

## 第20回：新宇宙創造

未来Aに行く時に壁がある。  
抽象度を上げると消える。ステージを上げると壁が壁じゃなくなる。

視点が低いと壁に見えるってこと。

ブロックを生むものは、執着。  
何かしらの執着。

執着を手放すコツは、次元を一個上げる。

それをわかりやすくしたのがレジュメ。

触れている時は有形になって、触れてない時は無形になる。

エネルギーのボールだとする。

お金は無くなるけど、エネルギーになる。

お金とエネルギーの関係性はこんな感じ。

触れていない時は、お金になっていない。  
ここで執着になる。

執着とは、  
有形になっておいておきたいってなる。

本来は行ったり来たりして、  
どんどんエネルギーボールが大きくなるイメージ。

通過するたびに、変換されるお金は大きくなる。

何度も繰り返している感じ。

こういうボールがいっぱいあるイメージ。

執着は、現実に留めようとしようとする行為。

留めていると、ボールの勢いが無くなる。

次元が一個上がると、  
ボールとして捉えられると、お金が消えるとかどうでもよくなる。

またボールが来るんだって思えるようになる。

これは、仏教の考え方に似ている、輪廻転生に似ている。

魂が3次元を通過する時に、生まれるイメージ。  
死んだ瞬間に通過する感じ。

死ぬのが怖いから悩みがある。  
死ぬのって怖くないよ、死ぬって魂に戻るだけで、  
4次元で生まれるってこと。これが仏教的な悟り。

死ぬとか気にすることないんじゃないのって。

死を繰り返して、より魂を大きくしたらいいんじゃないのって。

そういうパラダイムが重要。

執着を手放すには次元上昇すればいい。

タイヘキ5種が、損して徳を取れ。  
有形、目先に執着しなくなる。

徳は4次元のエネルギー。  
じゃあ、どんどん損したらいい。

4次元の徳が大きくなる。  
循環すれば大きくなる。

4次元ボールを大きくしたほうがいい。

ビジネスをやっている人で多い悩みが、  
他に紹介するのが怖い。

これも同じ原理。

流せば流せば流すほど、循環して多くなる。  
今仮にしているお客さんが流れたとしても、通過しているだけ。

またエネルギーとしてかえってくる。って考える。

1年後、10倍のお客さんになるとすれば？  
って考えれば、今に対して執着しなくなる。

壁を壁じゃなくするための一つの方法。次元を上げる。

ゴール設定の話。

未来はいっぱいある。一個に決まってない、確率的に存在している。  
いろんな未来が同時に存在している。

現時点で最も確率が高いのが未来B。そのままいくと。  
でも、他の未来。だから可能性宇宙。

上に行けば行くほど、いい未来とする。

現時点では未来Bに行くとする。

どうすれば、より良い未来に行けるのか？  
より臨場感が高いということは、情報密度が高い。  
つまり、情報重力が働く。

惑星だと思ったらいい。

通過した未来は現実になる。

現在も可能性宇宙の1つ。

コツは、未来と現在と過去を同じ等価のものだと思うこと。

みんな現在に対して、臨場感を感じる、過去も。  
でも、未来に対しては感じない。

まずは、それを辞める。

大好きな人と夢でデートしたとする。  
起きた時に、楽しかったなーって思う。

これは、可能性宇宙で言えば、経験したことになる。  
未来で経験したことになる。

過去の記憶と未来の記憶に差はない。

だけど、実際にその未来がこないと嫌ってなる。  
それが執着につながる。

過去に大好きな人とデートしたとする。  
それを思い出したら、あー、楽しかったなーってなる。

それは、経験したから。

でも、未来に対しては思えない。  
経験しないと嫌だってなる。

なんとか現実化しないと、嫌だってなる。  
これが執着。実際にこないとやだってなり。

でも、可能性宇宙には存在している。  
想像した段階で。

通過したら、現在として経験できる。  
通過しなくても、存在している。

過去の記憶と未来の記憶には差がない。

執着を生むと、斥力を生む。

いかに未来の宇宙を創造し、臨場感を生む。

こないと幸せにならないとやだっただけは違う。

高い臨場感を生むだけでいい。

過去や現在ではなく、未来に臨場感を感じる。  
特に、過去に臨場感を感じれば、そこに引っ張られる。

一番最悪は、仮定法過去。  
たればの過去を作るとやばい。

で、未来に臨場感を置いて、現実にする。

占いは現時点の未来は決まっている。  
それは書き換えることができるということ。  
これが運命学の考え方。

ドラえもんもそう。  
しずかちゃんとジャイ子。

想像できる限り、  
どんな未来も確率的に存在しているということ。

自分のマインドを書き換えるということは、  
その脳内回路を書き換えるということ。  
書き換えた瞬間に、未来は変わっている。

どうすればいい未来にいけるのか？  
ポイントは、なるべき系の外に未来を作る。

系の外はどう考えても達成できない、道が見えない宇宙を作る。

未来Aは系の外。

道が見える宇宙をゴールにしては行けない。  
いけるなっていう宇宙をゴールにすると、

ホメオスタシスが働くから、それ以上できない。

