# 轮回是否存在（儿童不宜）【元吾氏】（第5版）

原创 元吾氏 [元吾氏反催眠游戏](javascript:void(0);) *2022-05-13 06:00* *广东*

## A）轮回是否存在

答案：既存在又不存在。原因如下：

### 1、存在

投胎与轮回，至少有以下四种情况：

#### 1.主动投胎而不轮回：

a）现象：一个灵（灵魂）主动、自愿地一次性"投胎"(incarnate/embody)进入身体（灵体/肉体）玩具，而不“再投胎/轮回”(re-incarnate)。（关于灵体，请参考元吾氏博文[《人的多次元复合体结构》）](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649569787&idx=1&sn=c4c280b00d608788f3bae8fbfc9cf25c&chksm=83625b84b415d29248b61c682eeee1eb6559a671f69474298ad8efcec784b68ce776cd793a6e&scene=21#wechat_redirect)

b）机制：意识倾向产生的欲望/诱惑------自己诱惑自己，知道投胎是个游戏、身体/物质界是非实体的幻相。（一般不应该陷入轮回，但是没有保障，也不等于对“被动轮回“有免疫力/辨识力。）

c）方法：自我催眠。

#### 2.主动轮回：

a）现象：一个灵（灵魂）主动、自愿地反复“再投胎/轮回”进入身体（灵体/肉体）玩具。

b）机制：意识倾向产生的欲望/诱惑------自己诱惑自己，知道轮回是个游戏、身体/物质界是非实体的幻相。（一般不应该陷进去拔不出来，但是没有保障，也不等于对“被动轮回”有免疫力/辨识力）。

c）方法：自我催眠。

#### 3.被动轮回1：

a）现象：一个灵（灵魂）非主动、被动地反复“再投胎/轮回”进入身体（灵体/肉体）玩具。也叫“催眠轮回”或者“强制轮回”。

b）机制：意识倾向产生的欲望/恐惧------被第三方利用（诱惑/欺骗），忘记轮回世界是个游戏/幻相。

c）方法：被催眠。方式与策略如下：

催眠方式：自动读取被催眠者的潜意识倾向/幻相、强化其“**幻相**”来诱惑/恐吓其进入轮回。

##### 催眠策略：“两头堵死”。一头是“诱惑”，另一头是“恐惧”。简述如下：

（1）“诱惑幻相”：诱惑、忽悠、欺骗、脑控、美好景象、天堂景象、假指导灵、假上帝、假佛祖、假真主、假天使、假大师、假救赎、假道德、假进化、假任务、假义务、假使命、假意义、假目的、记忆封闭、记忆替换、时间颠倒、假记忆、假前世、假自愿（也叫 “假主动轮回”、“假自愿轮回”、“脑控轮回”）……等等等等、千变万化、数不胜数。

（2）“恐惧幻相”： 假死亡、假地狱、假判官、假分离、假痛苦、假罪孽、假业力、假被动等等。其中最大的恐惧是“死亡”：通过催眠使被催眠者“忘记”真正的自己是“不生不灭的灵”，而误以为“可生可灭的身体”玩具是真正的自己，造成心理上对“死亡“的恐惧。结果：不敢向“死亡”一头走，只好跟着“诱惑”一头走。

**简言之：忽悠你进轮回的，就是假相。但是：根本原因在于你原有的潜意识幻相。**

这种“两头堵死”的催眠策略，在投胎后也一直进行着（投胎前是面对面催眠，投胎后是“遥控催眠”），以维持其稳定性、增加“催醒”难度。

##### d）原因：为什么采用催眠方式？有4个原因：

（1）真我（灵）只是一点意识，是杀不死的，自杀也不可能。换言之：谁也杀不死谁的灵魂。

（2）真我（灵）是没有形体/身体幻相的，无法用物理方式去强制。

（3）身体（灵体/肉体）幻相是灵所创造的自我束缚的游戏工具（游戏越难越好玩儿），杀死/摧毁一个“身体”（灵体/肉体）幻相，反而释放了灵，达不到用“身体”（灵体/肉体）来“囚禁”灵之目的。是下下策，不是上策。（老子在《道德经》说的：“吾有大患、及吾有身；及吾无身、吾有何患”，就是这个意思。）

