



Сознательная Эниология

Урок 9.

Игра, как наилучший способ познания Жизни.

*«Жизнь — это Театр,
и мы все в ней Актёры!»*

Правила «Своей Игры».

Своя Игра в цивилизационный проект «Россия — Держава Света»: это не совсем игра — это гармоничная и радостная жизнь, про которую каждый мечтает, но реально в неё погрузиться, или хотя бы прикоснуться к ней, по ряду причин не может. Мы создали эту игру с целью увидеть и понять причины мешающие нам в полноте и целостности, счастье и радости, проживать каждое мгновение своей жизни. Проект «Своя Игра: Россия — Держава Света», не только поможет нам прикоснуться к грядущему волшебному миру новых гармоничных отношений, но и поможет наладить энергоинформационные связи, и через них, производить гармоничный энергоинформационный обмен, как внутри Человека, так и между всеми людьми включая всю земную и космическую Природу. Тогда мы не только познаем свою Душу, но через неё сможем полностью погрузить себя в тот волшебный Мир, который своей яркой искрящейся новизной нас будет удивлять и радовать!

Чтобы не отрываться от физической жизни и продолжать выполнять разные свои земные задачи, в том числе задачи связанные с удовлетворением наших материально-физических потребностей, мы Проект «Свою Игру» - ключ в Новый Гармоничный Мир», совместили с другими информационными базами данных, связанными с разными жизненными уровнями и направлениями Земной, Душевной и Духовной Жизни, такие как:

- 1. Целостное Мировоззрение** — основанного на Ведической Культуре и её Этике;
- 2. Психология** — это наука о Душе. Но так, как научный метод позволяет лишь изучать Человеческую Душу, но не может её чувствовать, то мы выбираем иные способы для познания человеческой энергоинформационной Души. Это интуитивный и созерцательный способы познания тонкой человеческой природы. Этот способ позволяет человеческому пронизательному вниманию глубоко проникать в тонкие торсионные энергетические поля Человека и ощущать связи между энергоинформационной Душой (сформировавшейся в процессе приобретения жизненного опыта в земных условиях) и физическим телом Человека, Душой и человеческим Духом.
- 3. Построение Целостного Социально-Общественного Организма** — это построение осуществляется на основе понимания устройства структуры, органов и систем здорового и психологически устойчивого человеческого Организма, а также на основе понимания их здорового функционирования;
- 4. Экологически чистые финансовые инструменты** — это инструменты

созданные с помощью современного информационного программного обеспечения, которые в нашем случае несут новые финансовые свойства и функции: - быть паевой учётной единицей качественной продукции, товара и услуг, и мерой затраченной на это человеческой энергии, стоимость которой определяется внутренними талантами Человека, как производителя этой продукции, товара и услуг;

- 5. Новая Экономика** — новую экономику надо понимать, как домовое устройство на всех жизненных уровнях, в том числе и хозяйственном уровне, которые ведутся методами указанными в выше стоящих четырёх пунктах. Также необходимо вести домовое устройство с помощью современных технических и гуманитарных технологий, желательно имеющих соединение с информационно-цифровыми технологиями

и вместе их, положили на кооперативную форму сотрудничества — это Международный Кооператив/Корпорация Культурно-Просветительских, Социально-Экономических и Экологических Программ «Новый Мир» действующего по Конституции 1936 года и 1993 года с учётом современных информационно-цифровых технологических возможностей.

Такое совмещение разных информационных разнонаправленных баз данных, которые в этом случае являются нашими знаниями, с помощью особых способов и методов преобразуются, и тем самым, принимают качественно иные свойства. Этот процесс преобразования информационного количества в энергетическое качество нужно понимать как совмещение нашего интеллекта с нашими чувствами. В этом случае наше Знание превращается в Сознание: — что, как мы уже сказали, есть интеллектуальное и чувственное совмещение, которое нас приводит к третьему состоянию — Осознание Себя, как живого энергоинформационного существа — это существо есть наша Душа не отделимая от природного энергоинформационного Пространства, точно также, как и наоборот.

