是我始终想要的。

我一直有个执念，要找到「得到幸福」的方法。直到我终于突破瓶颈，而能够在这里与你分享。

在你也得到幸福快乐之前，有几个**大问题**需要解决。

我们会在接下来的章节讨论这些大问题和解决之道。不过，以下有个简单的概要，让我们从这里着手：

### 一、幸福是什么？

每个人都想要幸福，或者更幸福，可是很少有人可以明确地定义幸福的真谛。如果你不知道目标是什么或在哪里，要怎么去达成呢？

### 二、幸福有多重要？

每个人都知道自己想要幸福，但是很少有人真正明白它对自己的重要性，也很少有人明白这个对于幸福的想望，如何在日常生活中塑造自己的每个所作所为。

### 三、如何达到「那个境界」？

就算你对幸福的真谛有概念，却没有什么容易走的路来实在地引导你，从目前所在地走向**真正的幸福体验**。（虽然有一大堆**炒作出来的虚幻说法**。）

#### 四、如何避免路上的陷阱与障碍？

就算你知道真正的幸福是什么（**这很少发生**），也有了一条可以通往幸福的路（**这也很少发生**），但是一路上的陷阱和流沙，让你无法到达目的地。你得知道这些障碍是什么，如何避免，还有困住的时候怎么逃脱。

#### 五、传统的办法为什么没有用？

市面上有不可胜数的书籍、音频、影片、课程、活动、工作坊，提供各种变得幸福的技巧、策略和处方。如果我们对自己诚实，就会知道这些到最后全部都是死路。你会一直不能成功地得到你要的结果，走向一个又一个的死胡同……直到你发现办法失败的原因，以及该怎么「转向」一条新的「道路」，通往你想去的地方。

#### 六、传统的疗法为什么没有用？

世界上充满了各种疗法、治疗模式、疗愈型态和治疗师，每种都说自己有能力帮你变得幸福或更幸福。再一次地，如果我们对自己诚实，就会知道这些根本不能达成我们想要的结果，**真正的幸福**。在你明白这些疗法为什么失败以前，新的门不会为你开启并改变现状。

#### 重点：

我并不是要批评刚刚提到的那些产品、服务、作者、演讲者、专家与治疗师。我只是在说明一个仔细看就会看到的**真相**，而这就是多数人依循这些道路时发生的情形。

你要知道的是，在发现这些之前，我是一个世界顶尖的不幸福专家。

也是世界顶尖的愤怒专家。

还有挫败专家。

还有沮丧专家。

还有自认被伤害的专家。

还有自认是受害者的专家。

为了让自己好过一点，从最流行的办法到最玄秘的「超自然」方法，什么我都尝试过。

偶尔我会有些小小的进步，也就是说会有某些片刻，我觉得自己可以说是「好了一点」，或者是让我不舒服的某件事微微地……改变了，稍稍地……转化了，暂时地……消失了。

可是到头来，幸福仍然是虚幻的。

我到 46 岁的时候，才有了一个显著的突破。这个突破让我能以扩展的清明意识看见事情的**真相**。我开始明白什么真的是幸福，什么真的不是幸福，为什么幸福一直如此虚幻（尽管我做了这么多尝试），以及，如何持续享有我现在所谓的「**真正的幸福**」。

这段通往突破的不凡旅程，为期三十四年之久。

我有两本书分享这段突破之旅，都是纽约时报畅销排行榜书籍，分别是《你值得过更好的生活》和《*Busting Loose From the Business Game*》。

要是你对那两本书不熟悉，别被书名给愚弄了。

以一般观点来说，那两本书确实是跟金钱与事业有关，但同时，以扩展性的观点而言，那两本书**事实上**谈的是**真理、意识、灵性**，还有**解答人生最大的谜团**。我只是用金钱和事业这两道门，邀请读者进入一个观点全然不同的讨论。

假如你是一个「**真理的寻求者**」，你会觉得那两本书很引人入胜，让你大开眼界，而且提供你某种支持。然而，现在这本书是独立的，你不需

要看过前面几本，就可以从这本书得到最大的好处。

除了以上讲的这些，我并不想多聊自己的生平或资历，也不想告诉你为什么你会想更关注我要分享的事。

说实话，跟**真正的幸福**比起来，我是谁、我做了什么都不重要。

**重点：**

在阅读这本书的过程之中，与读完之后，你所实际得到的**体验**，才是**惟一重要的事**。

无论一开始**看起来**有多疯狂多遥远多违背常理多陌生多奇怪多不正确，我在书里分享的一切 — 真的是一切，我都会告诉你怎么去证明它的**真实性**。

**真实性**的证据和本人言论的正确性，将来自于你的观察、检验和清楚地**看见**你发生的个人体验。

如果你像我以前一样，也像大多数我跟他们分享过这些洞见的人一样，当你仔细检视自己的一般情绪和某种特定的幸福感时，你会非常惊讶，我指出的事实一直以来都「躲在大家的眼皮底下」。

再来，这本书谈的**不是**想法、概念、理论或哲学。

因为你所能**看见**的个人体验，是我分享的这一切的基础，所以最最重要的，就是你能不能实际去注视我叫你注视的那个东西，去看我手所指的那个东西，然后，**最终，看见**它。

「**看见**它」是什么意思？

我的意思是从**真理**的观点去**了解**它，而真理超越肉眼所见和头脑的理解。

还有。

如果你只是读读这本书的字句，只是看看理论、想法、概念层面的内容，然后接受……或者拒绝，那你就失去了千载难逢的好机会。

从某个观点来说，这本书是以线性的方式写成的，一章接着一章，每一章都循序渐进地给你一些拼图，让你拼成一张特定的**大画面**。

我不能控制你怎么做，不过，我要用字面上最大的音量来鼓励你，慢慢地、仔细地，照着顺序从头到尾读一遍，不要跳来跳去、翻阅或是速读。

**真正的幸福**太重要了，千万不能被缺乏耐性、「忙碌」或是过去的阅读模式给牺牲掉。

从另一个观点来说，这本书则是以非线性的方式写成的。

我的意思是，这是一个把谎言、幻象和故事换成**真相**的机会。

谎言、幻象和故事本质上是「催眠式」的，非常有说服力，它们背后也具有很大的强制力和惯性。我得提供一些帮助，让你处于不受催眠的状态，并克服惯性的力量，就像一艘火箭必须克服引力才能在太空中翱翔。

我得提供一些帮助，让你**看见**什么才是**真正的幸福**。

我得提供一些帮助，让你从现在这里，做出大跃进，跃到一个新的「地方」。

为了提供这些帮助，我得把你的心智吹走（就是字面上的意思没错），把你的线路炸开，把你这辈子多数时候或一直都以为是**真相**的那些谎言、幻象和故事，——引爆。

所以，在读后面这几页的时候，尤其是前五章，你会觉得自己好像走进了暮光之城或是科幻电影。

有句受欢迎的话是「思考必须跳脱框架」，指的是要以有创意且创新的方式思考。我则喜欢把你即将发现的事物称为「炸掉**框架**」。

为什么呢？



因为这跟一般所教导的情绪和幸福太不同了 — 即使是最有创意最创新的教导也一样。

当你阅读这本书，有时候可能会有种被压倒或是迷失的感觉，觉得怀疑或不舒服。

你可能会察觉到自己有些想法，在积极地抵制、反对或拒绝我所说的话。

你甚至可能会发现自己在生我的气，用各种原因严苛地批评我。

这些都是可预期的。

如果你对自己、别人和世界的感知没有彻底改变，如果你过去一直倚靠的那些信念、想法和策略没有彻底改变，你是不能体验到**真正的幸福**的。

还有，就像我们都知道的……

彻底的改变可能是个极大的挑战！

不管我说的「那个境界」一开始看起来有多远（这不是取决于你的背景），我们共同开启的旅程，跟你将到达的最终目的地，这些都是非常真实的 — 而且，你可以「从这里到那里去」。

在我们继续这段旅程以前，我有段自白。

当我刚刚开始**看见**与**体验**我说的那些事物时，我发现自己**看到的**、**体验到的**，跟**所有**专家说的那些关于情绪和幸福的论调，截然不同。

这对我来说非常奇怪，尤其是那些专家中很多人都有非凡的资历。

那时候，有两个问题使我不得安宁：

第一：我**看到**且**体验到**这些好像都没有别人**看到体验到**的事，怎么会这样？为什么会这样？

第二：我怎么可能成为旷野中的先知，而且……还是对的？

结果有好多次，我都怀疑自己疯了。可是，我就是无法否定我**看到体验到**的事。

那些事就是这么清晰。

感觉就是这么「对」。

随着时光流逝，我发觉到，那些我所**看见所体验**的事渐渐内化了，越来越清楚了，就好像镜头在调整焦距，直到原本模糊的画面变得清晰而分明。

我探索了你即将在这本书探索的事，然后我开始看见别人也有了一样的**真正幸福体验**，那时，我的怀疑和恐惧才消除了，在我知晓的**真理**中，我可以放心地休息了。

接下来在书里，就像你已经看到的，我会使用大写和粗体字，有时候则是在第一个字母下画线。因为有太多即使不真实，我们却接受**为真的**谎言、幻象、故事和迷思，我这么做是为了标示出**真相**与这些事物的巨大差异。

如果你读过我其他的书，或是读过很多一般性的非小说书籍，就会发现这本书比架上那些典型的非小说短多了。

原因很简单。

一本书所需的字数和页数，只要能完成任务就够了。

不要鸡毛蒜皮的啰嗦细节。

要完成这个「任务」，我需要的字句是很少的。

最后，对我来说，写这本书最重要的是去帮助你发现，并持续地实际体验到真正的幸福，无论周遭发生了哪些事。

所以，我允许我「内在的叛徒」表现他自己，你将会看到我打破了很多关于写作、文法、架构和风格的规矩。

你会看到我的写作风格是对话式的。我希望你可以真的感觉到我们像是在进行一场一对一的私人对话，只有我们两个。

这本书是关于无论你周遭发生了什么，你都能每时每刻**体验到真正的幸福**；而不是关于什么规则、公式、文法、段落或是句构。

最后，在继续之前，我想重复这两点：

一、这本书里谈的都不是理论。

二、我说的真的就是每时每刻**体验真正的幸福**，无论你周遭发生了什么事。

我自己也**体验**到了，并且继续在**体验**我在这里谈的一切。

一切。

我可以提出四个很极端的例子（还可以讲几百个）。我一直体验着真正的幸福，一如我定义的那样，即使在这些期间：

◆ 为期两年的「莫非定律」。我生活中所有能出错的事都出错了，唯一的例外是我跟孩子的关系。

◆ 我的财政危机。没有收入，支出飙高，我没办法付帐单，负了几十万的债，也不知道我能不能挽回一切，还是只能宣告破产（而且我还有妻小要养）。

◆ 跟我太太分居，情况很复杂，最后离婚。

◆ 左眼动白内障手术，但医生犯错弄坏了眼角膜，我的视线中留下一个「模糊点」，没办法矫正。

我的人生就像一个「实验室」，洒出了那些我用来教导、分享、辅导别人的一切主题。

我敢肯定，莫非定律、财政问题、婚姻问题和眼睛问题所出现的时机

和原因，是为了验证我在此为自己而分享的**真理**。

我也相信，这就是莫非定律跟财政「危机」最后自己消失的原因。一旦目的达成，它们就迅速而轻易地消失无踪了。

世界上还有数以万计的人，探索了你即将探索的事物之后，也持续**体验着真正的幸福**，即使他们同时经历着你所谓的不好、糟糕、可怕、严重、悲惨、倒楣、莫非定律、失败等等这一类的经验。

**重点：**

我在这本书里分享的一切都是**真实、可能且可行的**，包括你！

如果你已经准备好要摇滚一下，探索前所未闻的幸福之秘，让你的心智真的被吹掉，跃过龙门，进入每时每刻对**真正幸福的体验**，那么，就翻开下一页，开始你的旅程。

## 第 1 章 隐藏在你所有行为背后的动机

想像一下，你找到了一个魔法精灵。

你把她从瓶子里放出来，然后她说：「我给你三个愿望，不过，我有个条件：你必须非常确切地把许愿的理由告诉我。」

你会许什么愿？告诉她什么理由？

既然你没办法用书页告诉我，那我就虚构一下，用精灵和一个叫做安妮的女性来进行对话吧。

为了说明重点，我运用了一些自由创意来写这段对话。

**精灵：**「你的第一个愿望是什么？」

**安妮：**「我的第一个愿望是，我要几亿元的现金。」

**精灵：**「你为什么想要几亿元？」

**安妮：**「有了这笔钱，我就可以辞职环游世界，用我自己选择的任何方式过后半辈子。」

**精灵：**「那你为什么想要辞职、环游世界、用你选择的方式过日子呢？」

**安妮：**「什么意思啊？」

**精灵：**「你为什么想要得到这些？」

**安妮：**「我想要得到那种自由啊。」

**精灵：**「那你为什么想要得到那种自由呢？」

**安妮：**「我不懂你的问题耶。」

**精灵：**「如果你拥有那种自由，你真正可以得到的重要事物是什么？」

**安妮：**「我可以得到幸福。」

**精灵：**「我明白了，所以你真正想要的是幸福，而且觉得几十亿元可能让你得到幸福，对吗？」

**安妮：**「对。」

让我们瞧瞧另外一个例子。

**精灵：**「你的第二个愿望呢？」

**安妮：**「我希望瘦 35 磅，而且保持那个体重，还有不管我吃什么东西、有没有运动，都要看起来纤细合度、健康又有魅力。」

**精灵：**「为什么你希望瘦 35 磅，拥有你说的那种外表呢？」

**安妮：**「这样我就会很性感啊。」

**精灵：**「那为什么你希望看起来很性感？」

**安妮：**「这样我照镜子的时候就会觉得自己更棒，而且会对男性很有吸引力。」

**精灵：**「为什么你想要觉得自己更棒对男性有吸引力呢？」

**安妮：**「因为我不喜欢现在镜子里的自己，还有，男人看我的身材都好像在对我品头论足。」

**精灵：**「所以，要是你喜欢镜子里的自己，也知道男人都觉得你很有魅力，你会得到什么呢？」

**安妮：**「我会得到幸福。」

**精灵：**「我明白了，所以你不是真的想瘦 35 磅保持体重，然后不管怎样都身材窈窕嘛。你想要的是幸福，而且你觉得减肥和性感的外表可能让你得到幸福，对吗？」

安妮：「我没有这样想过这件事耶，不过对啦，很正确。」

我跟很多人在研讨会现场做过这一类的练习，对话总是跟上面一样。

人们所真正想要的，永远只是一个感觉。

不管他们说自己想要什么，他们想要的「东西」都只是一条想像出来的路径，通往他们真正想要的感觉。

最重要的是，他们一直想要的那种感觉，说到底，都是幸福。

嗯。

以上只是简单的例子。有时候我得追问更多，进行更深的挖掘跟探索，不过最后人们总是会说，他们真正想要的是幸福。

我从来没有勉强、逼迫，或是跟他们斗智。

人们总是自然而然地就会自己做出「幸福的结论」。

你可以自己试试看。如果你有机会跟魔法精灵说话，现在的你要许什么愿望？

选出一些你现在真的很想要的东西，然后不停地问自己：「我为什么想要这个？」或是「如果我有\_\_\_\_，我真正可以得到的东西是什么？」

自己亲眼看到这个过程，是相当有趣的事。

为什么呢？

你有一张愿望清单，上头列满了你人生中想要改变、修复、改善、创造或体验的项目。你可以在法庭上按着一叠圣经发誓说你真的很想要那些。

然而更多钱，更好的工作，更多或更好的「东西」，单身的话谈个恋爱（非单身的话就要一段更棒的恋爱），更多或更好的性生活，帮助别人或拯救世界，减轻体重，让身上长出某些东西或去掉某些东西……之类的