（4）被动轮回管控团体，通过亿万年间的大量实验研究和观察探索，发现利用“潜意识幻相”来催眠/暗示/脑控的方式是“最有效的”能将灵束缚在“身体”幻相的方法，是上上策。换言之：既然谁也杀不死谁的灵魂，那就只能斗智斗勇，看谁能脑控谁。

#### 4.被动轮回2：

a）现象：前期是“主动轮回”，后期因缺乏对幻相的辨识力/免疫力而转变为“被动轮回/催眠轮回”。

b）机制：同上

c）方法：同上。

### 2、不存在

1. 主动投胎而不轮回：对于这种人，轮回当然不存在。（但是不等于对“被动轮回”有免疫力/辨识力。）
2. 轮回是一种幻相：只是一种游戏、一种虚拟存在，不是实际存在，是一种可以破解的幻相。

## B）比例：

1. 主动轮回/投胎：现状占人类大概一成以下。多种观察方式+多种信息渠道的大致比例（2%-9%左右）。更精准比例，需要更多的大数据调研统计。（但是不等于其中所有人对“被动轮回”有免疫力/辨识力。）
2. 被动轮回/催眠轮回：现状占人类大概八成以上。多种观察方式+多种信息渠道的大致比例（85%-95%左右）。更精准比例，需要更多的大数据调研统计。
3. 不确定的：两者之间有一部分不确定，原因很多，目前缺乏大数据调研和深入研究。

（\*注：以上比例数据未更新。）

## C）催眠与反催眠：机制、特点

**1、催眠机制：外部“X意识”替换“潜意识”的流程。如下：**

1）流程1：外部向潜意识暗示一个“X意识”，来强化原有的“x意识”。

2）流程2：“X意识”从潜意识浮上表意识

3）流程3：表意识觉得“X意识”是源于自己“内心”的自由意志。

**2、反催眠机制：顺藤摸瓜清除“X意识”的流程。如下：**

1）流程1：在表意识中找到“X意识“，通过反催眠深入潜意识，寻找其源泉。

2）流程2：在潜意识中找到“X意识“，与相似的“外部意识”和“内部意识”进行比对辨识，追踪外部意识的潜入痕迹。

3）流程3：如确认“X意识”源于外部、对己催眠/暗示，则清除之。同时清理原有的“x意识”，杜绝根源。

**3、催眠特点：潜移、默化。**

催眠，并不是一蹴而成，而是缓慢的“潜移、默化”，以达到强化潜意识倾向/幻相、忘记真相之目的，是脑控中最难发觉、最上上之策。兵法的最高境界：攻心为上、不费一兵一卒、不战而屈人之兵，善之善者也。即《孙子兵法》三十六计之第一技“瞒天过海”：“备周则意怠，常见则不疑。阴在阳之内，不在阳之对。”

## D）破解方法

1、主动轮回/投胎：不需要破解。（但是建议提高对“被动轮回”的免疫力/辨识力，以免被脑控。）

**2、被动轮回/催眠轮回的破解方法：催醒法(Awakenology)=反催眠法(Counter-Hypnosis)。即：通过反催眠来破解催眠，以毒攻毒，负负得正，是为催醒。**也可以叫生命“反向工程“(Reverse Engineering)。

3、催醒策略：也是**“两头堵死”**。一头是“诱惑”，另一头是“恐惧”。以毒攻毒、以其人之道还治其人之身。简述如下：

（1）“诱惑幻相”：发现、消除各种潜意识惯性幻相的执念，就不会被诱惑。

（2）“恐惧幻相”：发现、消除对死亡、地狱等幻相的恐惧，就不会被恐吓。

**“苍蝇不叮无缝的蛋”----能被催眠，根本原因在自己有幻相、才会被放大、利用。**

4、破解(Jailbreak)途径，至少有4种：地球人现在可做到的3种、地球人现在做不到的1种（但是也有解决方法）。其中任何一种方法都可以脱离轮回、提高免疫力/辨识力。3种组合是最佳效果。