Это грандиозное качественное энергоинформационное преобразование сделает нас магическими человеческими существами, могущими творить свои новые Миры/Пространства, чтобы в них реализовывать свои сценарные планы и жить в своём Мире по своим Солнечным Световым Правилам, и одновременно с этим пребывать в своих исцелённых физических телах!

Об условиях, технологиях, способах и методах создание «Своей Игры»:

Для того, чтобы «Своя Игра» состоялась требуется определить и исполнить пять игровых условий:

- 1. Образовать и написать Идею «Своей Игры»;**
- 2. Образовать и написать Сценарий «Своей Игры»;**
- 3. Образовать и написать Правила «Своей Игры»;**
- 4. Образовать Время «Своей Игры»;**
- 5. Образовать Место/Пространство проведения «Своей Игры».**

Исполнение «Своей Игры» должно состояться подготовленными игроками, членами и участниками Международного Кооператива/Корпорации Культурно-Просветительских, Социально-Экономических и Экологических программ «Новый Мир» (Далее — МК) с помощью Автоматизированной Системы Организации и Управления проектами и технологиями МК (Далее — АСОУ МК):

- <https://bpm.mirimc.com/ru/>
- <https://amir.mirimc.com/>.

Идея и Цель Проекта «Своя Игра»:

- **Созидание Гармоничного Человека и Общества согласно требованиям энергии высокочастотного Пространства и объёмного Времени, относящихся к наступившей эпохи «Водолея»;**
- **Удовлетворение Материальных, Душевных и Духовных потребностей участников Проекта «Своя Игры» - Ключ в Новый энергоинформационный Мир» относящихся к новой эпохи «Водолея» .**

Способы, методы и технологии реализации Идеи и Цели «Своя игра».

К способам достижения Идеи «Своя Игра» относятся инструменты и способы познания Природы Человека и Человека, как части Природы, к которым относятся:

- 1. Тактильный способ познания человеческой и не человеческой живой Природы** — *Это когда жизнь познаётся посредством органов чувств встроженных в физическое тело Человека. Особенно этим тактильным способом познания владеют дети, когда всё тащат в рот и пытаются всесторонне познавать мир своими телами. Взрослые также не лишены тактильной способности, особенно ярко это проявляется и в большинстве случаев не осознанно, когда посредством тел люди с противоположными полами производят энергоинформационный обмен через сексуальные отношения;*
- 2. Медитативный - игровой способ познания Жизни и Природы** — *Это состояние внутренней расслабленности, когда жизнь воспринимается во всей её полноте и целостности без внесения напряжения и разделения умом. Дети в полной мере владеют этим способом познания через игру — таким медитативным образом их познания жизни заканчивается с их приходом в школу. Мировая, Российско-Имперская, а также Советская, и тем более сегодняшняя школа лишила детей такого способа познания, а значит с приходом в школу они могли познавать Себя, Природу и Жизнь, только находясь в не её;*
- 3. Научный метод познания Жизни, Себя и Природы** — *Наука, это не способ познания, а скорее метод и инструмент познания жизни. Наука исследует Объект и/или Субъект с целью его всестороннего изучения используя инструменты ментального логического свойства. Метод логического построения, со постановления и сравнения с последующим описанием протекающих при этом структурных изменений, форм и свойств изучаемых предметов, событий и явлений. Это и есть научный метод и/или научный подход к познанию живой Природы и Человека, а также Объектов не живого природного свойства.*
- 4. Интуитивный способ познания через тонкие энергетические структуры**

Человека и Природы

— Этот способ интуитивного познания относится к тонким энергетическим телам Человека и потому способен познавать тонкие структуры человеческого Бытия и её природного существования относительно Человека и Природы.