这些都不是你**真正**想要的。

**你想要的，是幸福……**

而且你也认为，得到清单上的项目就可以得到幸福。

这个真相被埋藏得很深，所以我们很少看见它，除非像我现在这样，拿一个巨大的聚光灯来照亮它。

如果你仔细看，你会**看见**这里还有另外一件有趣的事：

你以为得到清单上的项目之后就会得到的那个，永远不会发生。

永远不会。

以下才是真正发生的情形：

◆ 你得到了你要的某样事物，然后马上开始着手下一个计画、需要或是目标——完全没有停下来「闻闻玫瑰」或享受一下胜利的感觉。

◆ 你得到了你要的某样事物，也停下来闻了玫瑰，可是这么做的时候你并没有幸福的感觉。事实上，你有种惊人的空虚感。

◆ 你得到了你要的某样事物，也感受到了片刻的幸福，可是当「现实」跑进脑海时，它就迅速消失了。

跑进你脑海的是什麼「现实」？

是那堆你想要却还没拥有的事物。

或是取代你所得到的，刚列入清单的新事物。

而没能拥有那些事物的「匮乏」感是这么明显，使你又觉得不幸福了。

几乎就是瞬间发生的。

当然，可能有例外。

「得到你要的事物而产生的幸福感」有时可以暂时维持个几天或几周，



不过这种情形很少发生。

典型的人性经验是，一张不断增长的「愿望清单」与一条永无止尽的「生产线」，制造出未完成的需要和欲望。

你知道我在说什么。

你有过这样的经验。

一次又一次。

但是，愿望清单上的事物跟关于你得到那些就会幸福的想法，把你给催眠了，所以你就忘记或是忽略掉这个事实。

我们都是这样的。

然后，我们继续在无法到达**真正幸福**的路上奔走，追寻没有结果的结果……

**直到真相把我们释放出来。**

这样的情况跟赛狗很像。人训练狗儿去追捕机械兔，可是事情是这样的：不管那些赛狗多认真尝试，多想追到猎物，身体多强壮，跑得多快，吃什么食物，狗屋有多豪华，它们就是永远抓不到兔子。

兔子就是永远构不着 — 因为这是设计好的。

你也可以把这情况想成跑轮上的仓鼠 — 跑啊跑啊跑啊，努力啊努力啊努力啊努力啊，尝试啊尝试啊尝试啊 — 可是终究哪里都去不了。

幸福就是你一直追的那只「兔子」，但你从来没有追到过。

去试着得到愿望清单上的事物，则是你的「跑轮」。

什么都不会因为你而改变，直到你……

**离开跑道，离开跑轮。**

我会在书里告诉你该怎么做。

所以……当你翻开下一页，我这边有个问题要丢进你心里的小水池，让它泛起阵阵涟漪。

假如你**真正**想得到的是幸福，而不论发生什么你都一直觉得很幸福，你想，这会如何改变你的人生，还有……愿望清单的内容呢？

会有所改变的，对吧？

会怎么改变呢？

第一，那张清单一定会缩水……

**戏剧性地。**

第二，你会把一些从来没放上去过的新事物加到清单里。

种类非常不同的事物。

第三，你不会跟以前一样，对于得到愿望清单上的项目那么着迷那么执着，事情自然就会好好地为你**发展成熟**。

这些，我还可以继续说下去。

之后还有更多。

我还要加上一项，那就是：幸福不是唯一一个躲在清单后面的动机。

还有别的。

更深的。

让我这样解释给你听。

你有自己的例行事务，也就是你在周一到周五，早上九点到下午五点做的事。

也许是工作、教养孩子、学习，或是当某种志工。

你把最主要的时间放在这个例行事务上。

不过，你也会忙里偷闲（也许你还做着可以偷更多闲的白日梦）去做别的事，像是运动、看体育赛事、画画或雕塑、写作、读小说、看电影看戏看电视——我把那些称之为「玩耍、探索并创意展现自我的机会」。

我们常把那些机会叫做乐趣、热爱跟喜好。

我上面举的只是个小例子，说明当你偏离日常轨道时可能做的事。

现在，这里有一个很有趣的情形，不过很少有人明白。虽然任何一种喜好、热爱，或是你为了玩耍、探索并创意展现自我所做的任何事，都可以应用同样的力学概念，可是为了方便解释，我只讨论看小说、电影跟体育竞赛。

假如你喜欢看很棒的小说，你喜欢的原因是什么？

这个活动带给你什么？

假如你喜欢看很棒的电影，你喜欢的原因是什么？

这个活动带给你什么？

假如你喜欢看体育竞赛，你喜欢的原因是什么？

这个活动带给你什么？

如果你好好地寻找并检验你所看见的，就会明白看小说、电影跟体育竞赛全都是关于我所谓的「内在体验」。

要是你看一本很棒的小说，会有很多事随著书页翻开而发生。人们说话、做事、彼此交谈，但那不是你真正关心的。你真正关心的，是你跟随故事的开展而体验到的**感受**。

要是你看一部很棒的电影，会有很多事随着时间过去而发生。人们说话、做事、彼此交谈，特效很精彩，但那不是你真正关心的。你真正关心

的，是你跟随故事的开展而体验到的**感受**。

要是你看体育竞赛，也会有很多事发生。美式足球场上，四分卫把球传出去，然后跑锋带球进攻；足球场上的射门得分；网球场上的正手拍、反手拍，和被击中的高吊球；高尔夫球场上的漂亮发球和推杆。但那些都不是你真正关心的。你真正关心的，是你随着那些动作发生而体验到的**感受**。

你在小说里读到的故事，在萤幕上看到的电影情节，在球场上看见的体育英雄，这些都只是一个触发点或「开关」，去引发你真正想在内心体验到的**感受**。

**全都是为了体验感受！**

各式各样的感受。

你体验到的感受，以及从这些跟其他为玩耍、探索并创意展现自我所做的活动而来的**全部**乐趣和欢乐，要是统统都被拿走 — **所有的一切**就会一起消失得无影无踪。

嗯。

所以，为了让自己的人生有所改变、修补、改善、创造或体验，你想要得到愿望清单上的一切，隐藏在这件事背后的动机是……幸福的感受。

还有，所有你做的那些玩耍、探索并创意展现自我的活动，背后的动机是去体验各式各样的**感受**。

嗯。

记住这两点，然后翻开下一页，继续这段旅程……

## 第2章 大哉问

有关于幸福，「大哉问」有六个部份：

### 大哉问第一部份：

你想要幸福，但你没有…不幸福的状况持续着、或根本一点都不幸福。

### 大哉问第二部份：

你已试过了各式各样可以幸福的方法。

有可能是：你已试了又试，改变世界上的、外在的事情，意即我所谓的：**故事空间**。**故事空间**是所有人类存在的地方、所以地点都在的地方、所有事情和物件在的地方。**故事空间**也就是你的身体似乎存在的地方。

有可能是：在你试着以改变**故事空间**的细节来寻求幸福时，你换过一种又一种职位、你爬上了公司高层、你朋友一个换过一个、你节食又规律运动、你换到新房或新公寓、你买不同的衣服和车子、你增加了收入或净利、你达成了许多「目标」

有可能是：你已试了又试，改变了「在里面的事情」，意即我所谓的：**内在空间**。在**内在空间**里，望文生义，是指似乎存在你心里的空间。你看不着它也摸不到它，没有其他人可以看到它、没有其他人可以摸到它。但感觉起来，那像是个在你里面的广大空间：思想、情绪、感受、身体感官都是在**内在空间**里。

有可能是：当你试着在**内在空间**寻求幸福，你已试过物理的、情绪的、能量的或心灵的各类疗愈方法。

有可能是：你已试着用各种技巧要去删除、改变或重新框出**内在空间**的内容。

有可能是：每件事都失败了，要不然你不会在这儿，就像我每件事都失败了，我才发现并**如实体验到**以下这个大突破：

**重点：**

幸福是**身而为人的经验**中最难捉摸的欲望。

**大哉问第三部份：**

你有时确实感到幸福，但总是维持不久，并且没人曾给过你当幸福消失时如何再拿回来且保证一定成功的方法。

**大哉问第四部份：**

即使你蛮常感觉幸福、甚至是在人生不同阶段的多数时光中感觉幸福，但却经常体会到：一个苍白的、苍白的、苍白的复制品 — 而那**原**是你一直都能享有的幸福！

你可能不会在意识中察觉得第四个部份所提到的问题，但如果你能经我在本书为你开启的入口，你就会发现我所说并且能真的搞懂它。

**大哉问第五部份：**

其他人似乎很幸福，让你相形之下感觉更糟糕。然而，俗话说：「眼见不得为凭。」那其实就是场表演、一个很精巧的面具，用来掩饰大多数的时候他们真实的感觉。或着如我先前所说的，即便他们看起来**像**是他们表现出来的幸福模样，但实情却是：一个苍白的、苍白的、苍白的复制品 — 而那原是你一直都能享有的幸福！

**大哉问第六部份，或许该说是大哉问的最大部份：**

倒底什么是幸福？假如你对自己了了如实地诚实探问，你会发现其实你自己也不怎么知道。「幸福」的定义经常是模糊的、雾里看花的、或是不精确的。似乎就是那种我所谓的「废话，幸福就是幸福咩！」但真的不是。为什么我们不知道幸福的定义？

因为假如你跟我以前一样、或跟许多我谈过的人一样、你从未真的靠近看过、或仔细检视过这一点：什么叫幸福？

你不知道它是什么，怎么有办法正中目标？

你的确没办法。

我们在后面几章会仔细地来看看：什么叫幸福。我猜你会蛮惊讶、甚至会被自己的发现所震惊。

先来看看被广为接受的情绪和幸福定义，以及一般的：如何通往幸福的「处方笺」。一旦开始后，你就已准备好要发现**幸福的伟大解决方案**。请翻开下一页以继续这个旅程。

**Story Space:** 故事空间。指的是物质实相。

**The Big Solution:** （幸福的）伟大解决方案

**The Truth:** （心智机器会唬人的）真理

**The Mind Machine:** 心智机器

（<http://www.slideshare.net/juliant00077/02-10163045> 第十六页：

情绪的产生是大脑皮质及自主神经系统交互作用的结果。）

**The Human Experience:** 身而为人的经验

**Inner Space:** 内在空间

**The Human Story:** 人生故事

**True Happiness:** 真正的幸福

**Experience**（动词）：确实体验到……、如实的去体验、真的在体验。

**The Truth Virus:** （心智机器会唬人的）真理的影响

## 第3章 谎言、幻想和故事

此刻你还未能体验到始终如一的真实快乐，主要原因是你接受了一系列的谎言，幻相和故事为真。

让我们现在来检查这些谎言、幻想和故事。

世上有无数研究快乐的专家。

「专家」这个字在这里，我指的是：

- — 医生
- — 精神科医生
- — 心理学家
- — 作者和演讲者
- — 教练和从业人员
- — 治疗者
- — 其他声称有能帮助你高兴的专业知识的人

语言虽然不同，但这些专家以直接或隐含的方式所分享的讯息均包含七个核心假设是：

1. 有「正面」的情绪，如快乐、和平，兴奋和喜悦。
2. 有「负面」情绪，如悲伤、愤怒、恐惧、忧虑、挫折，和沮丧。
3. 正面的情绪是好的、愉快的，我们想感受他们。
4. 负面情绪是不好的，痛苦的，我们不想感受他们。他们还是「有



毒」，有害的，能造成各种的损害（包括疾病），并可以阻止你的心灵或个人的发展。

5. 我们与我们的负面情绪是处在「战争」状态。

6. 因此，我们必须采取行动去管理、极小化、削弱、重构、忽略、释放、溶解、破坏、蜕变、治愈核心起因，或消除负面情绪。

7. 如果我们用假设 6 所采取的行动成功，我们将赢得战争的胜利和快乐。

我故意在「假设」上粗体划线。

为什么呢？

因为尽管多数人会说这是「哼…显而易见的「以上七个假设都是准确的及真实的。

**他们不是！**

这些假设除了是极度诱人的谎言、幻想，和故事以外，什么也不是。

这些全是一个你可称之为巧妙制作的心智游戏或脑内的「魔术手法」的呈现。真理是：

1. 没有「正面」情绪这回事（除非是在故事中）。

2. 没有「负面」情绪这回事（除非是在故事中）。

3. 情绪没有好坏、愉快或痛苦、有害的、破坏性的，或是有帮助的（除非是在故事中）。

4. 情绪只是「情绪」如是。

5. 没有必要与你的情绪处在「战争」状态。

6. 可以欢迎和欣赏所有的情绪本来的样子。

7. 没有必要进行管理、极小化、抑制、重构、忽略、释放、溶解、破坏、蜕变、愈合核心原因或消除某些情绪 — 同时保留其他的。

**重点：**

通往真实幸福的路径和一直以来你所被教导并视为真实的一点关系也没有。

这是一个重大的，大胆的声称，对吗？

当然是。

但我不希望你只听我的话。

不，不，不。

我要拉开帘幕，告诉你心智游戏是如何的玩法，魔术戏法是如何完成的，给你一个机会去证实我所分享给你的都是不容置疑的。

我会协助你将谎言、幻想，和故事转变成直接和始终如一的真相体验。

在分享了前面所列的七个假设后，某些专家会给你建议和以身体为中心的技巧用来「处理」负面情绪和管理「压力」，此类的技巧像是放松、生物反馈、冥想、瑜伽、运动或呼吸。

其他的专家会告诉你这和化学和大脑有关，并且你如何通过服用各种补给品或药物来改变你体内的生物化学反应以获得良好的感觉。许多书籍已写过这个话题。

由于我们的目标不在此，我对你大脑内部是不是会发生什么反应的文章并不感兴趣。我只对你实际上能在你自身的体验当中观察到什么，以及当真相被看到和体验到的时候，这些观察和体验会如何转变感兴趣。

其他专家的建议多偏向精神方面，告诉你只需：

•• 将你的焦点保持在当下（问题只存在于当你专注于过去或未来）。

- 同理每个人和每件事，包括你自己，你将会感到开心。
- 意识到我们都是「一体」。
- 实践「正念」。
- 有一个感恩的态度。
- 在你的生活里停下来去闻玫瑰香。
- 释放你对结果的执着。
- 接受所发生的一切而不评断。
- 形象化的图像，颜色，或其他出现在您的心智（「内在空间」）

以及许多……

在我年轻时，每当有人给我这些精神建议，都会把我给逼疯。

为什么呢？

因为我能不时看见那些专家话语背后的真相是 — 他们要不是无法说明**如何**能做到他们建议的，就是他们说的那一套对我并无实际效果。

你能认同吗？

最后，还有专家设计和提供各种各样的「另类疗法技术」来帮助你变得更快乐。

该技术通常涉及能量运作、拍打、以特定的模式移动眼睛、催眠、前世回溯等等。

我刚才分享的每个技术，处方和建议可能会**看起来好像**让你感觉更好。

文宣中充满这样的成功故事和亲身见证。

这些提供各式各样技巧的专家其实他们也是胸怀大志，真心付出，且

真的想帮助他人的一般人。虽然如此，对于我们的目的而言，这给了我们一个机会去看，真的去看——如何以及为什么这些常见的指示和技巧竟没有任何一个可以领你进入体验真实的幸福。