### -- 地球人现在可做到的3种（3种组合是最佳效果）：

#### 1）传统觉醒法：

自我觉醒、借假修真、神游/冥想、深入潜意识、发现生命/宇宙真相、发现万物本源/个体本源（集体意识/个体意识）创造幻相的方式和游戏、发现自己处于幻相中，催醒自己、去除潜意识倾向/幻相（所谓的执念/心障/炼心/明心见性…blabla），可脱离轮回（并获得“被动轮回免疫力/辨识力”）。（传统方法：2008年以来已经共享在元吾氏的旧博文里。）

#### 2）催醒法：

元吾氏新创的一种比传统方法更有效的催醒方法。通过催醒法、深入潜意识、发现生命/宇宙真相、发现万物本源/个体本源（集体意识/个体意识）创造幻相的方式和游戏、发现自己处于幻相中，催醒自己、去除潜意识倾向/幻相，意识强度达到9级以上，获得“被动轮回免疫力/辨识力”，可脱离轮回。

（关于意识强度，请参考元吾氏的博文[《意识强度是什么》](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649569995&idx=1&sn=d79b90d5269e3dbfad7bf65cef36e64b&chksm=836258b4b415d1a29fe0cc18f53ffa7b3df0962adc56cf17eaef5c56f8cf8df397c377628862&scene=21#wechat_redirect)以及《意识强度检测点》系列。）

[意识强度检测点（1）中央区：心智控制区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649569999&idx=1&sn=f61e0c1df05748a92b39a6ce265d824c&chksm=836258b0b415d1a6cf99e577659ffb53ebb20b9f68fe5805300ba30efa952a5b3780ec14f0ad&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（2）上方区：自主意识区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570005&idx=1&sn=0d3a0eb88c67a4448c120c4703b119a0&chksm=836258aab415d1bc3a01a41d2cfc86fa9424a41b076b9e127925c88f5ec57af84f379498279f&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（3）下方区：神性连接区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570010&idx=1&sn=20f53264564e43f02d193870000ce750&chksm=836258a5b415d1b3ef909818e4773540cd03f91c684bf3525ac144083893d41fa5e2a9d6cb36&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（4）右方区：思维扩展区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570015&idx=1&sn=16e5974187d2196101ece17be750a8e8&chksm=836258a0b415d1b68239b4d6f468d10028945f8f513861d22a08772929f2a899f883ea0a29d2&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（5）左方区：旧有惯性区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570020&idx=1&sn=5edaa3615d987f525a3a2c247ca96126&chksm=8362589bb415d18dde73248604b0313b75322add60e682523a84d4a7abc84ac7bc3db26e6ad1&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（6）左上区：神经联络区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570031&idx=1&sn=05467650b43b48e626c1a71ad07a4104&chksm=83625890b415d186ccd6030fa11b77ed320b44faf10b381c87c944918c2908dfa80fa182ba88&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（7）左下区：神性交换区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570036&idx=1&sn=dc0808681d7edaef6082a2d698da8ea0&chksm=8362588bb415d19de93bf9fbf9dfcb933ae88c4f7556bb9e3ba1f8692bb02528e158c48bdeac&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（8）右上区：灵性结构区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570046&idx=1&sn=40ee23efa83daabccfb4553324db2c15&chksm=83625881b415d197b09183ac1eaeeca953505964ce8fc8616f482228957038a63a680f6a2172&scene=21#wechat_redirect)

[意识强度检测点（9）右下区：模块交换区](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649570064&idx=1&sn=78134763f97dda8695fca81454afeaa2&chksm=8362596fb415d079141a561bc37075c085c5acaededf687d8eb831d6b43d0ea44e7a7dad64ba&scene=21#wechat_redirect)