Можно сказать, что интуиция это природный оригинал по которому создана физическая аналоговая цифровая сотовая связь — только без вышек, без технического оборудования, без аналогового цифрового интернета, и всего того, что мы сейчас называем компьютерными технологиями устанавливающие цифровую информационную сотовую связь между людьми. Можно уверенно заявить, что интуиция это связь будущего — связь без искусственных технических «костылей», которая сейчас ещё не осознаётся, но тем не менее существует и ,не многими, применяется;

- 5. Способ Созерцания сверх тонких энергоинформационных торсионных полей Человека и Природы** — этот способ позволяет взаимодействовать с такими тонкими энергоинформационными явлениями, как: Душа, Время и Пространство. Это те области человеческого существования, которые важны Воину Света для проживания в Свете, Радости и Любви, но которые почти не доступны простому обывателю. Последние, это те люди которые представлены сегодня в лице почти всего человечества . Чтобы такое плачевное состояние изменить мы создали «Свою Игру».

Правила «Своей Игры»

К Правилам «Своей Игры» нужно отнести:

1. Правила построение структуры и системы Игры;
2. Правила организации управления и контроля Игрой;
3. Правила передачи творческого опыта, профессиональных навыков и других знаний участникам Игры;
4. Правила организации количественного системного расширения участников Игры;
5. Правила организации мотивации и заинтересованности действующих и потенциальных участников в Игре;
6. Правила организации жизненно-важных сфер и направлений для удовлетворения материальных и иных потребностей участников Игры;
7. Правила организации осознанного энергоинформационного обмена между участниками внутри Игры, а также между участниками Игры и объектами и субъектами находящимися в не Игры.

Виктор Алещанов (Элдунари)



- Разраб. прог. обес. собст. финанс. системы
- Прогр. мат.-техн. и финас. обесп. территор.
- Чрезвычайные ситуации и Охр. Природы
- Эколог. Безопас. и Регулир.Обращ. с ТБО
- Эколог. нормы и требов. их соблюдения
- Транспорт., сортир., обработка ТКО
- Перераб., обезвр., утилиз. ТБО
- Разраб. прогр. развит. с/х
- Разраб. прогр. эффект. исп. земель. ресурса
- Разраб. прогр. разв. дорожного хозяйства
- Разраб. прогр. разв. Малой Авиаци и Вертол
- Разраб. прогр. Образования
- Разраб. Культурных прогр.
- Разраб. прогр. Здоровья и Здор. Обр. Жизни
- Разраб. прогр. Социальных гарантий
- Разраб. прогр. Туризма и Активн. Отдыха
- Разраб. прогр. Внешне-Эконом. Деятельн.
- Новые технолог. Строит. и произв Стр. Мат.
- Прогр. Освоения Минер-Сырьевой Базы
- Прогр. освоен. редкозем. мет. и драг. кам
- Программы Детского и Молодёж. Развиг.
- Прогр. Реконстр. Ветхого жилья без рассел.
- Разраб. Муницип. Правовых Актов
- Прогр. Развития Торговой Деятельности
- Пограмма Промышленного Развития

Конфигуратор задач Экологического и Социально-Экономического развития территорий в границах Района и Региона согласно Статьи 44 Ф.3-414 от 21.12.2021г. "Об общих принципах организации публичной власти в Субъект РФ., с помощью АСУ. (Электронный Экопаспорт).



Плюс Делопроизводство и Автоматизированный Документооборот

Сценарный план «Своей Игры»

Сценарный план «Своей Игры» предлагается в следующем Образе — <https://bpm.mirimc.com/uploads/1620281017/20230217/63ef68c1b6a3a.ЭНИО%20%20Прил.>
 Полная информация - <https://amir.mirimc.com/ru/Проекты%20и%20отчёты/>
 Стать Участником - <https://amir.mirimc.com/ru/registration/>

Задача «Своей Игры» (рис.4)