为什么呢？

因为每一个技巧或指示的核心假设都是基于负面情绪实际存在，他们确实是不好的、破坏性的，我们的确需要摆脱它们。

而…这根本就不是真实的。

我现在必须带点沉重的做出一个重要的看法。

但在我做这件事之前，让我说清楚，我并非是在判断或批评专家的分  
享或建议。

我所要去分享的，不是一种攻击或是对任何人、任何事的批评。

我只是用真相的光照射在谎言、幻想，和故事之上。

此时此刻，问自己一些关键的问题，然后，毫不留情的实地去看看你找到的答案。

第一，是否世上真的有一个更快乐的所在是经由专家的意见、书籍、研讨会、视频、音频、工具的技术，以及疗法等所能达到的？

无情直率的回答：

否！

第二，在完成了那些方法后，**你**，真的快乐吗？

无情直率的回答：

否！

第三，如果你说，「我比从前**更**快乐，」我会接着问：若你知道其实**你本来就是**快乐的而非你做了什么，你是否还是同样的快乐？

无情直率的回答：

否！

如果你觉得这些答案是「肯定的」，在读完这本书后，你很可能会理解到它实际上是「否定的！」。

我在这里告诉你，世界不会更快乐，你不会更快乐，或是转变成为真实的快乐——如你本来即是，除非是一个巨大的，我的意思是巨大的变化。

我要告诉你如何做到这巨大的转变。

我们多数人持有未经检视的幻想，无论我们是否已经意识到这一点：

1. 负面情绪会消失。
2. 正面的情绪将留下。
3. 当我只体验到正面的情绪，我会快乐（或体验极乐，狂喜，涅槃等）。

我在这里要告诉你，未经检视的幻想绝不可能成为现实。

我要告诉你为什么这是真的，以及你如何能超越幻想去体验真实的幸福，不论何时，不论何事。

什么是真实的幸福？

从历史上看，这一直是个「大谜题」，但在下一章中，我们会解决这个问题。

翻开新的一页，继续你的旅程。

## 第 4 章 大奥秘

你体验情绪。

当你感知到情绪的当下，你沉浸其中并苦苦挣扎。

每一天。

一整天。

情绪是人类体验的一个巨大部份。

如同我在第一章的说明，幸福是你做的每一件事，实质上背后隐藏的动机。

感觉是你所做的每一件事，玩耍，探索和表达你的创造性背后隐藏的动机。

但什么是感觉？

什么是幸福？

说实话，它一直是个大奥秘。

顺便一提，从现在开始尽管情绪和感觉是同义词，我将只用情绪这个词。

鉴于突出的情绪是如何在我们的生活中，且幸福对我们来说多么重要，它让我感到吃惊，大多数人（包括我在内，我生命中的第一个 46 年的）从来没有花时间问或检查，情绪一般来说到底是什么和「幸福」具体来说是什么。

就像情绪是如此明显的表现在我们的脸上，似乎没有理由或需要去检查它到底是什么。

但还有一个原因是……

有需要…

如果你想真正的快乐。

所以，让我们现在来看看。

我们首先看看一般的情绪，然后移动到特定的幸福。

当你阅读本章和下一章，你可能会觉得他们过于复杂，技术或「顽固」的。

您也许不会有这样的感觉。

如果你有这样的感觉，你投入的时间和精力搞清楚我分享了什么（即使它涉及到重新阅读章节好几次），我保证它会变得很清晰。

我也会说在一致的基础上怎么打开门去体验真正的幸福。

**重点：**

这里的重点永远是你实际上观察你自己个人的直接经验，而不是想法、概念或理论。

如果你闭上眼睛「看」我之前所称的内在空间，你看到什么？

如果你能真正看到那里，你看到的不是一个广阔的空间，没有开始也没有结束。无边界。

有上下，前后，右左的暗示在内在空间，但如果你仔细观察，空间是无限的范围，这些术语没有太大的意义。

内在空间永远在那里且永不改变。

它不会移动。

它就只是在那里。

你可以说静止且无声的。

用这样的方式，内在空间可以被拿来和电影萤幕比较。

人物，地点，事情，图像和颜色出现在电影屏幕上移动，但屏幕本身永远不会改变，永远不会移动。屏幕不是显现在上面的人，地点，事情，颜色或图像。

就像人，地，事，图像和颜色可以出现在电影屏幕上移动时，你可以观察内在空间的三个显现和移动：

1. 思考
2. 情绪
3. 身体感觉

对于我们的目的，你必须问自己，它是什么，出现在内在空间，我称之为「情绪」。

事实是，我们不可能精确的定义情绪是什么，但假如你注意地看，你将会注意到情绪是出现在内在空间的某物，显然从那里冒出且似乎可流动，移动或振动。

为了方便讨论，就将流动，移动或振动的某物命名为「能量」。

所以为了我们在这里的目的简单起见，将情绪定义为「能量在内在空间的移动」

有很多次能量的移动很慢。

有很多次能量的移动更快。



有很多次能量的移动是非常快的。

有很多次能量的移动是如此快和强烈，它感觉像是情绪飓风或龙卷风，正在内在空间袭卷。

然而，假如我们仔细观察情绪，它移动的速度不全然是我们看到的那样。

那里还有其他的東西在那里。

移动本身，无论它是慢，快，非常快或像暴风般，它有无限多种表达方式或「特征」那是独特而鲜明的。

如果我问你愤怒和幸福感觉不同，或伤心和兴奋感觉不同，或沮丧和尴尬感觉不同，或爱和恨感觉不同，你会说「是的，它们感觉不同」。

为了我们这里的目的且为了简单起见，我们定义独特且鲜明的种种情绪为振动，在某些「频率」。

到目前为止，我们的检查显示，我们所说的情绪是运动，速度和频率的结合 — 全都显现在无边无际的内在空间。

以这种方式，你可以比较能量在内在空间的移动和广播电台，以及速度和频率的移动和音乐。

你调整你的无线电信号到特定的频率，你就可以听到摇滚乐，你将讯号调到其他的频率你可以听到流行乐，古典乐，爵士乐或新时代音乐。任何一种类型的音乐都是我们自己独特的标志，那是很容易辨认的。

能量在内在空间开始移动且速度和频率改变以回应发生在我们身上的事。

◆某人说关于你的关键，能量以特定的方式移动且被调整到一个特定的频率。

◆某人赞美你，能量以不同的方式移动，并且被调谐到不同的频率。

◆某人的车撞到你停在停车场的车，能量以另一种方式移动并被调整成不同的频率。

◆你在工作方面得到意料之外的大红利支票，能量以不同的方式移动并被转换成不同频率。

◆你的伙伴离开你，能量不同方式移动并被转换成不同频率。

为了让你总结一下目前为止发现的，以下是发生在你日常生活的实际经验 — 每一天，一整天：

1. 某事发生在这个世界（故事空间）。
2. 能量在内在空间开始移动以特别的方式，以回应发生的事。
3. 当能量移动时，它被转变成特别的频率。
4. 当新的事发生在你身上，第二点和第三点重覆这个步骤。
5. 其结果就是你经验不同的情绪。

尽管变动和频率的能量在内在空间有无限多种表达方式，我们不必用无限数量的词语来描述它们，但我们确实有很多的词语来形容它们。

我的一位朋友，John DeMartini 博士曾经告诉我，他用词典查询发现英语语言用来形容情绪的字近 4 万字。

这里有一个问题要问你……

当你观察到的能量以特定的方式移动并有特定的频率，你称之为愤怒，恐惧，沮丧，悲伤，抑郁，兴奋，幸福，和平，你怎么知道它是什么呢？

你怎么知道你感到愤怒，恐惧，沮丧，悲伤，抑郁，兴奋，幸福，和平？

在你的童年生活曾经有一段时间，当你注意到能量在内在空间的移动

和频率，但你没有字能形容它们。

你根本不知道什么样是愤怒，恐惧，沮丧，悲伤，抑郁，兴奋，幸福，和平。

在那段时间，这些情绪对你来说它们都只是「移动的能量」。

就像生活中的每一件事，你必须连结能量的移动和频率并给它特定的名字。

你会说「负面」情绪，如愤怒，恐惧，沮丧，悲伤，沮丧感觉「不好」

但有个问题，你怎么**知道**它们感觉「坏」？

曾经有段时间在你童年时期，当你注意到内在空间能量的移动和频率，你没有参考点「好」或「坏」给它们。

它们对你来说只是「中性的」能量的移动和频率，缺乏更好的词。

嗯…。

就像生活中的每一件事，你必须学习评断某些频率是好或坏，愉快或痛苦，感觉好或感觉坏。

有些人会不同意我说的这些，有些人坚持婴儿在某种程度上感知到某些感觉是痛苦的，这就是为什么婴儿会哭。

从我的角度来看，我们是没办法知道婴儿的内在经验实际上发生了什么，而且我坚持我刚才所分享的来自实际的经验而不是推测。

基于你现在知道的东西：

- ◆ 当你说「我很沮丧」，你实际上是在说什么？
- ◆ 当你说「我很郁闷」你实际上是在说什么？
- ◆ 当你说「我很伤心」你实际上是在说什么？

◆ 当你说「我很无聊」你实际上是在说什么？

◆ 当你说「我很害怕」你实际上是在说什么？

◆ 当你说「我压力大」你实际上在说什么？

◆ 当你说「我很兴奋」你实际上在说什么？

◆ 当你说「我处在平静」你实际上在说什么

◆ 当你说「我很高兴」你实际上在说什么？

你真的说的是…

「我注意到情绪的能量在内在空间以特别的频率用特别的方式振动着，我称之为\_\_\_\_\_[空白處填入情緒的形容詞]」

**重点：**

大多数人所说的「幸福」仅仅是一个频率，内在空间移动的能量，是可以调整的。

基于我刚分享的，我必须现在问你这些…。

当你说「我想要快乐」，你真的想要什么？

你在说你只是想要经验到情绪的一种频率一整天，每一天？

在某种精神或形而上学的圈子，回答这个问题将是「是」，而且命名这个频率的名称将是极乐，狂喜，或涅槃。

但我在这里要告诉你，答案是「否」。

这就是为什么我说明情绪有多重要，多种情绪，是你享受的小说，电影，体育赛事，玩，探索，创造性的表达。

**重点：**

一生中只感觉一种情绪那多无趣，而且将会把我称之为「人性故事」

中的丰富多样性给偷走。

Experiencing a “flatline” of bliss, ecstasy, or nirvana is a nice story, a nice fantasy, especially when we feel so unhappy so much of the time, but it's not The Truth as I've Experienced it.

经历「一成不变」的极乐，狂喜，或涅槃是一个美好的故事，漂亮的幻想，尤其是当我们大部份的时间都感到如此不快乐，但这不是我所经验过的真相。

「好吧，罗伯特」你可能会说，「我听到你的声音。我明白你的意思。我不会想限制我的经验，只在一个频率， 但我希望把它只限制在正面频率」。

我知道这显得多合乎逻辑，看起来多正确。

但我必须告诉你……

这些都不是你真正想要的。

你根本不想限制你情绪的体验。

**重点：**

真正的幸福不是经历了数量有限的情绪。而是关于体验全方位的情绪波动和频率的灿烂。

真正的幸福体验是全方位的动作和频率…没有…正面或负面，好或坏，愉快的或痛苦的，感觉良好或感觉不好的名称或判断。

这对你来说，听起来符合逻辑或有趣，但不可能或不切实际吗？

如果是这样请考虑这些…

你已经准备好去体验真正的幸福好几次却没有实现它。

我将给你四个例子，虽然你会发现更多在你的记忆银行。

### 例 1：坐云霄飞车

当你乘坐云霄飞车（或在游乐园乘坐任何高速游戏） — 如果你享受这短暂的体验 — 你会体验到很多种情绪。

藉着很快的速度呼啸而过

但在这段过程 — 一段应该是有趣的旅程 — 你不去停止情绪的流动来命名出现的东西。你不用一直为你自己添加旁白「这是恐惧，这是肾上腺素，这是兴奋」。

同样地，（可能有例外），你也不会停下过程去评断情绪。你不说「这种感觉很好，这种感觉不好」。

你只是感觉，而且你喜爱「只是感觉」。

情绪只是快速地呼啸而过，没有名字，描述或评断。

所有的情绪融合在一起成为一个你视为「愉快」的经验。

一般来说，（可能有例外），那就是真正的快乐。

当你坐云霄飞车时，宁愿只感觉到一种情绪或是范围有限的情绪吗？

不，不可能。

如果你坐云霄飞车体验到单调的经验，你就不会再去游乐园玩了。

### 例 2：阅读一本好的小说

当你阅读一本好的小说，并且真正沉浸在故事里，你会体验到很多情绪，像坐云霄飞车一样这些情绪随着你翻页呼啸而过。你会注意到这些情绪，但你不会把它们贴上标签，描述它们或评断它们。

你只是感觉。

而且你喜爱「只是感觉」。

一般来说，（可能有例外），那就是真正的快乐。

当你阅读小说，宁愿只感觉到一种情绪或是有限范围的情绪吗？

不，不可能。

如果阅读小说让你感到无趣，你就不会再读了。

例 3：看一部好电影

当你看一部好电影，随着故事情节展开，你体验到许多情绪，就像坐云霄飞车和阅读好的小说一样，随着每分钟过去，这些情绪呼啸而过。

你会注意到它们，但你不会把它们贴上标签，描述它们或评断它们。

你只是感觉。

而且你喜爱「只是感觉」。

一般来说，（可能有例外），那就是真正的快乐。

当你看电影时，你会宁愿只感觉到一种情绪或只感觉到有限范围的情绪吗？

不，不可能。

如果你看电影只有单调的体验，你就不会再去看了。

例 4：如果你是第二阶段的玩家

如果你是第二阶段的玩家（意指你注意到我的《你值得过更好的生活》中的第二阶段工作），你已经积极的应用教导和使用这些工具，几乎每一次你应用工具，被称为「流程」，你已经经历了片刻，甚至更长的时间，在那里你体验的情绪被称为「不适」，没有名字，描述或评断。

那是真正的快乐。

如果你已经在第二阶段玩耍，游戏进行很长时间，你仍然有真正的幸

福的体验数百次，也许数千次，而没有意识到这一点。

好，现在我们回到我刚才分享的前一章。

想像一下，你正坐着云霄飞车并享受着，或你正在阅读一本很棒的小说并真正沉浸其中，或是你正在看一部很棒的电影并真正体会电影情节。

如果你这么做并且可以冻结情绪的流动，分类它们，帮它们贴标签和评断它们为正面或负面（如同传统的定义），你会评断许多这些情绪为「负面」。

然而正如我们已经建立的，在你实际的经验，那些「负面」实际上被合并和感知成「正面」。

让我问你这些…

当你坐云霄飞车并享受它，阅读一本很棒的小说并沉浸其中，或看一部很棒的电影并真的体会电影情节的时候，你知道为什么你对这些过程的感觉竟是「有毒的」或「坏的」或「有害的」或「危险的？」。

不知道吧！

你知道为什么你的感觉竟会限制你个人的或灵性的发展吗？

不知道吧！

嗯，我们将在下一章更详细讨论所有这一切，但现在重要的是有这样清晰的形式和基础建立。

翻开新的一页你会发现，用来将内在空间中能量的不同变动和频率转换成「正面」的情绪 — 我们享受和欢迎 — 以及「负面」情绪 — 我们讨厌并拒绝的「魔术戏法」。



## 第 5 章 心智机器

如果并没有积极与消极的情绪，愉快或痛苦的情绪，有益和有害的情绪，乐观或悲观的情绪，而是似乎有个东西在不停创造以上这些情绪的幻相。

我会将那个东西称之为「**心智机器**」。

根据你对觉知的传统定义，你或许会称「它」为潜意识、无意识或自我。

在某些方面来说，这些比喻是精确的。但是，在其他方面，你会看到，又并不完全相同。

**重点：**

透过我刚才对「心智仪」的描述，你会发现你自己内心已禁不住要将其与潜意识、无意识或自我等等概念相对照或者拼凑在一起。

在这个章节，我们要来看看「**心智机器**」究竟是什么，还有它的运作方式以及它是如何让那些积极与消极情绪的幻相看起来像是真实的。

**重点：**

我对「**心智机器**」的全部说法其实都是一种比喻，是用来表达这东西本身其难以被文字、想法、概念所精确定义的一种设计。

我就「**心智机器**」所使用的比喻以及模型是相当精确及有辅助性的，但请你们明白这些仍都只是一种方便的说法。你可以花很多心力去争执讨论或是推翻这些比喻，但我请你先耐着性子别这样做。

我是可以写一整本书来专门介绍「**心智机器**」，或许不只一本，但我

还是采用简短的说法让我们可以聚焦在我们真正的目的上。

所有的机器包括电脑，都必须根据规则、程式、公式运作，就以谷歌搜寻引擎做为例子。谷歌搜寻引擎总是在那里等着人们去拜访及输入任何词汇，当你输入时，他会即时地观察你输入的内容，并快速的搜寻他的资料库，运行特定的程式及演算法，然后搜寻结果就会显示在银幕之上。