（合格催醒师：有幻相辨识力/免疫力、意识强度9级以上、已经脱离轮回、愿意并且知道如何帮助他人脱离轮回。）

（\*注：催醒法没有找到可借鉴的古代经验，还在实验研究中。）

#### 3）集体意识51%催醒：

当集体意识51%以上被催醒----认知幻相、认知催眠轮回、辨识脑控、“集体意识力”的反抗----“催眠轮回”系统可能会被“集体意志力”所瓦解/坍塌（请参考元吾氏博文《个体现象界与集体现象界》）。可通过“共享”的方式，将催醒法和传统觉醒法的经验，与更多的人共享，唤醒集体意识、强化“集体意识力”。集体意识的抱团催醒法，胜过传统的单打独斗觉醒法。希望更多人参与催醒实践与共享，更多集体觉醒，以“集体意志力”瓦解系统。

### -- 地球人现在做不到的1种（但是也有解决方法）：

#### 4）摧毁催眠基地和电网：

地球内部和周边的遥控催眠波发射器以及地球上空的催眠电网全部被摧毁后，催眠轮回系统会失效。这些发射器是深度隐藏在地下基地的大型无线高强功率催眠脑电波发射器，功能与简况如下：

a）功能：“超级人工智能”的、全自动化的高强功率催眠脑电波发射器/幻相发射器/脑控发射器（无线）、灵体能量场雷达扫描仪。（远远超过低智能人类的低科技水平和理解能力，天壤之别）

b）在肉体死亡时候：常时/实时地、高智能自动扫描/跟踪体外灵魂，向他们发射催眠/脑控电波，高智能自动放大每个被催眠者的潜意识倾向、强化相应的幻相，以便再次诱惑/欺骗刚刚离体的灵魂进入新的轮回（前世记忆被催眠消弱、轮回的“愿望/使命”被催眠植入、物质界的“实体”幻相被催眠植入）。

c）在肉体轮回期间：常时/实时地、高智能自动扫描/跟踪体内灵魂，向他们发射催眠/脑控电波，高智能自动放大每个被催眠者的潜意识倾向、强化相应的幻相，以维持被催眠者的催眠状态和陷入幻相状态（例：意志力比较薄弱的1-3岁期间的记忆被催眠消弱、向潜意识暗示物质幻相思想、肉体和物质的“实体”幻相被催眠加强、轮回的“愿望/使命”被催眠加强）。其基本战略是：“**潜移默化、强化幻相、忘记真相”**。以此增加“催醒”的难度。

d）隐秘发射基地：催眠发射器和雷达，隐藏在一些大型地下基地里和其它周边星球，很难发现、摧毁，大约有十几个（中型的有几百个、小型的有上千个）。在遥控催眠时，如果被催眠者的意识有高度警觉性，可能会“微妙地”感知到。针对地球，目前已知的发射源大致位置：法国/西班牙、葡萄牙、卢旺达、蒙古、美国、中国、印度、太平洋底、大西洋底，人造卫星、月球、火星、土星环，以及太阳系附近的某些星球，其中月球最多。

##### e）个人经验：

（i）遭受攻击的经验：

催眠发射器对本人进行过多次定向性高强度脑电波催眠程序攻击，也因此暴露了某些发射源的大致位置。第一次攻击来源：第三维度的法国南部边界山区、第五维度的土星环、小黑人造星球。第一次攻击内容：大脑/心轮/中央神经系统等，包含分别针对各部位的潜意识催眠暗示程序，目的是试图弱化本人的自由意志力强度、阻止本人共享脱离轮回的经验和方法。此后，亦有多次的不同攻击内容/方式、不同攻击来源。