その未来Aに対して、  
強い重力を作る。

なるべく系の外に置いておく。  
これ絶対達成できないことってやつ。

0%じゃないけど、見えないなって。

可能性はあるけど、限りなく低い、  
全然ルートが見えないやつってやつ。

その臨場感を高める。

では、どのようにして臨場感を高めるか？  
ステージが高い人のマインドをインスールする。

ステージが高い人は、そのルートが見える。

いや、いけるよって言うてくれる。  
これってめっちゃ大事。あ、そうなんだってなり、臨場感が高くなる。

2つ目は、コミットする力を上げる。  
その方法は、自分の言葉の力を上げる。

自分が言ったことは必ず実現するんだって力を上げる。

情報を4次元にアップロードする感じ。  
必ず、そうなります。って言えば、その宇宙の確率が上がる。

あるいは、その宇宙が降りてくる。

コミット力はオーダーみたいな。  
アマゾンで注文するみたいな。

どのようにして、オーダーの力を上げるか。  
アップロードして、降りてくる力を上げるのか？

ルールを設定するのが1つ。

例えば、  
紙にこうなります、って書いて、ゴミ箱に捨てる。

アップロードされたってなる。

マインドが書き換わる。

潜在意識で、検索でルートを作る。

こういう人と出会いますとかもあり。

人との出会いもあり。  
なるべく印象を詳細に書く。  
印象により、臨場感が高まる。

検索を始めて、縁起の糸が繋がり、引き寄せる。

世界中のデータベースで探してみたいな。

で、たまに描き忘れることがある。

オーダーを出すと、半月以内に誰かくる。

それは確信しているから。  
絶対そうなるって。

デスノートに名前書いたら死ぬみたいな。

あと、言葉の力のポイントを上げるために、  
変なことを言ったら、必ずキャンセルする癖をつける。

朝、変なことがあって、  
おー今日うまくいかないわーって言ったら、  
うまくいかない未来が降りてくる。

何時何分に言ったことをキャンセルします、っていう。

すぐにアップロードされないって設定しておく。

つまり、自分が言ったこと、書いたことのコミット力を上げる。  
必ず実現する。

3つ目は、場の力を使う。

まずは、ラポール、場に対する信頼。

二人を取り囲む場に対して信頼する。  
その場に設定をアップロードする。

この場は、こういう場です。  
設定すると場が変わる。

場が変わるとオファーを出す。  
その場にいる人、もの、自分に対してオファーを出す。

そうすると、エコーが返ってくる。  
その設定した場のフィードバックが返ってくる。

その場に対するコミットができる。  
自分が場のルールなんだって。

それによって、また場の力が強くなる。

言葉のアップデート力も、  
いきなり高いことを言って、ならないと、  
逆にコミット力がなくなる。

実現しなくても、  
必ずアップロードされている、降りてくるかは別。  
アップロードされていることに確信する。

場を使うと、マインドを書き換えやすい。



どういう場を自分で作るかが大事。

自分がいることで、場が作られて、  
自分が言ったことが場に対してアップロードして、  
本気で思って、本当にそうなる。

そうなるかどうかは今決められないから。  
死ぬまでわからないから、アップロードされていることに確信を抱く。

4つ目は、ストーリーに対して絶対的な信頼する。  
主人公マインドって言っているやつ。

自分が物語の主人公なんだって。  
主人公であり、作者である。

ルフィがおれ、いまこうしたほうがいいよな？みたいな。

たとえ悪いことが起きても、絶対良くなると思っていること。  
絶対に面白いストーリーを作るために起きているんだと確信できる。

そうやって臨場感を上げていく。

コミュニティの力を借りる。場の広いバージョン。  
とりあえず、こういう未来に行く！って宣言する。

言った瞬間にアップロードされるし、  
みんなが意識すると、情報密度が濃くなる。

この人といれば、いけるって思ってもらえるか。

そのためには、熱い未来を語るということ。

とりあえず、臨場感を感じてなくても、  
臨場感を感じているふりをしていうのが大事。

本当にこの人はいけそう、臨場感を感じているんだなってなる。

そういう場が作られる、本当に臨場感が高まる。

どんどんいい未来を作って、下ろしていく。

宇宙を創造して、現実を下ろす。

ストーリーは連続性がある、矛盾しない。  
矛盾するような未来は降りてこない。

でも、一瞬切り取ると、非連続的になっている。

後から見れば、その連続的に見える。

面白いストーリーは、  
後から見たら、連続的。

途中で見たら、おかしい感じ。

面白いストーリーは、  
系の外に未来を作って、確信する。

自分は系の外を必ず目指す。

未来を変える力、運命を変える力をつく。  
現状これだけど、でも現状の未来に行ったらダメ。

変わったら、さらに変える。  
どんどん指数関数的に未来を変えていく。

上書きもできるし、アップロードもできる。  
言葉の力、言ったことは100%実現する。

そうすると、不思議な現象が起きる。  
本当にあっぴでーとするんだなって確信する。