就像这样 — 输入（机器运作声…哔哔啾啾）>>>输出（快如闪电）。

完全的制式化与机械化。

当然，谷歌搜寻结果的品质取决于本身资料库的完整性，程式的良窳以及演算法的细节。假如你输入了一个谷歌无法辨识的词汇，搜寻机制仍会运作，但它呈现的结果对你不会有任何帮助，请记得这一点，随后你就会知道这点的重要性。

谷歌的数据资料库自建立以来，一直随着网路世界的万千变化在不停的成长。

只要有任何新的事物在网路世界出现了，谷歌就会找出它来并编列新的条目将其纳入资料库中，并且用程式及演算法加以分档和归类。

那些在谷歌工作的家伙非常着迷于如何呈现最精确的搜寻结果，所以他们努力不懈的去修正改进谷歌的程式及演算法。

「心智机器」也是用那种方式运做。「心智机器」自你出生后便一直都在观察你的人生，并将其所得之资料纳入资料库中，创造且储存你的规则及公式，不停修正程式及演算法。

如同前述的谷歌，「心智机器」也是一样静静的在那等着，等着某事在你的《内在空间》或《故事空间》发生。

当某事发生了，「心智机器」就以谷歌的搜寻机制模式来运作，然后将搜寻的结果丢出来让你感知到。

就像这样 — 输入（机器运作声…哔哔咻咻）>>>输出（快如闪电）。

完全的制式化与机械化。

然而，藉由此「心智机器」在观察《内在空间》或《故事空间》所发生的事件后所得出的结果其实是个情境 — 随着想法、情绪、感觉而编造的情境。

为了便于讨论的目的，想像「心智机器」在观察到《内在空间》或《故事空间》发生某事之后，随即运作程式并试图回答下列三个问题：

1. 发生了什么事？
2. 这有什么意义？
3. 我要如何回应？

「心智机器」处理这些问题的方式就像谷歌一样，先是在它的资料库搜寻是否有相关的条目，假如它找到了相关的条目，再一次像谷歌一样，它会藉由分析这些条目以试图获得「最佳」解答。

在你的人生当中，「心智机器」一直在做的就是：

>观察在你《内在空间》、《故事空间》发生的事件。

>问上述的三个问题。

>根据资料库储存的资料以及程式与演算法计算后所得的讯息并来回答上述的三个问题。

>将全部的事件及结果储存在不断扩展的资料库中。

>改善它的程式及演算法以变得越来越有效率。

>将事件发生之后的运作模式极尽可能的转化成自动驾驶模式。

**重点：**

若你能充分理解我在本书所说的，你将会有机会且有能力去减低《内在空间》运作的速度并看见「心智机器」的运作方式。

「心智机器」为了完成这项工作，它必须：

>将它所观察到的事件，拆解成一片片的段落。

>将每一片段落，用文字加以标签。

>将这些加工后的段落，再编造成一个故事。

>将这些段落，文字及故事储存在资料库中。

举例来说，当「心智机器」在《故事空间》观察到某些事物，它便将之区分并 — 贴上标签，像是椅子、车子、树、山及人群等等。当「心智机器」在《内在空间》观察到某些情绪，它便将之区分并 — 贴标签，像是生气、恐惧、沮丧、郁闷、幸福、兴奋及平静等等。

「心智机器」是随着你长大，就学习到更多。

「心智机器」会将每一件观察到的事物登录，并将其存放于资料库中。往后当「心智机器」若观察到某些事与储存在资料库中的事雷同时，就能立即回答那三个问题。反之，若「心智机器」无法自资料库中比对出相同的资料时，将会大幅减低回应速度，并且像谷歌搜寻一样，呈现的结果将不精确也无助益。

在你的一生之中，当「心智机器」遇到不存在其资料库的事件时，它便会进行这样的登录过程。所以，在你生命中的此刻，因你所经历《内在空间》许多次能量频率的变动都已经被「心智机器」所登录，故当你遇到某个状况时，「心智机器」先执行第一个问题，在用极快的速度找到符合的数据后，在它告诉你这个状况的情节故事的同时，输出某个已被贴上名字的情绪。对于第二个问题「这有什么意义？」「心智机器」必须自其资料库中找寻过往的参考资料及故事情节来决定这个已知事件的意义与重要性。

当「心智机器」问这些人、事、时、地、物在《故事空间》中的意义为何时，常会显得较为复杂。但当它问的是这情绪的意义为何时，就变得很简单。

当「心智机器」问的是这情绪的意义为何时，它会在积极 — 消极、愉快 — 痛苦、有益 — 有害之间做出主观的动态判断。

就如同它能以极快的速度输出一个带有名字的情绪，「心智机器」也能以极高速度来判断这个情绪是积极 — 消极、愉快 — 痛苦、有益 — 有害。就像这个流程图：

故事空间中的某一事件 —>产生某种情绪 —>这是【生气】 —>这感觉不好。

就像谷歌做的事情一样，真的。

你觉知到「心智机器」的输出结果，并完全接受这个结果的真实性，如果你相信这个情绪就叫做生气、恐惧、沮丧或郁闷，那你就觉得这是不好的；如果你相信这个情绪就叫做幸福、兴奋、平静，那你就觉得这是好的。

**除非你知道你可以不用如此，那这就只是个故事而已，一个幻象，一个心智上的魔术把戏。现在，这之中有个迷人的事…**

在一种情绪的变动或是能量的振动之中，若其中并无杂质，即一个我称之为纯粹未经加工的体验，并不会去宣称这是生气、郁闷、沮丧、幸福、平和、宁静。在一种情绪的变动或是能量的振动之中，若其中无杂质，这样的纯粹未经加工的体验，在我们提及负面情绪时，并不会告诉你这是不快的、有害的。

这类纯粹未经加工的情绪体验就只是其本身所是的（一种能量的变动或振动）即非好或坏亦非快乐或痛苦。

现在，很明显的，从反面来说也是真的。在纯粹未经加工的情绪体验

之中，并不会宣称它自己是好的或是愉快的。所有的命名和判断都只是一用我偏好的说法——大谎言、幻象、以及被「心智机器」所产制的故事。

为了回答第三个问题，「我该如何回应？」「心智机器」又必须从其资料库展开搜寻，受其第二个问题所指定的答案所引导，它将会搜寻所有资料库中的记录，过往所发生的全部事情，你已学到的对过往体验所下的所有结论，所有关于为了如何生存、成功、保持安全等等而创的规则及公式。接着，一个特定的行动会被选择而且你会注意到你已接纳这样的提案。正如你可以想像在上面这一整套过程完成后，有无限多种回应将会发生，然后，又是新一轮开始，无止无尽。

当「心智机器」因为你还在长大，仍处于学习模式时，你对发生在《内在空间》的能量变动或振动的回应常是前后不一致的。但随着你的成长，「心智机器」已搜罗了够多的数据，精准的程式与演算法已经就定位了。此后，不论何时，当「心智机器」观察到一个已经登录在其数据库的能量变动时，它开始哗啞的运作，然后说「哦！我知道这个，这是生气，这并不好；哦！我知道这个，这是平静，这个好」。

当这样的回应模式建立后，「心智机器」就会在自动驾驶模式下，一而再的指定相同的标签及意义并且采用相同的回应，我们甚至无法查觉到这些过程。

一旦这样的动态回应就定位了，我们就迷失了，这些被「心智机器」碎片化的能量变动及振动，被冠上各种名称，被评断，我们就把这些谎言、幻象、故事当成真的。

**重点：**

只要你相信真的有积极和消极的情绪，而其中积极的是好，消极的是坏，幸福则是属于那积极的其中之一，你就永远无法真正的幸福快乐。

永远！为什么？

只要「心智机器」中的程式采用划分的方式去把情绪切割成积极与消极，「心智机器」将会一直在背后运行，制造分裂，而你又告诉你自己，当你感觉到积极时就是快乐，你就会一直试着想要逃避那你称之为消极的。

### 重点：

事实上关于「纯粹未经加工的情绪体验是中立的」这句话，并不是一个想法或概念。唯有当你【如实的】去体验时，你才是【真的】在体验。

我刚才所提到的魔术戏法涉及了二个元素，这二个元素互依互存，不可区分。

1. 能量本身的变动与振动频率——本身是纯粹而未经加工的体验。

2. 「心智机器」对于纯粹未经加工的体验的评断所生的故事情节。

为了帮助你更加理解融会我所说的，我要用一个比喻来说明，关于水的比喻。

当你在海、湖、河、溪或是玻璃杯中看见水时，你所见的就是水。

但从化学的角度来看，它实际是上是  $H_2O$ ，那表示水是由二个氢分子，一个氧分子所组成，当它们结合在一起，它们成为新的物质——水。

若你能将水分离成分子来看，它们是氢分子及氧分子，而不是水，但它们结合在一起时，就变成了水，原来分开的二种分子不复见了，而你用各种方式去实际体验到的，就是水。

现在，让我们将这个比喻带入到我们的情绪体验之中。

我们的情绪体验是《内在空间》的能量以一种特定的频率振动而显现——那纯粹而未经加工的体验。就把这个纯粹而未经加工的体验视为是比喻中的一个氧分子，而「心智机器」是比喻中的二个氢分子，当「心智机器」对纯粹而未经加工的体验加以评断、冠名、并开始编造故事情节时，就如

同二个氢分子开始与一个氧分子结合，因此，当你感觉到积极的情绪并被你视为是好的又或者是消极的情绪并被你视为是坏的，那种感觉就如同你把二种分子结合在一起变成水，最终你体验到的就是水而不是分子。回到刚才我说的水的比喻之中，若你能将水自分子层面分开，你将会看到二种分子，而不是水。相同的，若你能分离那些被你称为积极或消极的情绪，你也将会看到二种元素，或者更进一步的，从最开始就阻断了二者的结合，那么你就会直接体验到那纯粹未经加工的体验它自身，也就是 — **真实的快乐**。

好的，让我们来看看一些「心智机器」以实际行动来干涉情绪的具体例子，我所举的这些例子，也许你本身并未实际经历过，但不论你是否有这样的经验，透过详细的说明你都能得到很大的帮助。

我要采取一些有创造性的自由来举例说明这件事情的关键点，所以当你的「心智机器」在背后发出声音告诉你别把这些例子当真时，毋须担心。

第一步是有某些事发生在《故事空间》，在这个首例中就请各位想像有一对夫妻正在一个派对场合的厨房当中，妻子发现他的老公正在注视着一个金发的俏妞，而她的老公脸上也出现了不寻常的表情。妻子的「心智机器」开工了，开始了第一个问题，「发生了什么事」，而答案很简单，我的老公正在注视着一个极有吸引力的金发小俏妞—透过快如闪电的处理速度还有机械化的制式反应。

第二个问题，「这有什么意义？」，「心智机器」在扫描了资料库之后罗列了一张可能性清单如下：

>他对我不再感兴趣了吗？

>他被她勾引了吗？

>他们正在搞暧昧吗？

>他们将会搞暧昧吗？



>我的地位岌岌可危了吗？

当「心智机器」扫描资料库后，对于上述问题的答案有了许多可能的解答，这些答案及其可能性均是根据资料库登录的资料所决定的。如果，他们的婚姻很稳固，那么答案会落在某些特定的可能性之中，又如果，她的老公曾经有出轨的纪录或者是妻子之前就曾经怀疑过老公，那么答案也会落在某些特定的可能性之中。

经过「心智机器」的运作，一个特定的答案出现了，在我们这个案例中，就以「我怀疑他们可能已经有一腿了」做为答案。当这个答案决定后，在《内在空间》情绪能量的变动将开始朝着某一方并以某一种特定的频率振动。

在这个能量频率调整的过程之中，意味着能量运动藉由特定的速度及不同的强度来表达其自身的影响范围。能量的强度是受到「心智机器」的资料库所储存的内容及运作的程式与演算法所决定。而后，这个特定的能量频率会被冠以一个名称。根据资料库所登录及储存的内容，它可能会是生气、恐惧或妒忌。最终被选定的名称仍是根据「心智机器」资料库的内容及程式与演算法的计算——参照过去的经验。

在这个例子，我们就用妒忌。由于这个故事情节是很激烈的，这意味着这位妻子身处于失去丈夫的危险之中，可以想见在《内在空间》中，能量运作的频率是非常快速及强烈的。

「心智机器」会察觉到来自《内在空间》由妒忌发出的强烈振动频率，并做出评断，「这是不好的」，而妻子则会毫无疑问的接受并相信她就是一个【妒忌】的女人，而这个【坏】的感受就是她真实的情绪状态。

碰~~~~~魔术的戏法就是这样搞定的，比一眨眼的时间还快。

《故事空间》中所显现的事件，经由「心智机器」赋予的涵意未必与真实的状况相符，在我们举的例子中，丈夫也许有但也可能并没有跟金发小俏妞有一腿，也可能是丈夫真的有感觉或者可能是根本连兴趣也没有，

但这些都不是「心智机器」所在乎的。内在能量的波动一旦开始了，它就会持续的进行下去，持续的朝某个振动频率调整，持续的对不同的情绪加以命名并且评断，然后你就会被说服接受「心智机器」告诉你关于这个事件的故事情节所带来的感受。【真相】是——那其实并不是什么妒忌，而只是一种《内在空间》发生的能量波动，妒忌只是后制加上的名称。如果没有「心智机器」编造的故事情节，那么就无关乎是好或坏，那就只是它原本所是的。你要称呼它是中立的或者是愉快的，都无关紧要。

### 重点：

最终，当你体验到「真实的幸福」的时候，你将能对所有能量的波动及振动保持开放及愉快的心情。

「我该如何回应？」这最后一个问题，也将会被迅速的提出和解答，然后在《故事空间》所显现的反应最终会成为你采纳的行动方案。接着因为所采取的行动方案而发生的事件又会被「心智机器」所观察到，然后在《内在空间》与《故事空间》又会上演同样的三个问题、新的故事编造，循环不息。

让我们换个例子看看，想像一下，当你开着车子，突然有个人闯红灯并以高速向你行驶而来，此时「心智机器」的第一个问题「发生了什么事？」，随即答案浮现，「一辆车闯红灯开过来了」；紧接着第二个问题「这有什么意义？」，答案可能是「这很危险，我的安全堪虑」，一旦事件被定义之后，内在的能量波动便会朝着一个特定的方向并调整到一个特定的频率。由于这个故事情节实在很刺激，毕竟这关系到你的存亡，所以你《内在空间》想必也是波涛汹涌。

「心智机器」又一次开始问三个问题来处理它所观察到的内在能量频率变化

「发生什么事了？」>>>「这个频率波动代表的是恐惧，我怕死了」

「这有什么意义？」>>>「恐惧是不好的令人不快的，我不喜欢」

「我该如何回应？」>>>「我最好用个紧急煞车或是大转弯来自保」。

这样问答过程我能一直举出不同的例子，但我认为你知道我的意思了。如果你想透过影片知道更多关于这类例子的详情，我的网站有个连结能提供给你：<http://www.happinessbook.com/video-examples/>。

目前为此，总结一下我们所发现的：

1. 内在能量的波动开始朝着一个特定的方向进行并且调整到一个特定的频率都是为了回应《故事空间》所发生的事。
2. 这个能量的波动就是纯粹原生的体验。
3. 不需要为这个纯粹原生的体验加上任何名称。
4. 当然这个体验本身也与坏、错、不舒服等并不相干。
5. 纯粹原生的体验就只是它本身。
6. 「心智机器」观察到纯粹原生的体验。
7. 「心智机器」总是会对纯粹原生的体验加上名称并创造故事情节加以评断。
8. 我们总是把这些故事当成是真的。