（ii）人类的解决方案：

（1）目前，处于催眠态的人类灵魂，被限制在低智能和低科技水平的状态，还暂时没有能力精准定位和摧毁这些大型高强催眠/脑控发射基地。

（2）但是可以通过以上的两种催醒方式，唤醒沉睡的灵魂，认知脑控现状，发现并消除潜意识倾向/幻相，提高辨识力/意识强度，凝聚“集体意识力”，保持觉醒的状态。

（3）如果人类灵魂可以保持长时间觉醒、有足够长时间来发展更高的科技水平，才能精准定位和摧毁这些催眠发射器。

（4）如果人类可以和拥有更高科技水平的外星人合作，有可能精准定位和摧毁这些催眠发射器。

**简言之：苍蝇不叮无缝的蛋。你有幻相，你的“真我”（不生不灭的灵\***\*）才会被催眠强化、束缚在“假我”（有生有灭的身体）里。“吾有大患、及吾有身；及吾无身、吾有何患”。\*\*

破除身体（肉体/灵体）幻相，发现幻相及其源头（真相）、从幻相中醒来、消除潜意识执念、获得对诱惑/恐惧幻相的辨识力、获得被动轮回免疫力、恢复纯正的自由意志力，是脱离轮回的必经之路。

## E）自由意志、其它

### 1、自由意志：

灵魂被动/催眠轮回进入肉体玩具，在灵界也戏称“非法灵魂契约”（所谓“负面”高灵的“阴谋”），因其催眠/诱骗了轮回参与者的自由意志。换言之，自由意志力（所谓的意识强度/定力）薄弱者，容易被幻相诱骗/脑控。自由意志力强大者，不容易被幻相诱骗/脑控。自由意志力的破幻能力/辨识力，是本质的关键。换言之：**自由意识强度=幻相认知力**。

### 2、植入现象：

被动轮回者，除了被催眠外，还有一个“植入“现象：在对某些人体/灵体的扫描实验中，发现多种多样的“植入物”。概况如下：

a）形式：“植入物”可能是意识程序、意识流、生物灵、分灵、基因、微芯片等各种形式。植入物有“非物质的”和“物质的”。有的被植入灵体内，有的被植入基因内。

b）功能/目的：

（1）间谍：监控被催眠者的脑控状况、实时上传给“超级人工智能”的催眠管理系统、实时发射相应的幻相。

（2）幻相强化器：强化 “主观感性”中的幻相、降低“客观理性”、维持催眠状态的稳定性。

（3）其它各种各样的版本和功能，数不胜数，并不断出现新的模式。可能是基于不同的实验/游戏目的而设计。

c）副作用：有的带来心理问题，有的带来生理问题，有的没有副作用，有的不明。

d）处理：在处理BUG（Debugging）实验中发现：有的容易被处理，有的不容易被处理，有的没必要处理，情况丰富多彩，要经过很多的实验验证。到底有多少人体内有植入物、占地球人口比例多少，尚缺乏大数据研究。

（\*注：处理植入物方面没有找到可借鉴的古代经验，还在实验研究中。）

### 3、间接催眠：

催眠方也经常会使用一种间接催眠方式。比如：不直接催眠目标，而是催眠一个第三方（灵界或物质界），脑控利用第三方来对目标进行催眠或影响。这个方法，可以隐藏催眠方的真实身份，与人世间的“借刀杀人”是一样的。物质界的东西，都是先在灵界创造出来，然后才在物质界出现。古曰：君子善假于物也。

## F）附：轮回的历史

### 1、什么是“时间”？

涉及到历史问题，首先需要解释一下什么是“时间”的幻相。

在深层灵界，“时间”是不存在的，只存在“事件”。

在浅层灵界和物质界的某些空间里，空间管理团体创造了“时间游戏”。这个游戏程序的常见规则有三个：

1）时间=事件的随机排序；

2）时间=事件的观察顺序；

3）时间的尺度/密度/排序方式，设定在其所在的空间程序里。

#### 举例说明：

规则1）和2）的举例说明：有三个事件A、B、C，甲的观察顺序=A->B->C，乙的观察顺序=C->B->A，丙的观察顺序=B->A->C。甲与乙的过去和将来是相反的，丙同时活在甲乙的过去和将来之中。从甲乙丙的角度来看：时间=“观察顺序”。从旁观者的角度来看：时间=“随机排序”。