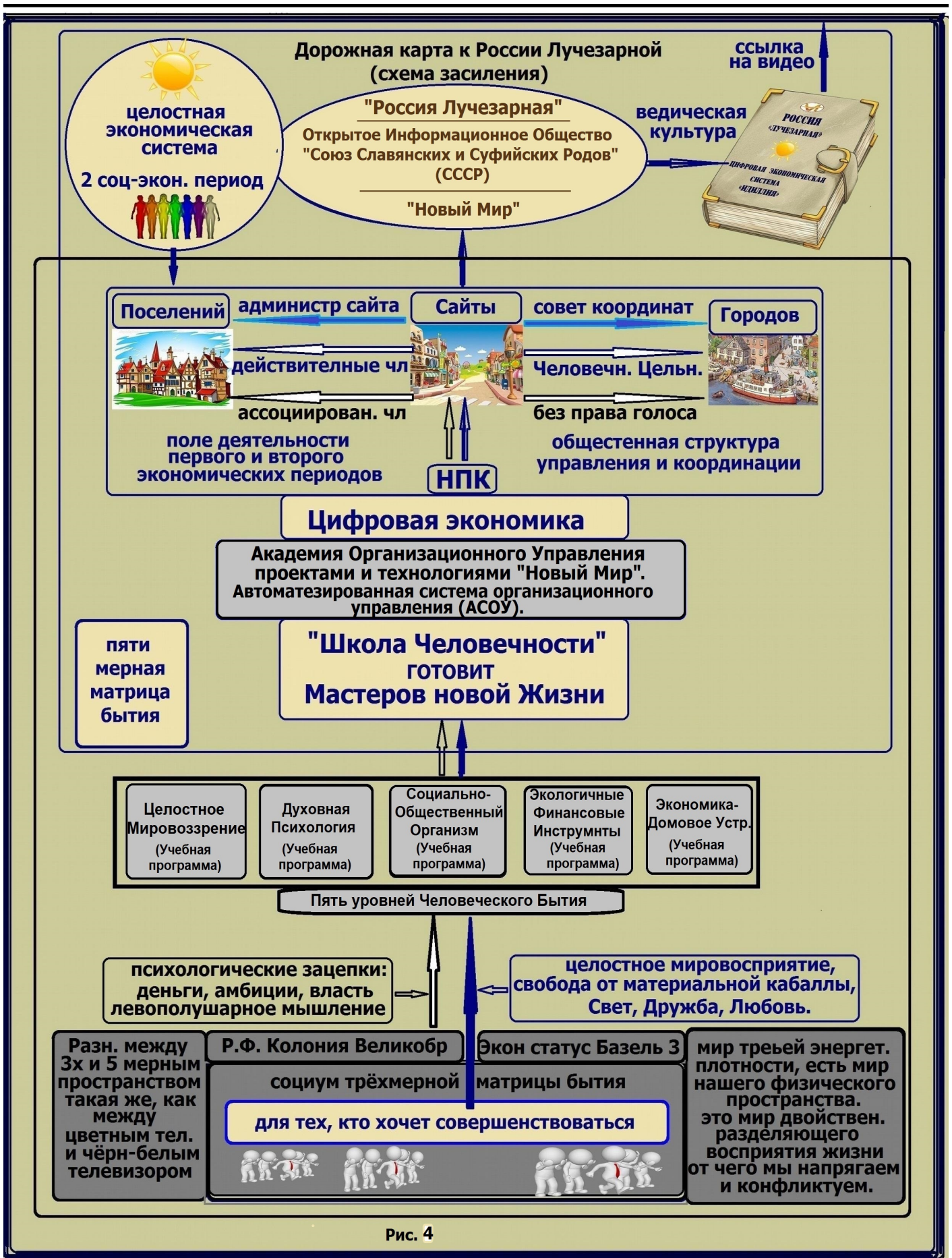


Рис. 4

Список задач для продвижения участников «Своей Игры» по этапам развития и достижения участниками игры статуса «Видящего»:

1. Рисунок №4 показывает этапы продвижения в верх, для достижения состояния Просветлённости, Просвещённости и Совершенства (далее - развитие), чтобы попасть в высоко-частотное Пространство и объёмное Время Лучезарной России (этапы продвижения для развития и достижения статуса Видящего происходят в форме живой «Своей Игры»);
2. «Своя Игра» предполагает достижение участниками Пространства «Лучезарной России» в три этапа развития, каждый из которых когда участник успешно их проходит, то заслуженно повышает свой игровой статус: - от полностью спящего обывателя, живущего в сером обезличенном обществе спящих людей — через статус **«Ищущего и Достигающего»**, далее проходя статус **«Дающего»** от Души, участник приобретает статус полностью пробуждённого **«Видящего»**. Каждый выше достигнутый статус, Участнику позволяет занимать выше стоящие по ответственности и профессионализму соответствующие уровни и должности в структуре МК по горизонтали, и тем самым продвигать весь проект к намеченной Цели по вертикали;
3. Первый этап развития Участнику позволяет достичь переход из чисто животного, обывательского его состояния, в состояние человека Знания, собранного на интеллектуальном (информационном) уровне, который позволяет участнику «Своей Игры» сформировать основные информационные понятия (базы данных) о Себе и окружающей его Природе. Это физический уровень внешнего контура жизни, вбирающий в себя физический Мир и взаимодействие в нём физических существ по горизонтали на основе интеллекта. Первый этап развития происходит за счёт познания жизни научным методом и способом тактильных ощущений. На этом этапе развития необходимо подключение медитативного-игрового способа познания жизни. Этот этап развития даёт участнику «Своей Игры» статус **Ищущего и Достигающего**;
4. Второй этап развития, позволяющий участнику поднять свой статус до второго уровня развития, который называется статус **Дающего**. Он позволяет Участнику не только иметь Знания о внешнем контуре жизни, связанного с физическим миром и человеческой формой существования, но и Сознание, которое уже позволяет участнику сознать (Чувство-Знать) свою Энергоинформационную Природу — Душу и действовать исходя из своей внутренней энергоинформационной душевной сущности, а не только от своего не совершенного ума. Наличие/имение второго статуса позволяет Участнику «Своей игры» претендовать на более высокие и ответственные должности в МК, по сравнению с участником имеющий первый статусный уровень ищущего и достигающего. В таком состоянии участник способен из себя генерировать и излучать больше по количеству и качеству идей и более талантливо их реализовывать, чем когда был в статусе ищущего и достигающего. На этот уровень возможно подняться только когда к способам и методам познания жизни

обозначенных в абзаце под № 3 в списке игровых задач, будет подключён дополнительный четвёртый интуитивный способ познания жизни. Интуитивный способ познания жизни, как уже объяснялось в приложении №4 к Проекту/Учению «Сознательная Эниология — Ключ в Новый Мир», является способ интуитивного проникновения в тонкие энергоинформационные торсионные поля своей Души и оттуда взаимодействовать с внешним физическим миром. Это возможно когда участник игры становится на путь Воина Света.

5. Третий этап развития позволяет Участнику достичь статус **Видящего** — что означает стать просветлённым мастером своей жизни и полностью видеть её изнутри Себя. Этот просветлённый статус человеческого Разума переводит его из состояния Сознания своей Души, в состояние Осознания Себя, как Космического Энергоинформационного Существа, полностью ставшим Воином Света, который способен встать над любым жизненным игровым форматом и быть чистым наблюдателем этого или другого игрового процесса. При этом Видящий, сам способен создавать игровые сценарии и прописывать участникам новые игровые роли в новом театре земной Жизни, и делать это - волшебным, магическим способом. Такой высокий статус позволяет его обладателю творить новые энергоинформационные Миры/Пространства и в них реализовывать новые сценарные жизненные планы.

Архитектор «Нового Гармоничного Мира», автор Проекта «Своя Игра» - Ключ в «Новый Гармоничный Мир»: Виктор Алещанов.