**重点：**

纯粹原生的体验一开始显现时的状态就是纯粹而原生的，直到「心智机器」劫持了它，并开始对它进行加工。

你觉得如果把故事跟纯粹原生的经验分开后会发生什么事？

你觉得如果「心智机器」停止运作时会发生什么事？

你觉得如果一开始就不把纯粹原生的体验跟命名或是带有评断眼光的故事绑在一起时，会发生什么事？

内在情绪能量的波动及振动持续以无限多种可能的方式变化着以回应《故事空间》所发生的事件。

你将会感知到这全部的变化

你将会欢迎这全部的变化

你将会欢迎并感谢这全部的变化

没有命名、标签、评断

有的只是纯粹原生的体验，而那就是…【真实的幸福快乐】

我只是实话实说

我的意思是，你将会体验到全部的波动和频率，但你的心智中不再有命名、标签、评断，只有纯粹原生的体验。

**重点：**

这确实就是我以及其他世界各地的朋友在此时此刻所感受的情绪。

愤怒、沮丧、悲伤、抑郁、恐惧、平和、兴奋，甚至是「幸福」都消融成…【真正的幸福】

所有的情绪都融合成一个欣然接受的流，这可比我之前用过的例子，像是云霄飞车、优秀的小说、伟大的电影都更加不凡啊。

这是真的。

这是可实作的。

这是你也可做得到的。

你已经在看小说，看电影，欣赏体育赛事，享受游乐园的游乐设施等等的时候经历过了。

现在开始就对所有发生在你身上的事进行这样的体验。

我在这边所谈的并不需要很高的智力才能理解。

让我们把这一点说得非常清楚。

若仅仅只是在字面上了解到纯粹原生体验和评断性质故事的结合，还有消极与积极情绪并不存在，这对你并没有任何帮助。

我要表达的是，请你自己去观察这整件事，并亲身去体验这件事，了解到这件事本身的真实性。只要你真的去做了，不快乐的游戏就 **Game Over** 了，你将能从无止尽的追逐游戏中脱身。

假设「真实的幸福是只体验纯粹原生的情绪而不带有任何心智仪所编造的评断故事」确实就是那个秘诀的话，我猜接下来那个价值连城的问题是…我要怎样才能做到？

翻开下一页来找到它啰。

## 第 6 章 真相病毒

你或许对人体病毒和电脑病毒已有相当了解。

当病毒进入人体，会与人体细胞起反应并导致伤害。简言之，它会改变细胞功能。

电脑病毒是一段代码，具有破坏文件、删除文件、或破坏资料等不利行为。总之，它改变了电脑的功能。这两种状况都是一个「元素」与其他的「元素」起反应并迅速蔓延造成严重的影响。

人体病毒和电脑病毒被视为具有负面或破坏性的影响。

在此，我们将讨论以类似的方式运行的病毒，但带来「正面」或「支持」的影响。我将它称为「真相病毒」。

病毒在体内会影响细胞。病毒在电脑上会影响资料，档案和程式。真相病毒影响心智机器的资料库，程序和演算法。

在前面的章节有提到，纯粹的、原始的情感经验总是会首先出现。而后心智机器对此经验产生连结与并制造个评断的故事给你。

但原始经验，**真实的喜悦**（True Happiness），仍然存在。它并没有被摧毁或破坏。它只是被心智机器拿来跟评断的故事绑在一起，正如氧气与氢气结合成水。

真相病毒分两个阶段运作。

心智机器的资料库中包含各种不同的故事，并对其中一种情绪贴上正面或负面的或其他诸如此类的标签。

在第一阶段，真相病毒进入心智机器资料库，并从故事中分离出原始

经验。

在第二阶段，真相病毒防止原始经验与新的故事产生连结。

病毒在人体和电脑内病毒可以迅速传播，但仍然需要一段时间才能有充分的影响。真相病毒也是一样，虽然它可能需要更长的时间来运作产生奇迹。

但无论需要多久，真相病毒都会选择地删除和修改心智机器资料库的资料。

它也会删除、改写、安装心智机器的程式，并改变其演算法。

你可能不清楚，其实 Google 也是如此运作，不过当然并不是因为病毒。Google 的资料库是会不断地跟据搜索结果产生变化的。此外，Google 每年都会改变程式和演算法好几次，以确保提供最佳的搜索结果，防止精明的 Internet 市场人员或电脑程式师获得不公平的优势。而每一次 Google 的资料库，程序和演算法的变化，搜索结果都会发生显著变化。

心智机器也是一样。

有两种方式可以让真相病毒侵入心智机器。本章将讨论第一个方式，接续的章节将讨论第二个方式——「红色药丸」。

你大概不会惊讶于本书也含有真相病毒菌株，而且真相病毒早已侵入你的心智机器。

截至目前为止，心智机器一直都在持续自动运转，对内在空间内的情感能量流动施以魔术戏法，产生评断的故事，并导致你经历正面或负面的情绪。

直到现在，你从未仔细看发生了什么事，从来没有质疑心智机器丢出的故事有多准确。而通过阅读这本书，将发生两件事。

第一件事：心智机器中的资料发生了变化，它已存有之前从未有过的

资料：

正面或负面的情绪都不存在，一切都只是能量运作。

以及心智机器如何运作的解释。

心智机器总是试图回答那三个驱动它的问题而扫描资料库。本书目前提到的简单介绍可以导致心智机器运作的巨大变化。之后的章节 — 「跳跃鸿沟」(Jumping The Gap) 将会有更详细讨论。

**【注】**这里指的章节应该是第 8 章 Bridging The Gap。

第二件事：由于新的资料被加入心智机器资料库，加上真相病毒持续运作，心智机器的程式与演算法将被新增、删除以及改写。当心智机器侦查到内在空间和故事空间有事件发生时，它会开始以不同方式回答前两个问题。**原因就是读了这本书，让真相病毒侵入心智机器。**

真相病毒运作时，内在空间也开始改变而发生两件事，这将大幅增强真相病毒的运作。

1. 心智机器将侦察到改变。
2. 你将见到此改变。

当你越来越意识到内在空间发生了什么，你也会开始真正看见了心智机器故事与纯粹原始情感经验产生分离。当它发生，会是多么酷的经验。

最终，内在空间的改变将会显化，你不需做任何事、使用任何技巧练习就会发生。但为了帮助这个过程，我想邀请你现在做这个练习。共有五个步骤：

### **步骤一**

请通过自己的经验去验证本章目前提到的部分。

在一分钟内，我希望你把这本书放下，闭上眼睛，并去感受内在空间。



在此步骤内，希望你能做个检验。当进入内在空间时，即刻感受到无比辽阔的空间—没有起点、没有终点、没有边界，没有前后、上下也没有左右。

现在就放下书本，开始这第一步骤。结束后再打开书，开始阅读第二步骤。

…你还在读这本书吗？如果是这样，请立即停止并执行第一步骤的练习。

正如我之前透露，如果你只是阅读和让我分享给你的东西停留在想法，概念和知识层面，你会错过大奖！

## **步骤二**

再次闭上你的眼睛，观察内部空间。如果发现情感能量以特定的频率移动，以你个人经验，验证我提到关于运动与频率的说法是否正确。

如果没有出现任何情绪能量移动，花一点时间，回想或想像一个你充满情绪的场景。或在下一次能量开始自行流动时，仔细观察并确认是否如我所说的现象。

此时，如果你意识到能量的移动及频率，它可能是纯粹原始经验，或是与评断故事连结的纯粹原始经验。

不管如何，只要观察内部空间出现甚么。

现在立刻停止阅读，执行完第二步骤，再开始阅读第三步骤。

## **步骤三**

如果出现的是与评断故事连结的纯粹原始经验，观察它是否开始与故事分离。这可能很快发生，也可能要花些时间直到真相病毒发挥它的作用。

**关键：**

你无法强迫纯粹原始经验与故事分离。没有任何方式可以让它发生。只有等到真相病毒发挥作用，自然就会发生。

一旦见到内在空间内的纯粹原始经验与心智机器的故事分离，体验到纯粹原始经验，你将会了解到没有甚么是坏的、不愉快的、痛苦的。一切仅仅是能量流动，再也不会不快乐。

从此刻起，真相病毒持续运作并完成所有工作，心智机器再也不会以旧有模式处理情绪。

你将拥有完全不同的人生。

#### 步骤四

这个步骤请尽可能常做、多做。

按照上面的步骤后一段时间（我无法预测多久），内部空间中的活动将放慢，你更能够观察到心智机器的运作过程。

如果你已经熟悉我先前的教导并已是第二个阶段玩家，那么对于第四步骤你已经是个老手了。

下次当你遇到内部空间出现你以前称之为负面能量的运动和频率时，想像潜入到它的中心，尽量去感受纯粹原始的经验。我所谓的「潜入」是因为对我来说，这真的就像是潜入海洋一般地潜入能量的涡流。只要专注在能量的流动及频率，充分地感受。就和我一样，你将大为惊讶于你的发现。

你将会发现所谓「负面情绪」的纯粹原始经验与所谓「正面情绪」的纯粹原始经验并没有多大差异。

最重要的是去实际体验，而非由知识层面了解我分享给你的概念。

你将发现心智机器剔除评断故事后，所谓「恐惧」的纯粹原始经验与所谓「兴奋」的纯粹原始经验并无多大差异；所谓「沮丧」的纯粹原始经

验与所谓「平静」的纯粹原始经验并无多大差异。

你也许会发现所谓「负面情绪」的纯粹原始经验与所谓「正面情绪」的纯粹原始经验还是有微小的差异，但微小到无法支撑那些谎言、幻象、让人痛苦或欢乐的故事。

当你「潜入」所谓「沮丧」的纯粹原始经验，你将会发现「沮丧」比「平静」来得缓慢、沉重或浓密，但是两者非常近似。缓慢、沉重或浓密的感觉不足以让人感觉「沮丧」有那么差，或「平静」有那么好。

如果在内部空间你正苦于「沮丧」的运动及频率，心智机器或许会运作并丢出个想法，像是「不！Robert 你错了！沮丧根本不一样，它好可怕！我恨死它了！」

正如澳洲佬常说的那句话：别担心。一旦真相病毒完成工作，保证你会亲身经验到我告诉你的真相。

此时心智机器可能会丢出几个问题到内部空间：

1. 如果正面与负面情绪那么类似，为何感觉起来就是不同？
2. 平静为何让人感觉那么好？沮丧却那么糟？

答案很简单：因为心智机器丢出的故事是难以置信的催眠人心及令人沉迷。如果你想知道为什么，请务必阅读附录 A—「大原因」。

如果你亲身体验到真相，这将会是你人生的一大进展。

你将透过「真相的镜片」看见实际发生的事，而非透过「谎言、幻象、故事的镜片」。

## 步骤五

当情绪发生时，观察并等待内部空间的故事与纯粹原始经验分离。

真相病毒对心智机器资料库、程式及演算法进行足够的改变，你将能

够知道纯粹原始经验是如何被心智机器跟评断故事捆绑——愤怒，糟透了。挫折，糟透了。兴奋，棒极了…

你将能真正**看见**我刚才描述的：纯粹原始经验永远首先出现，被心智机器捕捉、运作、命名并与好/坏、正面/负面、伤痛/愉悦的故事作捆绑。

再次声明：我无法预测这将多快、何时或如何发生。

我将在最后一章说明，你或许需要吞下真实病毒的红色药丸来让这一切发生。在我的旅程中，我也需要吞下红色药丸。

心灵机器与真相病毒同化的最终结果是什么？

当看电影、读小说或在乘坐游乐园的游乐设施时，你体验到真实的快乐。这些情况有何不同？

简单来说，心智机器对于出现在内部空间和故事空间的「来由」非常敏感。当读小说或看电影时，心智机器很清楚那些故事不是真的发生在你身上。它也明白其「来由」是游戏及探索，因此它不会运作，不会把纯粹原始经验跟评断故事捆绑在一起。

当你在游乐园游玩时，心智机器明白其「来由」是消遣娱乐，因此它也不会运作，不会把纯粹原始经验跟评断故事捆绑在一起。

然而，当「严重」和「重要」的问题发生在你身上时，「来由」是非常不同的。心智机器将会运作，并演出正面/负面情绪的骗术。

真相病毒转换「严重」和「重要」问题的「来由」，让心智机器不会运作，不会把纯粹原始经验跟评断故事捆绑在一起。正如同你在游乐园游玩、读小说或看电影时，心智机器不会运作，不会把纯粹原始经验跟评断故事捆绑在一起。

你绝对可以在你的日常生活中、一整天、每一天都体验到与坐云霄飞车、读小说或看电影相同的处理作用。

到此其实不需要再解释更多细节了，但我还是要如此作。

为甚么？

因为心智机器还是有可能不断丢出种种质疑，像是：

- 我就是不相信这是真的。
- 才不呢！情绪有好也有坏。
- 不可能。
- 这简直是不切实际、迷信的鬼扯。
- 我就是没法觉得恐惧是好的或是中性的。
- 我就是没法觉得沮丧是好的或是中性的。

当类似上述质疑出现时，记住「这些只是心智机器运作产生到内部空间的想法」。

当心智机器丢出类似质疑时，同时也在资料库加入新的资料照见真相，更增进真相病毒的效率。这就是为甚么我要再次解释的原因。

正如我所说，当心智机器明白如本书所述的「来由」，它运作及丢出想法，伴随着各种疑问至内部空间。

常见问题及解答请翻页继续看下去。

## 第 7 章 平息噪音

从我到世界各地与成千上万的人分享的经验来看，当心智机器观察到至今我所分享的，它就开始嗡嗡作响并对我所分享的内容提出各种反对、抗拒、辩论，让这些内容对你或对每个人来说都成为不真实的。

对于已经分享甚至连被接受的内容，也引起无止尽的疑问。

我称心智机器这样的活动为一怀疑及无止尽的质疑——「噪音」。

这一章，我要讨论典型的噪音。心智机器在真相病毒（the Truth Virus）被引进且开始运作时就会产生。

我会介绍当我在分享内容时，普遍被问到的问题以及我针对问题的回答。

当然我也可以整本书都写成问与答，但是我只会在这一章简单地谈到重点。

以下的问题可能根本没有在你心中产生过，但它们是我最常被问到的代表性问题。不管是不是你的问题，但答案对你的旅程以及真理影响力运作一定有帮助。

你可能有注意到有些答案是重覆的。因此你可能会听到心智机器说：是是是，罗伯特我知道啦。你已经说了一百万遍了。

不管你是否听到心智机器告诉你那个故事，重覆性是对加速真相病毒（the Truth Virus）的影响，非～～～常有帮助的。

**问：**你认为只有你知道真理，只有你知道情绪和幸福，别人都是错的，你这样会不会太傲慢了？

**答：**我所分享的每一件事，只是我所看到的内在空间与故事空间的叙述，以及我个人生活所经验。在这本书中，你被邀请来看看你自己是否也观察到这样的个人经验。至于「傲慢」是膨胀个人的重要性。这本书没有一件事是关于我个人。它是有关你跟真相还有真实的幸福。

**问：**当经验到非真实幸福时，有什么快速的方法回归到真实的幸福吗？

**答：**当你这样问时，就是在说问：「我感觉到我不喜欢某事，我怎样可以快速变成喜欢？「这样就加强了真的有感觉很好的正面情绪与感觉不好的负面情绪，我们应该作某些事好来撇下负面进到正面的谎言、妄想与故事。

由我之前分享过的理由，这样的方式无法引到真实的幸福，因此我不能给你所要求的最快速的方式。

如果你深深地进入你的内在空间并且如实的看见那正在发生的，还有一直在发生的，你的问题会自己消失。

另外即使有点离题，我还必须分享出来，世界有个大迷思是认为快一定比较好。其实快不一定总是比较好。

对你这独特的个人来说，不论快、慢或者在中间，每一刻都是那个「比较好」的时间 — 如果你喜欢用「比较好」这个词的话。

**问：**当一个人银行没有足够的金钱来维持日常开销时，有什么方法可以维持幸福的状态。

**答：**真实的幸福跟故事空间中的特定事物无关，也与环境变动(context - sensitive) 无关。不管你周遭发生什么事，它可以就是常态的经验。

当你面临金钱或者关系的挑战或者疾病问题，它们都没有所谓各自的方法来找到真实的幸福。

不管内容脉络是啥，就只有真实的幸福。

真正的诀窍只有一个，不管你有什么生活内容或者挑战，只要你让真实的影响力深入内在空间去完成它的工作：

1. 看清楚到底发生什么事
2. 看清楚跟心智机器的故事不一样的纯粹与原初的经验。以及
3. 停在纯粹与原初的经验中。

**问：**当心智机器告诉我痛苦的故事，我怎么样维持我的幽默与喜乐？

**答：**不要为了维持幽默与喜乐，而去修正内在空间发生的状况。这样的机会要允许真实的影响力好好发挥观察在内在空间究竟发生了什么事以及出现什么。

当你能这么做时，「痛苦的故事」会解消，你会经验到真实的幸福，虽然可能会包寒你所说的幽默与喜乐，但那时后你已经不再这么称呼它们了。

**问：**服用百忧解或者其它转换情绪的药物，不是会情绪变好吗？

**答：**这个问题很有意思。在我回答之前我必须先说，服用转换情绪的药物的人可能会跟我辩论到死也会说我是错的。

但是真理就是被看到的真理，而且它真的可以被看到。即使在这种情况下。

简单的说，某人跟沮丧奋战着，吃了药来转化病征。

以下就是发生的状况：

1. 心智机器学会把这样的运作与能量的频率称为「沮丧」。
2. 心智机器编了个故事说沮丧就是「感觉不好」应该拔除。
3. 药物服用之后能量的运作还有频率在内在空间产生变化。