规则3）的举例说明：这个游戏规则有4个实用价值：

第1：每个空间设定其独立的“时间尺度”，不同空间有不同“时间尺度”。

第2：空间管理者对时间尺度的“密度“有修改的权限，也就是说可以扩大或缩小。其结果是相对于其它空间来讲：时间密度不同=时间不同步。比如：在时间尺度相同时（尺度=年），如果：A空间1个时间密度=B空间100个时间密度，那么：A空间的1年=B空间的100年。

第3：每个空间设定其独立的“时间顺序/事件排序规则”，不同空间有不同的“时间顺序”。

第4：任何进入此空间的灵魂，必须自动遵守此空间的“时间协议”，不遵守游戏协议会被自动弹出此空间。（关于空间，请参考元吾氏博文[《空间也是一种生物》）](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649569589&idx=1&sn=c87c32ab648931a95f9b8bf94c24362c&chksm=83625b4ab415d25c7646f066967c18381b0283f243ccf9ab4e2ece4d9f41ffa745026e74a43b&scene=21#wechat_redirect)

在没有时间系统的空间/世界：事件是处于“同时交替发生、同时交替观察”的状态。如果时间概念太强的人觉得难以理解，也可以换个角度理解为：其时间是无限循环的，每一秒钟永远在原地打转。在没有时间系统的区域/世界，不仅灵魂没有寿命，肉体也没有寿命、也是永生不灭的（但是因为肉体是有形体的，其形体会随着空间的毁坏而毁坏、或者会受外力毁坏）。

在催眠轮回系统中：时间的幻相也被用来当作一个催眠工具。如上“催眠幻相”中所列举的“时间颠倒”，就是将被催眠者记忆中的“过去事件”与“将来事件”进行颠倒交换，对被催眠者造成“过去将来的时间顺序颠倒”的迷惑性效果，增加“催醒”的难度。

### 2、轮回的历史：

#### a) 肉体玩具：

在灵界，肉体玩具被不同宇宙的很多灵魂团体设计、创造、升级、再升级，已经有无限的历史了。换言之，物质界被灵界的几个团体创造之前，就有了准物质界的早期“肉体”各种版本，后来复制到物质界，并被持续扩展、升级。（此处的肉体，是指所有品种的肉体，人形肉体只是其中的一个品种而已。）

#### b) 肉体投胎：

肉体玩具被玩具研发团体创造出来后，邀请了一些游戏者团体来参与投胎(embody/incarnate)游戏的实验。先“安装”在少数星球，逐步扩展到很多的星系和星球，参与者也越来越多，肉体的版本不断改造升级。

#### c) 肉体轮回：

投胎成为一个新的热门游戏后，有些热衷于此的游戏者开始反复投胎，称为“轮回”(re-incarnate)，以便于玩儿的更久更深入。由此便产生了“轮回系统”，一些团体对其进行专门化、系统化的设计、升级、管理、维护等工程，并在这个物质宇宙的大部分区域扩展开来。此类系统不断完善和扩展，在不同型号的肉体安装到不同星球时，与其配套的“文化体系”包含：语言、艺术、哲学、宗教、政治、经济、技术、建筑、习俗、服装…等，也同时被“安装”（不同种族不同文化的来源）。太阳系也参加了这个轮回系统，包含地球。按照地球三维空间的时间系统的换算：大约在地球时间的一亿年前，主动轮回系统被“安装”在地球上，从非人生物开始。

#### d) 陷入轮回：

一部分轮回游戏者玩儿的过嗨，沉溺其中、忘记肉体只是个玩具的初衷，陷入了把肉体当成了“真我”的幻相，忘记了灵魂才是真我，由此进入“自我催眠”状态，出现了“陷入肉体轮回拔不出来”的现象。他们逐渐习惯于肉体的脆弱与限制，忘记灵魂原本的强大与能力，对幻相越来越认同、幻相认知力/意识强度越来越弱，成为一个“恶性循环”。