4. 心智机器观察到新的运作与能量的频率也编了故事说这就是「感觉很好」。感觉到沮丧的人接受了这个故事并相信他们现在感觉好多了。

5. 但这不是真实的。

沮丧这旧的感觉，并不坏，心的药物感觉也不是好或更好，它们好坏是只在故事中被认定。

当我们被心智机器的故事所麻醉催眠时，会以为某种运作与能量的频率是好的某种则非。但这不是真实的。

所有的表象只是内在空间中的不同的运作与能量的频率—既不是好或坏，也不是愉悦的或痛苦的。

我了解这个观点很难被了解与接受，尤其当你跟许多感觉不好的情绪已经奋战一段时间了。

但是不管如何这就是真相。

因为故事看起来是这样，好像正确，不表示它就是正确的。

这个故事只不过是种机械反应，就像我们去 google 输入沮丧，然后得到一堆关于沮丧是不好的感觉一样。

**重点：**

你不需要接受我这些话。不管你同意、不同意、了解、不了解，都不重要。一旦真相病毒完成工作，你就能亲自经验到它。

**问：**我是两个孩子的家长。我最好的朋友是三个孩子的家长，而最近她小个孩子刚离开人间。她身处极度的沮丧中充满忧伤。你是认真的告诉我如果我孩子刚死，我也会对这件事感到「快乐」吗？

**答：**像这样的情形，你不太可能真正会「听」到我必须说的这些，至少不是现在听得进去。这些谎言、妄想、故事在心智机器中已经是强烈锁入的。但我还是要分享这真理，然后该开动引起什么就引动吧。忧伤和沮

丧是描述内在空间所出现的能量的特定运作与频率。

心智机器将这些运作与频率跟一个故事绑在一起，而说着这感觉真糟。虽然内在空间确实在人们提到他们忧伤和沮丧时，出现比较浓稠的量子度，但这个说自己感觉糟糕的故事并不是真相。

当故事的这个部份与纯粹的原初体验分开后，便不再使你感觉到「坏」。

刚好相反。

真相是当一个人开始经验真实的幸福，跟故事空间相映的内在空间根本无从预测。

如果你的孩子死了，极有可能出现在内在空间的是非常浓稠的能量运作与频率。

但是它可以纯粹的原初的真态呈现或者被经验到，只要把感觉糟糕的故事拿掉，那么整个情绪的体验都会很不一样。

我不是说在这种小孩死去的情况下以传统的词汇来说，你会快乐或高兴。

当然不是这样。

我只是说如果你能够经验到真实的幸福，你就只会注意到内在空间有能量的运作与频率，而不会命名贴标签下感觉糟糕的评论。

我是以我有两个孩子的家长的身份来说的。

我跟我的孩子们也是有过多挑战性经验，那些一般来说是被称为糟糕的感觉，只要以谎言、妄想、故事性方式来看待事情的话，但在我体验到真实的快乐后，这些状况就如同我跟你说的一样。

当我父亲去世时我也是这么说。

直到真相的影响力完成他的工作之前，心智机器（也就是你）是不可能接受我刚才分享的观念与概念层次……尤其牵涉到像孩子死亡这样的浓稠经验。心智机器就只会带着谎言妄想与故事嗡嗡作响如下。

「那不合理」

或者

「我不同意」

或者

「那只是一个冷酷没有心肝的反应」

或者

「如果我那样反应我就是个糟糕的家伙」

这是可以而且必须被经验过的。

而且那实在一点也不不是冷酷与没心肝。

它只是真理真相。

冷酷与没心肝以及糟糕的家伙只是心智机器的故事。

我可以预期到许多人读到这里会感觉冲突而且只把它当成观念与概念层次而已。

**问：**我有健康问题，因这不好的状况似乎会一直坏下去，让我感觉不舒服，也是我感觉沮丧的主要原因。你对这种情况有何建议？

**答：**从我的观点来看，用我在此分享的这种语言与观点来看你所讲的情况是如下：

有个持续的疾病伴随身体的不适。心智机器观察到这种情况并且编了故事说它是无止尽的负面的。

内在空间的能量运作开始跟这个无止尽意味的故事，回应以某种特定的频率运作与振动。

心智机器观察到情绪能量的运作与频率嗡嗡作响，告诉你那就是沮丧不舒服糟糕这样的一个故事。

没有心智机器的涉入的话，也就是当你确实经验到真实的幸福时他应该是这样的：

内在空间的能量运作开始跟疾病与不舒服，回应以某种特定的频率运作与振动。

情绪能量的运作与频率仅仅是被体验到，并不会有什么标签名字评断，既不是好或坏也不是愉快或者痛苦。

只是内在空间出现的能量运作与频率而已。

我还要告诉你你或许很难相信。真相病毒可能会对心智机器的影响力大到使你经验不到疾病带来的肉体痛苦。

这一点会在第十章红色药丸中讨论。

就像我对有个孩子死去的问题的回答一样，心智机器观察到这样的大案会产生以下这些想法：我不可能对无止尽的痛感觉没问题的啦。但我真的感觉沮丧。或者它真的很痛很痛到了折磨人的程度。

如果这些思考出现我了解，

我听到了，

我就是以我自己的方式上路。

我只能说当你确实体验到真实的幸福。你就会了解我说的是真的。

我说那只是心智吹牛的玩意儿。

**问：**有些人对于情绪一点也没有感觉。你对此有何看法？

**答：**我经常听到这样的说法在世界各地与数以千计的人们一起工作后之后。当我做一点刺激与探究之后，我知道那不是真的。

当然也可能有例外。我只是针对我所见的来谈。

从我的经验看来。很多说她们没有感觉的人其实有经验到情绪。

它们只是像被包藏起来而已，可是情绪就是在那。

那只是心智机器的故事告诉她们她们没有被感觉到。

心智机器为什么要说这种故事呢？

因为对某些人来说一旦觉知情绪，就是那么让人不舒服与骇人。

你现在知道了，情绪并非那么让人不舒服与令人感到惊骇。（除非在故事中），然而这样的故事很有说服力。

从我的经验看来，能量以某种方式与频率出现在我们所有人身上，不管心智机器告诉我们她们有没有发生者几乎没有被察觉。

**问：**我 90%以上的生活中，情绪都是中立的而即使就算情绪高峰出现，我也只是在找这个事件中我所赋予的意义。了解我创造了这个意义并且情绪由此解消。当成纯粹的心智练习，我发现这对人的个人成长很有帮助。你对这件事有何看法？

**答：**当我们提到体验到真实的幸福我没不是在讲解消情绪。或者对情绪作些什么。那些是老套游戏、老套的途径而且没有带我们抵达到底任何地方。

当我们提到体验到真实的幸福，我们是在谈经验情绪。所有的情绪而且就是不命名不贴上标签没有任何评断的故事。

对我来说，那才是真正的个人成长。

我不是说那些纯粹的心智练习毫无价值。

我也不是说不要做。那些方式在你个人的旅程中可能是非常建设性有帮助的。

我只是说纯粹的心智练习如果打算要管理、化小、包藏、重新架构、忽略、解放、解消、破坏、变形、治疗核心的原因、减少消极负面的情绪都不能导向真实的幸福的经验。

像那样的纯粹的心智练习会让你一直留在仓鼠的轮子内去追逐永远抓不到的兔子。

**问：**你所描述的真实幸福的经验中主要是说学习情绪隔离然后观察自我吗？

**答：**不是。那不是我说的。

我的确邀请你观察你内在空间发生什么事。有人会说心智机器也就是你说的自我。但是在内在空间与心智机器的运作中有件很不一样的是——我所描述的。

隔离简单来说就是跟什么分离不连结在一起。换句话说在这个情况下就是企图管理、化小、包藏、重新架构、忽略、解放、解消、破坏、变形、治疗核心的原因、减少消极负面的情绪。

真实的幸福是跟隔离极端两极化的。

当你经验真实的幸福，你是完全融入跟内在空间的能量的运作频率完全连结。

但是…

所有的融入与连结都是跟原初的经验连在一起而不是故事。

**问：**冥想/打坐能帮助我们达到真实的幸福吗？

**答：**很多人不会同意我现在讲出的答案：这种情况不常发生。

从我看到以及我自己的经验中还有那些对她们的打坐经验很诚实的某些人来看，冥想真的无法导向真实的幸福。

我讲得极为笼统，但是当一个处于冥想状态时，心智机器不再嗡嗡作响。内在空间看起来也没有情绪能量的活动。或者…心智机器标示这些情绪能量是平静的宁静的好的。

只要某个人从冥想的处境离开，回到醒时的意识，心智机器马上就会占据位置，而且再次经验各种正面负面的情绪。

长期冥想打坐很少能够改变心智机器的运作。

当然永远都会有例外。

**问：**要改变信念以便经验真实的幸福，最困难的部份是什么呢？

**答：**我了解对于自助式及心理学的模式来说改变信念的观念概念技术很常见。但是我这里所谈的不是这个。

让我来解释一下吧

我以太阳和云的比喻来解说

想像太阳代表真实的幸福

而心智机器的谎言妄想与故事就代表很浓重一层的云就把你体验到到真实幸福的太阳遮住了。

改变信念只是改变云的表层。不管你以正面或者多么有力的方式来改变云层表面。她们还是遮住你想体验的太阳的云层。

我这里所说的是把云层都完全驱逐。让真实幸福的太阳光可以照要进来。

虽然只是那么点不同。但其实是巨大的不同。

**问：**如果我不使用感受或情绪反应当雷达。那我怎么知道我走在正确

的轨道上呢

**答：**其实你所谈的是两件不一样的事。当我讲真实的幸福。我是在说体验我们纯粹的情绪能量。完全没有靠心智机器的缠劫。

当你提到你把感受当成雷达。你是指出在内在空间中出现的直觉直觉的信息预感内在指引。

那样的信息或者指引看起来好像有感受牵涉在内。其实重要的是信息跟指引。

那是跟真实的幸福截然不同的经验。

直觉的信息预感内在指引。并不是心智机器所提出来的故事。不管有没有跟感受连结在一起。

是完全不同的两回事。即使真实幸福被确实经验到的时候也会出现的。直觉的信息也会在内在空间能量的运作与频率中单独出现。

即使当你经验到真实的幸福也不会让这样的事消失。

**问：**我们的小小祈祷团体花了很多时间在对付与减少阻碍与重复的模式，真实的幸福如何对付阻碍与重复性的模式呢

**答：**真实的影响力有部分功能就是来减少阻碍与重复性的模式，问题是你所谈的是怎么样的阻碍与模式呢？

你的祈祷团体或许是做不一样的事。但一般所谈的减少阻碍与重复性的模式是指自我缺点。为金钱奋斗啦重复的痛苦关系的动力模式。职业生涯的起起落落等等。

一般来说那样的减少阻碍与重复性的模式。并不会导致对于真实幸福的经验。

要经验到真实的幸福。心智机器必须完全不在场。不会对纯粹原始的经情绪经验再说些什么故事。



这跟一般所讲的减少阻碍与重复性的模式真的很不一样。

**问：**你可以多说些经验到真实的幸福如何影响我的关系金钱身体与健康等等吗

**答：**我也许可以连续讲两个礼拜。但是在此还是讲些简单普遍的。

每一天你都聚焦在尝试想改变修正改善创造经验人生的某个层面的事物。幸福是这些企图后面终极的动机。

因此每次你尝试想改变修正改善创造经验人生的某个层面的事物。你就是在追求幸福。你认为如果我能够做到\*\*我就能快乐。所以你很努力地想达成 X。

因此当你不管发生什么事情都感觉很快乐真实的快乐。那么你的清单中尝试想改变修正改善创造或者经验的是清单会怎么样呢？

全部都会改变对吧。

全部都会萎缩对吧。

你现在可能不太相信（意思是心智机器会说出我不太确定。我不同意）但一旦你经验到真实的幸福。你就会了解到确实如此。

事情就是这样发生的。

清单减少。

清单上许多匮乏与欲望都直接不见了。而还留在清单上的则看起来不一样。

当你任何时候都真正快乐。清单萎缩而你知觉清单上残存的事物改变了。

就像池塘中的巨大水滴将生活中所有层面的水波都荡漾影响到。包括关系、金钱、事业、职业、身体与健康。

这些水波涟漪并不是你可以了解想出来或者窥视的预先投射的

她就是直接超越字词观念与概念。

她必须被确实经验。

我还必须确定我们在这一点上。还有其他某件事是很清楚的。

当真实的幸福掉落在你人生的池塘上他不意味你马上变成百万富翁找到你的灵魂伴侣或者马上把你多年来的破裂的关系修补起来。

它也不意味持续性的健康或身体问题突然隔天就痊愈。

她也不意味你想要出现或者不出现的幻想马上就能出现或者不出现  
在你的生活中。

有些案例可能会发生这样的情况。但这种情况不是我所谓的真实幸福的水波荡漾到你生活的每个层面的意思。

当真实的幸福出现在你的内在空间。没有任何保证在你的故事空间中会有特定的转化。细节改变出现。细节可能出现在地图全部。但是就看你特别想看的是哪个特殊的故事。

没有特定的样子。

只有无限的可能性。

我想你最好是亲自体验到真实幸福一旦被你确实经验到时所带来的惊喜与喜悦（俗话说）。

这是一个很超凡，而且如我曾说过的 — 完全不夸张 — 令人兴奋的经验。

**问：**爱情呢

**答：**哇。我可以单独位这个主题写一整本书。但我现在就完整地回答你。只是我必须警告你准备听到一个心智机器会不喜欢带点点冲突的答案

吧。

爱这个词在许多不同的脉络中被使用来指不同的事物。为了讨论的目的我们先指出爱的三个主要的脉络与意义。

1. 一个用来描述你喜欢的某种事物，而这种喜爱不会引起你内在空间的能量运作与频率，譬如我爱胡萝卜蛋糕。

2. 一个用来描述你内在空间会出现能量运作与频率跟另外一个生物有关的词，譬如我爱我母亲或者我爱我的狗。

3. 还有用来描述灵性动能的譬如上帝就是爱。

为了我们的目的，我在此仅讨论上述第二选项，当爱是来自内在空间中的能量运作或频率，特别是跟人或者其他生命有关的。

由于我们已经一起走到这样的旅程，你可能对于我说爱或是用其他字来描述内在空间的能量运作与频率其实并没有什么不同的这一点，不再会感到惊讶。

爱是用来描述某种内在空间的能量运作与频率，而且通常是很强烈与集中的。

我说一组运作是因为我们认为爱不是一件事，他就算有很多形态与行事仍然被称为爱。

在这种意思下，除了在心智机器的故事中会显得很特别之外，其实无足为奇。

就像所有其他的情绪运作与频率，心智机器仅仅是观察到内在空间某种运作与频率就命名为爱而且赋予高度正面的故事给她们。

如果这些特定的运作与频率出现在内在空间而被你注意到，你说出「我爱你」。

如果没出现你就不会使用这个词。

实话实说，这问题就是这么简单。

有时候，在浪漫的关系中，经常出现的情况是，这样的波动与频率出现过一次之后，便不再出现时，我们就会说：「我不再爱你了」。

不要只是听我说。

请你自己观察看看当你说出或感觉到你爱某人时，你内在空间发生了什么事。

**重点：**

我绝无意去贬低或极小化爱的价值。这只是当你极度坦诚的往内看去检视某种现象发生时你会看到的真相。

**重点：**

当真实的幸福波动出涟漪时，爱并不会消失。

但是你所谓的爱可能会在真实的幸福波动出涟漪时改变与扩大，而且你之前经常跟爱纠缠在一起的痛苦与混乱（包括那种单相思的情况）则会消逝。

当真实的幸福波动开始扩大涟漪，在爱的运作与频率出现时。你还是会跟你爱的人与宠物说你爱她们。

我是这样做

每一次都这样

但是真实的幸福所呈现的机会是

\*你完全清楚你在说什么。你也清楚你所说你所想的我爱…到底是发生什么事。

\*爱的频率比以前出现得更频繁。

\*爱的频率不再只限于对少数人与生物也不再只有特定时间出现

\*爱的频率不再像故事中所说的。对同一个人出现又消失。不再像心智机器的故事中经常改变。

问：梦中的情绪呢 心智机器还是在梦中很活跃吗？

答：梦的空间是非常独特的空间。那里所发生以及可能发生的事情并没有公式或者规则。

看待她们最好的方式就是：

只要你经验到梦的空间中的情绪。有出现正面负面愉快不愉快的故事时，就知道心智机器有涉及。

问：深睡时每件事物好像都是黑压压一片时呢。

答：当你经验到你所谓的深睡。这表示内在空间或者故事空间都没有出现任何事物。也就没有内在空间的那种能量运作与频率出现。心智机器当然也就没活动啦。

问：你创造出非常具有说服力的案例来讲解正面与负面情绪不是真实的，但是当我看进内在空间时，好像还是有好的与不好的情绪啊，这一点你有何建议呢？

答：当你看进内在空间时。他会持续显示出仿佛有正面与负面情绪。直到真相病毒被引进且完成他的工作。

实在是因为心智机器的故事太有感染力与催眠力道了。

然而当真相病毒被引进且完成某种程度的工作之后。你的知觉开始会改变，而且一直改变到变成真实幸福的经验。

问：我得等多久，观察多久那些纯粹原初的经验与故事才会分开，而经验到真实的幸福。

答：没有办法预测这个情况，我们追踪已经接受我们所分享的观念的这 1000 个人，监测到底要多久才能完成整个真相病毒运作的各个阶段，

我们看到的是各种状况都有。

你是一个独特的人，经验一个尚未展开，独一无二的故事 — 你称它为「我的人生」。

我能够承诺的只有一件事 如果经验真实幸福是你故事的一部份，她们一定会以最好的方式发生在最好的时间点。

**问：**我怎么知道真相病毒在工作

**答：**初期你可能完全不知道他在工作，你甚至会感觉什么都没有发生啊但是如果真相病毒被引进而且可以开始他的工作，无疑地有一天你你会知道他正在工作。

为什么呢？

因为你对于内在空间发生的事的知觉与经验会有很激烈的改变。

这也总结了这一系列的问与答。

只要真相病毒被引进心智机器中工作。假以时日。你会感到内在空间的事物在改变。你会感觉到有进步了。

在你长期确实经验真实幸福以来你会体会到它跟你现在有个鸿沟。

这个鸿沟一定要被桥架起来。而这桥是由许多阶段组成的。

要发现有哪些阶段。通过时可以期待哪些事物。翻下一页啰。

## 第 8 章 跨越鸿沟

当你第一次阅读本书，你会是在一个我称之为 A 点的位置，那意味着你的「心智机器」运作良好，目前以无人驾驶模式运行，正以魔术戏法创造积极或消极的幻象来对抗所谓的坏情绪。

假如你对我所分享的内容有所共鸣，而你也想要到进一步到 B 点去，那表示「真相病毒」发挥了它的效用，你正在不断的体验真正的幸福。

A 点与 B 点间存在着很大的鸿沟。

自你出生以来，「心智仪」一直就以自动驾驶模式运作着。

随著「心智仪」不停的学习与更新其资料库、程式与演算法，一旦你到了某个年纪，你的情绪受其影响开始变得非常僵化。

「心智仪」中大量储存的内容给予积极和消极的情绪幻象、感觉好和感觉坏的情绪幻象很大的支援，并且让「心智仪」有充份的动力按照老规矩运作。

如同我说的，你可以去比较看看火箭飞向宇宙需要花费多少动能才能摆脱重力的束缚。所有通往真实幸福的旅程都是独一无二的。但某些共同的阶段有助于人们建立由 A 点到 B 点的桥梁 — **当谎言、幻象、故事都被转换成对真相的直接体验。**

这些阶段是

- 1 真相病毒的引进
- 2 心智机器的失衡
- 3 调适

#### 4 心智机器的稳定

#### 5 真实的幸福

让我们分别来看看这些阶段。

##### 【真相病毒的引进】

我们在上一章讨论过这一个阶段，那剩下的问题就是…这里所说的是否能被接受以及真相病毒是否能发挥它的作用。

##### 【心智机器的失衡】

当真相病毒在心智仪中开始作用，许多事件都会发生。你可能会感觉到心智仪在这个阶段失去稳定性。

为免这个病毒的比喻对你没有帮助，让我再多分享二个不稳定状态比喻来阐明我想说的。

第一个例子我用吊扇来做比喻，想像你在你的卧室有一个吊扇。吊扇的叶片正以极快的速度旋转，如果此时你将一根棍子突然插入那些叶片之中，那将会发生什么事呢？你会听一阵刺耳的声响，叶片旋转会被迫暂时慢下来，整个吊扇的运作机制会受到棍子中断。然而，吊扇的马达仍会试着继续去运行。又如果，吊扇的叶片旋转的够快，叶片及棍子可能都会折损，而马达及剩余的叶片仍会继续运作，最后，如果你使用够多的棍子持续这样做，叶片及马达都会损毁，吊扇只能停止运作。「心智仪」就是那个吊扇，而真相病毒就是那个棍子。

第二个例子，我想用汽车工厂的自动生产线来做比喻，汽车的组装零件藉由生产线的运送，把需要组装的零件送到工人或着是机械手臂面前。如果你把一个扳手丢进去推动生产线运作的机器中，那会发生什么事？生产线并不会马上停止，你会先听到一堆吵杂声，然后生产线的运输开始变得卡卡的，汽车的组装零件自平台上散落，生产线原本的平顺运输机制被打乱了，接着你再丢更多扳手进去，整个平台会卡死停止运作，没有办法



再进行汽车零件组装。把「心智仪」比做是那个推动生产线平台动作的机器，而扳手就那是个真相病毒，重点就在于不管是棍子或是扳手都无法令机器马上停止运转，棍子或扳手一开始都只能造成一定程度的干扰，必须不停的、持续的去做，才能将运转完全停下。真相病毒运作的方式就像那个样子。

### 【调适】

在真相病毒开始作用一段时间后，「心智仪」的三个问题的答案将不再以闪电般的速度出现，它们会变得有些不同，或者是变得更为复杂。当「心智仪」依着老规矩运作在自动驾驶模式之下时，在《内在空间》的能量波动及振动会被解读为「这是生气，我感觉很不好」。但在真相病毒发挥功用后，输出的部份会出现改变。我要给你一些例子来说明这些可能的改变，但请注意我将会运用具有创意性的自由方式及心智对话模式来说明我的重点。

在真相病毒完成一部份的工作之后，你可能会看到《内在空间》出现这样的思维对话：

「这是郁闷而且这是不好的感觉…不！等一下，也许那不是真的。或许那只某种能量的波动，而那感觉起来不错」。

或是

「这是某种能量的波动正以某种频率振动。不，我不太确定，这也许就是郁闷」。或是

「你真的惹恼我了，当你说…等一下，我是真的是被惹恼了吗？」。

或许是

「我今天感到很忧郁…忧郁？？那真的是我的感受吗？是那个没有故事情节，纯粹原生的体验吗？」。

最后可能是

「这是什么？我其实不太清楚」。

你掌握到我的意思了吧。我刚才所分享的思维对话还有其他各式各样的可能性。这些都只是为了说明的目的。我确定当真相病毒渗入「心智机器」发挥作用后，你也会有你自己独特的思维对话。你或许会不相信或是觉得这些很蠢，但当「心智机器」进入调适阶段时，像我刚才分享的那些思维对话一定会出现在你的《内在空间》。

这些对话，在我自己的旅程中我曾亲身经历过，我也听过别人对我分享他们旅程中的详细对白。

现在你知道了这些，当看着这些对话发生时便是很有趣的。

为什么会发生这样的事？有三个理由：

1 有新的数据进入了心智机器的资料库

2 心智机器的程式及演算法出现了巨大的变化

3 就如同上面的棍子及扳手的例子，心智机器的正常运作被干扰了，所以它为了想回到原来的自动驾驶模式，而采用新的规则及公式。

如果你把心智机器当做一个人，当他依循旧规时，他是有自信的，但现在他慌了。

现在心智机器对那三个问题的答案不再那么有把握了。

**重点：**

「心智机器」观察出现在《内在空间》的所有事情，包括它自己本身。

当「心智机器」在这个阶段察觉到它自己本身的运作过程并且产生一些自相冲突的结果时——例如是「哦～这是愤怒…哦～不！也许这不是愤怒…」、「这是情绪的波动，哦～不！这是沮丧」——它会开始不停的重覆

纠结在这三个问题之上，而这样的过程会让真相病毒大幅的增强效用。

当「心智机器」出现这样不稳定的循环过程时，你可能会出现一些不舒服、迷惘、不真实的感觉，如果这样的事情真的发生了，当然也有可能不会发生，你就把握这个机会好好的去观察它，尽你最大努力去亲身体验这个过程，看个究竟，乘着这个变化的浪潮，内心知道这个阶段终究会过去的。

也有可能「心智机器」会试着去反抗真相病毒来维持原状或抵抗真相病毒，如果是这种情形，请记住这只是幻相，它并不是真的。

当处于「心智机器」因为真相病毒的作用而发生改变的这个称为调适的阶段，为了让你心安且更清楚的洞见究竟发生了什么事，我推荐你看一部电影叫做战争游戏的片段，我把这个视频放在我的网站上，你可以透过这个连结看到

<http://www.robertscheinfeld.com/wargames/>

假如方便的话，我建议你先看完这个片段再继续阅读本书，对你接下来的阅读会很有帮助。

在这一个阶段另一种可能的事情就是你会发现「心智机器」会变成你的敌人，会开始反抗你甚至于阻止你去体验到真实的幸福。

但这完全是个误解。我之所以会称它为心智仪就是因为他并不是有想法、欲望、目标或是意图的人，像是法律用语上所说那种具有恶意。

所以请你了解它并不是真的在对抗你，这只是它被设计出来的功能之一，若你想了解更多有关于心智仪的部份，请参阅本书的附录 A - The Big Why。

### **【稳定】**

通过调适阶段后，「心智机器」开始稳定下来。如果你看了上面提供的战争游戏短片，这影片说明了当电脑在经过一阵试误后最后终于学到并

说出「这是一个奇怪的游戏，唯一获胜的办法竟是不玩。还是来玩‘下棋’游戏吧」

\*注：「How about play a chess」是非常早期的一个电脑游戏。

当「心智机器」按着老规矩运作时，它总是把在《内在空间》观察到的纯粹原生的体验与它自己所编造的故事绑在一起。当进入稳定阶段后，由于真相病毒对「心智仪」做了许多的改造，以致心智机器在《内在空间》运作的方式出现了巨大的变化。虽然每个人的旅程都是独特的，在稳定阶段的初期，你还是有可能亲眼见到以下这些状况：

1. 「心智机器」将会察觉到《内在空间》的能量波动及频率。

2. 它将会问三个问题。

3. 它将会根据新的数据、新的程式，修订过的演算法来回答。

4. 它将会在《内在空间》直接输出纯粹原生的体验，对照旧的模式那些谎言、幻相及故事（也就是说所有内在空间的情绪都只是能量的波动及振动频率，都是令人欣然接受并感到喜乐的）。

在稳定阶段的初期，你仍会观察到「心智机器」不时发出一些杂音和碎念，新旧思维对话交错，但不是那种混乱、拥塞、困惑、复杂难懂的感觉，或是那种出现在调适阶段的「激烈」对话。

在这个稳定的阶段，你很有可能会频繁的体验到真实的幸福快乐或是偶一为之，「心智机器」观察到它仍然会想要对能量波动贴上标签。若这样的事发生了，它会比较轻声，像是一种轻微的暗示或是细微的回声。

在稳定阶段的末期，（虽然这也有可能发生在调适或真实快乐的阶段），一些关于体验的额外影响可能会发生。这些影响会以「心智仪」惯问的三个问题以外的问题形式出现，这些额外的问题千变万化，常见的问题像是下面这些：

「我感觉自己身处于一个陌生的世界」。

「我自己体验到了真实的幸福快乐，但那些我周边的朋友家人同事等仍是以旧的方式处理情绪，我能做些什么吗？我该对他们说些什么？如果他们问我对某事的感受，我该怎么回应？如果他们问我，为什么我不再感到愤怒、受伤、难为情等等时，我该如何回应？」。

「我该把我发现的告诉他们吗？若我能拯救他们免于体验那些消极的情绪，特别是对象是我的朋友及家人时，我该怎么做呢？」。

对于上面的这些问题，我请你务必把以下几点记在心中：

>这些都只是「心智机器」在重整资料以便于对真相病毒的效用做出反应。

>那些陌生感、疏离感、孤立感等等都只是昙花一现，当它消融于真实幸福快乐后都会过去的。

>在与他人分享你体验方面，那绝对会是一种值得给予他人的礼物，我也鼓励你这样做，但记得你所分享的讯息很有可能会被他人所排斥或拒绝，因为这样的过程未必是每个人为了要去体验真实幸福快乐的人生故事的一个部份——现在或此生。

>随着时间经过以及你人生故事的进展，每个人都会得到妥善的照顾，别担心。

当真相病毒持续作用，你的体验将会进展到最后阶段。

真实幸福快乐

在这个阶段，纯粹原生的体验自然而然的出现在《内在空间》，心智机器不再编造故事了，even a “true” one 连真的都没有？

你会将感觉到这样的事

>《内在空间》中出现了能量的波动与频率

>心智机器观察到了它们

>心智机器不再进行资料的加工

>心智机器不再问那三个问题

>心智机器允许纯粹原生体验的以它本是的状态出现

>你将会觉知到那纯粹原生的体验如它所是

虽然你可能还一时不能相信，但这表示，你会发现所有发生在内在空间的情绪波动与频率振动其实就只是发生在内在空间的能量波动与频率振动。

不会再有标签或多余的字汇了。虽然你还是会记得你之前是多么的习惯这些字汇标签的存在以及这些字汇标签对你起了多大的影响力与真实性，这些旧的字汇像是生气、恐惧、挫折、快乐、宁静、悲伤、沮丧等等永远的从你的体验中消失了。