#### e) 催眠轮回：

陷入轮回的现象，引起了几个灵魂团体（名字省略）的注意，使他们产生了对其“利用”的想法，即：通过催眠/脑控来“诱捕”陷入幻相的灵魂，强化他们的幻相，将他们“束缚”在身体里，使他们陷入轮回拔不出来，成为实质上的“催眠轮回”。几个灵魂团体创立了一个被动轮回的平台，简称“T组”（全称省略），邀请一些团体和种族自愿参加作为内部或外部合作者、各取所需（也邀请少量投胎在地球的人），在其总部S星系（全称省略）设立了一个中央数据库，连接十几个星系，对催眠轮回实验进行管理。同时还设立了几个配套机构，包括一个系统开发团队、一个中央情报局和一个保安部队、等等。实验简况如下：

##### （1）目的：

可以达到很多目的，如：游戏（例：统治游戏世界扮演“上帝”）、实验（例：基因/物种实验）、隔离（例：种族隔离）、奴役（例：做奴隶主）、流放（例：持不同政见者）、监禁（例：还用举例吗？）…等等。不同团体有不同目的、不同星球有不同目的或混合目的。

##### （2）手段：

T组设计开发了“超级人工智能”的高强功率催眠/脑控发射器和雷达，安装在有限数量的星球上做实验，至少有几千万年的历史了（按照地球三维空间的时间系统的换算）。

##### （3）实验星球：

这些实验星球，主要分布在一些星系的边缘区域，因为星系中央区域的集体意识强度普遍比较高，对幻相的认知力比较强，不容易被催眠/诱捕。反之，星系边缘区域的灵魂们的意识强度容易偏低，容易丧失对幻相的认知力、容易被催眠/诱捕。

##### （4）太阳系/地球：

太阳系处于银河星系边缘的区域，其中的土星、火星和地球也被选为“催眠轮回”的实验星球。土星和火星的试验没有成功，地球的试验取得成功（大约在地球时间的2000万年前，从非人类生物体开始）。地球现状（所有生物、包含人类）：91%被动、9%主动。地球人的灵体中：平均有大约60%处于被催眠状态。越接近肉体的下级灵体，被催眠的越多。越接近灵核的上级灵体，被催眠的越少。（关于人的9个灵体和灵核，请参考元吾氏博文[《人的多次元复合体结构》](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwNzU5MTY5Ng==&mid=2649569962&idx=1&sn=f3bbb19c53f9feb19da1ad55eb91f7a7&chksm=836258d5b415d1c31a373e9bb07cbf884660dcf6d0dd7bfd8bd05f1ead8d91f0a3689dfec012&scene=21#wechat_redirect)）

##### （5）失败因素：

失败与成功有多种因素，其中最主要的，是哪些灵魂有幻相、容易被催眠/脑控/诱捕。换言之，并不是任何一个灵魂是可以被催眠/脑控/诱捕的，而是取决于每个灵魂对幻相的认知力/自由意志力强度。

##### （6）诱捕对象：

T组在过去的亿万年期间（换算成地球三维空间的时间），在众多星系做了大量的灵魂“意识强度等级”大数据实验研究和观察探索。**研究结果显示：意识强度等级的高低=幻相认知力的高低**。因此，他们按照大数据实验的统计概率，来分类和挑选对幻相认知力较低的“低意识强度等级”灵魂，作为批量“诱捕”对象。另一方面，也选择少数带有“高级基因”的“高意识等级”灵魂作为诱捕对象，试图在诱捕他们后，研究/吸收他们基因中的优点，来升级/强化自己种族的基因。但是诱捕“高意识强度等级”灵魂的失败率非常高，成功非常罕见，因为高意识强度等级灵魂很难被幻相所欺骗。

##### （7）“强制”实验的失败：

由于自由意志是一切存在和力量的本质，“强制”是否可能，也被实验过多次，其结果是失败。自由意志/灵魂被“强制”到不可容忍的程度时，会发生反抗性“爆发”。灵魂的“爆发”与“核弹”的爆发是同质的，会把催眠基地炸坏。在经过几次这样的“爆发、炸坏”事故之后，T组决定放弃“强制”，仅仅使用催眠/诱惑程序，打自由意志的擦边球，聪明至极！