内在空间中不再出现积极 — 消极、好 — 坏的评断。

不论你身边发生什么事，你体验到的全是真实的幸福快乐。

这会是你的大日子

我和每个体验到真相病毒效果的人都做到了。

现在是时候来进行完工前的最后检视了，然后我就会让你一个人好好体会真相病毒的全部威力。

当你准备好进行最后检视并且要找出「红色药丸」是个什么东西的话，翻开下一章吧。

## 第 9 章 最后检查

英文词汇「dotting i's and crossing t's」一般指的是在即将完成一项计划或任务前，详细的检视每一个细节。

我们也有我们的「dotting i's and crossing t's」。

根据我的经验，在我们目前的阅读之旅中，以下的几个选项是你可能的反应：

>本书所提的内容都被你当做是一种想法或概念，而最终都会被你所遗忘。

>本书所提的内容与你的概念或想法层次上相斥。

>真相病毒已部份部署。

>真相病毒已全部部署。

不论你的选项是什么，那其实都没有所谓的对或错，好与坏。

就如同我多次分享的，我们每个人的故事和旅程都是独一无二的。而真实的幸福快乐并非写进每个人的剧本之中——或许这听来有一点古怪。

上面的几种选项，也许有某一种已经是你目前的状态了，也有可能那个选项还未浮现出来。我们要花一分钟来——的检视它们，但在此之前，我要为接下来的内容先打个基础。

购买本书的人可能会是那种满怀热情想要追求个人或灵性方面的成长，大概可分为三种群组：

>收集者（Collectors）

>实作者（Doers）

>转变者（Transformers）

### 【收集者】

收集者自书、研讨会、影片、音讯中收集各式各样的想法和概念，收集者真的超爱收集东西的。可以说他们非常乐于与各种想法和概念共舞。对他们来说，收集来的各种想法和概念都只停留在心智或是理论的层面，他们很少会体验到持续的效果或是转化。他们只是收集。大多数的收集者对他们所做的并不清楚。

### 【实作者】

实作者操做各种技巧、策略，以实际行动去改变、修正、改善他们人生中的某一个部份。多数实作者并没有真的找到什么技巧或策略来完成永恒而真实的转化。

他们只是在瞎忙。多数的实作者自认为他们真的很想达到目标，然而真相是，他们只是喜欢瞎忙。

### 【转化者】

在经历过一阵子的收集者或实作者的身份后，某些人就变成了转化者，也有部份人是直接成为转化者，这表示他们是真的体验也知晓了真相。如果你想多了解一些有关于收集者、实作者、转化者，到我的部落格有篇文章可参考。

<http://www.robertscheinfeld.com/types/>

在打好了一些基础后，现在可以来讨论在你阅读本书后你会选择那个结论做为你的选择。

对本书的内容在想法与概念上能接受，但最终会被忽略。

如果你是个收集者，在读了本书后仍是个收集者的可能性是这些我在



书中分享的内容只被你视为是某种想法或概念的层次，所以「心智机器」在经过一阵运作后，察觉到的是某些重要的事已经学习了，它会说出像以下这样的话：

「这是有趣的」

「这是吸引人的」

「这些东西很酷」

最终你会放下这本书，继续去收集其它的想法或概念，却从未去运用真相病毒。

如果事情是这样，这是因为我解释过的，去体验真实的幸福快乐的这个剧情现在还不在于你的人生故事中，不过将我所分享的内容收纳进你心智机器的资料库这个剧情是你人生故事中的一部份，不管这样的安排的理由是什么。

内容在想法和概念的层次上受排斥

这个状况的可能性和前一个相似，只是你的心智机器在想法和概念的层次上排斥了我与你分享的内容，最后你会放下这本书，继续你的旅程，而不去运用真相病毒。如果事情是这样，这是因为我解释过的，去体验真实的幸福快乐的这个剧情现在还不在于你的人生故事中，不过将我所分享的内容收纳进你心智机器的资料库这个剧情是你人生故事中的一部份，不管这样的安排的理由是什么。

真相病毒已部份部署

这可能是因为我所分享的内容将会被接受，真相病毒将会开始部署，但会在全部完成前就停止。

为什么会出现这个状况？

有很多可能性，但是你在《内在空间》观察到的典型状况可能如下：

>真相病毒的部署一开始，「心智机器」就一直对我所分享的内容的真实性显露出可疑的态度。

>在真相病毒开始部署前，「心智机器」便一直寻求证据来压制其怀疑心。

>在真相病毒取得足够的时间完成其一程度的工作时，「心智机器」便因为找到的证据不足以使其相信这本书内容的真实性，真相病毒的部署停止。

请注意，「心智机器」并没有真正的权柄来停止真相病毒的运作，我之所以用这种方式来描述这种可能的状况，是因为从你内在空间所发生的状况来看，他就像是这个样子。

如果情况是这样的话，这是因为如我之前说过的，实际体验真实幸福快乐还不是你人生故事剧情的一部份，然而真相病毒对心智机器的数据、程式及演算法进行修正的剧情，这仍是你人生故事的一部份。

真相病毒已完成部署

这当然是最后一种可能性，而且也是本书出版的最终用意。

若这样的状况发生了，那就表示体验真实幸福快乐的剧情是你目前人生故事中的一部份，并且你将会经历过我之前所述的不同阶段直到你体验到了真实的幸福快乐。

我要把我曾在本书中数度宣称的事情再强调一次，「我自己亲身体验了我在本书中所述的每一件事 — 每一个事件的登场，每一个阶段，一切的事」。

我的教学风格一向是：

1. 实际经历过。
2. 实际完成过。

3. 个人的体验是非常深刻的程度。

4. 将我个人亲眼所见的提供给各位。

这趟寻求真实幸福快乐的旅程中的细节，不论是我亲身经历的又或是我分享给别人，然后再观察他们所获得的。这些并非是想、概念、理论。这趟旅程是我曾经历过最不凡的体验其中之一，如果你也踏上这趟旅程，很可能你也会说出这样的话。

现在是进入完成前的最终检视了，我在本书分享了很多，但也刻意省略了一些。

为什么呢？有四个理由

1. 这本书的目的就是要将真相病毒置入你的「心智机器」之中，这样的内容刚好。

2. 一定程度的内容就足够达到完成这样的任务，超过的部份，对目前来说并不需要，也只会变成你收集的一部份。

3. 我想要这本书是可以让你的理智快速容易吸收的，过多的内容反而影响真相病毒的效用。一本书若是用了许多很长的句子，密集的分段，对某些读者来说是个负担。

4. 让本书变得容易迅速吸收也是为了让读者多阅读几次的可能性，而这是很有帮助的。

OK，现在是时候去发现什么是那讨人厌的红色药丸了，那个我说过可能会对你产生帮助，也可能不会的东西，让我们接着看下一章吧。

## 第 10 章 红色药丸

我写本书的目标是为了帮助你体验真实的幸福快乐，不论是在任何时间，任何状况。

还有，去开启一扇门，让你可以去超越，如果你想要的话。

不论需要什么。

对某些人来说，光靠这本书就足以完成它

对某些人来说，这本书能够把真相病毒带入心智机器中，并完成部署，然后引导你体验真实的幸福快乐。

我期待也冀求绝大多数的读者都能达成这样的体验。

然而在和世界各地数千人分享过我的讯息后，我发现有部份人的心智机器的数据、程式和演算法竟是如此的顽强、具有催眠效果、迷惑人心，所以在引进真相病毒并完成部署这项工作上，还需要另一个东西。

启动「魔法」

在我将心智病毒引进并完成部署在我的心智机器的那个时候，这本书还没有诞生。

在我的情况，我不得不踏上一条可以提供我「更多东西」的那条路，在那路上，我得到了「红色药丸」。由于靠着「红色药丸」，我在稳固的基础上体验到了真实的幸福快乐。（甚至更进一步我体验到了「实相」并以许多种方式融入其中），它也可能对你有帮助。

所以我才会增加了本章节。

让我用电影骇客任务（The Matrix）来解释，在这部电影中，二个主

要的角色，墨菲斯及尼尔有一段可以是剧情关键的对话。这段对话出现在骇客任务三部曲的第一部，我强烈建议若你没看过这部电影，去买或是租来看看，若是你已经看过了，也可以再复习一次。你将会发现这对我们的目的有极大的帮助。

以下就是墨菲斯对尼尔说的一段对话：

「你吃下蓝色的药丸，故事结束，你会在床上醒来，继续相信那些不管什么你想去相信的；吃下红色药丸，你会留在奇幻仙境，而我会一路带你去看看兔子洞能有多深」

尼尔选择了红色药丸，而在他吃下红色药丸之后，尼尔并没主动去做什么事，却是红色药丸触发了一系列的事件，解除了谎言、幻觉，这就是骇客任务的故事。

在被药丸解放后，尼尔最终能够体验真相，并完成身为救世主（The One）的宿命，全新的创造力量透过尼尔，改变了世界还有尼尔自己。

就像尼尔在红色药丸发挥作用后，一路觉醒并找到真相的过程中，他必须去调整自己才能发现与发展身为一个救世主所具有的能耐，对你而言也可能是一样的，如果这样的剧情是有必要的，如果这样发展对你是有帮助的。

除了你从本书的吸收的内容之外（我希望你收获良多），我能给你一颗红色药丸，能协助你部署真相病毒，并且帮助你调整、发现、发展你的真正能耐，全新的创意力量由你之内涌动而出，重塑你的生活与世界，就像尼尔在骇客任务中一样。

红色药丸提供三个显著的好处：

1. 假如本书无法引进真相病毒并允许它完全部署，红色药丸可以搞定这个工作。
2. 假如本书已引进真相病毒，红色药丸可以极度加速它在「心智机

器」的运行。

3. 假如本书已引进真相病毒并完全部署，红色药丸可以协助你更进一步的去体验与真相合一的实际意义。

为什么呢？因为「心智机器」不只是在幕后发出嗡嗡声响，同时也绑架了情绪。

心智机器在幕后干扰，绑架、将所有关于你所体验重新编写成谎话、幻觉及故事。

沿用这个比喻，你可以说其实还有另一种真相病毒可以引进入心智病毒之中，来重写档案、删除档案、重写程式与演算法，之后再安装新的程式与演算法，如此一来，所有那些将会发生在你身上的事，以及你对这些事的观察方式都将会受到影响。

简而言之，我所说的「Being in Truth」不仅只是不间断的真实快乐（这快乐其实是很宏大的），而是对你生活、《内在空间》与《故事空间》的每一个层面都有影响。

让我用二个比喻来解释红色药丸是像什么。

第一个比喻是剥除水煮蛋的蛋壳。我喜欢水煮蛋，但我年轻的时候，很难不在剥蛋壳的同时伤及壳内蛋体。然后有个家伙教我如何完美剥壳。首先你把煮好的蛋在坚固的表面上轻轻的敲，让壳碎裂，然后你用手掌在碎烈的蛋壳上轻轻的前后来回搓，这可以使蛋膜移位有助于蛋壳与蛋体分离。如果你敲还有搓的方式都正确，壳便可以轻松的剥除（得到内部的「大奖」），你就能吃到完整无伤的蛋。

使用这比喻，想像一下：

1. 蛋壳代表了「心智机器」运行旧模式，不停创造积极 — 感受 — 好的情绪以及消极 — 感受 — 坏的情绪这些幻相

2. 这敲 — 敲 — 敲 — 搓 — 搓 — 搓的动作就是红色药丸。

3. 蛋内的部份就是那个「大奖」，真实的幸福以及 Being In Truth。

藉着正确的敲碎蛋壳（从许多角度去敲），正确的搓还有正确的除去蛋壳，真实的幸福快乐以及 Being In Truth 就会自己出现且成为恒久不变的体验。

第二个比喻是用炸药来拆除大楼。需要几个月甚或是几年的时间才能在平地上盖起一栋大楼。但若是适量的炸药被安置在大楼内部适当的地点，最后以适当的方式去引爆，这栋大楼就会在几秒内被摧毁—以一种直接崩塌的方式。

我在我的网站上分享了一段爆破大楼的影片，你可以在观看后得到良好的视觉感受，清楚的了解我所说的。

<http://www.robertscheinfeld.com/demolition/>

我强烈建议你先停止阅读，看过这段影片再继续看下去。

藉由这个比喻，想像一下

1. 那栋大楼代表了「心智机器」运行旧的模式，不停创造积极 — 感受 — 好的情绪以及消极 — 感受 — 坏的情绪这些幻相。

2. 那个炸药代表了红色药丸。

3. 当大楼崩塌时，它便创造了一个通往真实幸福快乐以及 Being In Truth 的通道。

那么，到底什么是红色药丸？

这是一个我所创造的体验营

一个为期 24 周的体验营，如同尼尔服下红色药丸，引起一连串的事件，变种真相病毒完成部署，完成工作，带领你体验真实的幸福的快乐以

及更进一步的与你生命中的每一件事 Being In Truth。

一个为期 24 周的体验营，可以让你的外壳龟裂松动

一个为期 24 周的体验营，可以在适当的地点放置适量的炸弹并以适当的方式加以引爆。

一个为期 24 周的体验营，内含指导课程，你可以与我面对面互动，做为引进和全面部署真相病毒的一部份。

如果你对红色药丸有更多的兴趣，我为你录制了一段影片

<http://www.robertscheinfeld.com/the-red-ill/>

我们的旅程进行到这里已几乎要完成了。

要知道如何才能全力以赴，翻开下一页吧。



## 第 11 章 全力以赴

哇。我们已经一起走过了很长的路，宝贝！

这里有一些最后的思维，能够在放下这本书时支持你全力以赴。

记得

绝大多数当你读这本书时在内心出现，和在你放下它时将会出现：

- 心智机器的嗡嗡声…
- 「旧」的想法，故事和结论…
- 「老」的数据，程式和在心智里的运算
- 对你现在是一个大的机会
- 确实深入内心，看到底发生了什么，然后看看究竟发生了什么事情。

最终幸福的关键

- 确实深入内心，使纯净，从心智的故事中分离痛苦的经验
- 对有关的思想，分析它，试着理解他或搞清楚，只专注于想法，概念和理论

耐心等待

说起来容易，做起来难，我知道。

相信我，我知道。

但它也很重要。

没有简单的方法到真正的幸福之旅。

假设它会发生，是没有任何预告的，

不论是当真理开始运作时，它的运作将变得明显时或运作即将完成时。

这可能是真的很快，也可能不会。

如果您发现自己开始不耐烦，到底发生了什么？

只是心智嗡嗡声的噪音！

它最终会平静下来并溶解。

相信

我确信你是一个独特的人，一个独特的，有着不平凡故事的明星

我没有在前面的章节中说到这个，是因为它脱离这本书的主题

但我想现在播下种子，那儿有「智力」(Intelligence)，「意识」(Consciousness)，「力量」(Force)。

无论你想叫它 — 那是发生在你身上的故事。

就像科幻作家驱使 在他们的故事里会发生什么。

作者写你的故事，你的性格会读这本书这一点。

作者有一个理由和你的计划。

你能够相信的是，不论这本书可能会带给你什么影响，时机到了，它自然就会出现 (You can trust that whatever impact this book was meant to have, it will have, when it's meant to.)

如果你发现自己无法信任，如果你发现自己怀疑，担心，或希望控制，管理，或加快真理的影响，是什么呢？

只是心智机器嗡嗡的噪音！

要了解更多关于作者是谁，角色如何玩，和它如何涉及到你，我建议服用红药丸。

一定要体验所有额外附录的内容。

在本书中，总结附录 E 中，我分享了各种链接到网页上我的网站，包含额外的材料来支持你到真正的幸福体验之旅。

尽快一定要体验所有额外的材料，如果你还没有的话。

我向你保证，这将是值得的。

要点提示

最后，我想再一次提醒大家这六个关键点：

1. 我在这里分享的一切是确实的和真理。
2. 其实我经历了我在这里分享的一切。
3. 我遇到真正的幸福，一整天，每一天，就在这里，现在。
4. 其他人也已经得到了「那里」包含在这里分享。
5. 没有炒作，失误，废话，或没有牛排的滋滋声。
6. 你也可以得到「那里」 — 不管什么心智噪音机器可能会踢进内在。

所以，现在，大的水滴已滴进了您的池塘，最大的为您的独特旅程提供支持。

我已经做了所有我能做的，通过这本书。

从这一刻开始，这是给你和你的故事作者。

从这一刻起，发生了什么情况。

酷…

享受这个旅程吧！

噢，当这本书里对你有影响的体验，我很想听到你的故事。只要访问这个网页在我的网站上给我一个消息：

<http://www.robertscheinfeld.com/contact/>

我在这里想表达我的感谢，感谢你花了这么多您的宝贵时间。

我相信你已经发现它是值得的。

关于这一点，我会说「BYE-BYE」，现在期待我们的下一个形式的接触。

（全书完）