##### （8）隐蔽性：

这个系统不是一蹴而成，比如从地球的过去很多万年间到现在（此文发表时），经过了很多很多代的“频繁升级”，变得越来越先进和越来越隐蔽。其主要原因是：很多反对派一直在对这个系统进行间谍和破坏，迫使系统不得不进行频繁升级来应对间谍和破坏。因其隐蔽性，即使是在灵界，了解这个系统的并不多，了解其最新升级的就更少。（目前，新一代的系统升级正在开发中，更智能、更诱惑、更隐蔽。细节省略。）

#### f) 各方态度：

对于“催眠轮回”，灵界与“物质”界的不同团体持有不同的态度：参与派、支持派、反对派、中间派、旁观派、无视派等。（所谓的“正面”、“负面”高灵，其实就是游戏站队的不同，选红方还是选蓝方。没有真正的善恶，仅仅是角度或层面不同的游戏而已。）

##### （1）参与度：

在这个“物质”宇宙中，相对于主动轮回星系/星球的数量，“被动/催眠轮回”星系/星球的数量不多（100多个星球），主要在边缘区域，所得到的重视度不高。有众多灵界/物质界团体主要以隐身的方式常时往来和秘密常驻地球，以观察为主，参与度有限。参与方式，也大多隐蔽而不公开。一方面的原因是两者之间的文明差异度太大，另一方面的原因是地球人意识封闭。

##### （2）取代品：

很多灵界/物质界团体，意识到“有机肉体”的脆弱性，已经放弃在大部分场合中对有机肉体的使用，转而开发了强度更高的、升级版的“特殊材料身体”玩具（多数是地球上没见过的特殊材料）。如：纤维体（很多外星人在使用）、金属体（液体/固体机器人）、橡皮体（类似橡皮的特殊材料体）等。

本人“投胎”过无数种身体玩具类型，其中包括两种“橡皮体”：第一种、部件式、与人体极其相似、每个部件由弹性良好的橡皮块组成、每个关节之间靠橡皮内在的磁性粘连、可用力拔下来再粘连回去、可随时更换任何零部件如手指/小弟弟等、有各种感知、但无痛感、受重力影响不能飞行。第二种、一体式、整个身体就是一块简单的灰白色类人形橡皮筋、没有任何部件、韧性和伸缩度极高、有各种感知、但无痛感无疾病、不受重力影响、可凭意念控制身体在空间旅行。

但是，无论这些取代品如何升级，它们毕竟是“身体”，是有一定危险的。所以，在高级文明世界里，“身体玩具”的使用，是有限的。因为那里的灵魂们大多都清醒地知道这种危险：“吾有大患、及吾有身；及吾无身、吾有何患”。

##### （3）内部状况：

在地球人（指地表人、不含地心人）内部，也有不同的团体，对催眠轮回各持不同的态度：主动轮回者们有支持、反对、中间、旁观派；被动轮回者们，除了有一小部分因被脑控（自己不知道）而表现为“维护派”以外，大部分还是处于蒙在鼓里的催眠态。

##### （4）发展趋势：

从总体现状来观察，地表人“主动轮回”的比例，处于缓慢回升的趋势。通过自我催醒/被催醒，达到51%，可能还有一段路要走。具体多长时间，取决于地表人：**意识强度的提高=幻相认知力的提高+共享意识的提高。**换言之：**对“现象vs本质“的辨识力**。地表人意识强度的提高，也会吸引更多、更强的外来力量的积极参与，形成一个“良性循环”。本质上，取决于自己的内在觉醒、自由意志力的恢复。**每个个体的自由意志是真正的“神”、是“神”的本质、是所有个体共同的本质、也是万物的真正源头。**

由于个人时间精力有限（作为业余实践者）、经验有限，实验研究进展比较缓慢、实验验证的大数据统计量和精准度是有限的（如上所述），尤其是有些方面缺乏可以借鉴的古代经验。本人只能在有限的经验范围内力求客观，请大家客观看待，切勿绝对化。

最后别忘了：都是游戏。呵呵！