

SPARK 000

(Matrix Code: **SPARK000.00** cho trò chơi StartOver.xyz.)

KHÁC BIỆT: Bằng cách tích hợp các Ứng dụng Thực tế Cụ thể của Kiến thức Cấp tiến vào năm cơ thể của bạn, bạn thay đổi mối quan hệ của mình với Vũ trụ.

GHI CHÚ: S.P.A.R.K. (Specific Practical Applications of Radical Knowledge) là viết tắt của Các ứng dụng thực tế cụ thể của kiến thức cấp tiến. S.P.A.R.K.s được viết bởi Clinton Callahan và là bản sao (Giấy phép Quốc tế [Creative Commons Attribute and Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)). Điều này có nghĩa là S.P.A.R.K.s không thể thuộc bản quyền của bất kỳ ai. S.P.A.R.K.s là phần mềm tư duy mã mở. Chúng đang được General Memetics và nhiều nhóm khác chia sẻ miễn phí trên khắp thế giới để nâng cấp Phần mềm Tư duy Trí tuệ Con người Tiêu chuẩn như một cách để con người lớn lên, cùng chung sống thông minh trên Trái đất và cùng nhau tạo ra một tương lai tươi sáng hơn. S.P.A.R.K.s là công cụ để xây dựng cầu nối với nền văn hóa tiếp theo, nền văn hóa xuất hiện sau chế độ mẫu hệ và phụ hệ, nền văn hóa được gọi là chế độ cổ xưa ([Archiarchy](#)).

Tri thức cấp tiến là những sự phân biệt rõ ràng, mạnh mẽ, được công thức hóa thành một meme.

Meme có thể so sánh với gen ở chỗ gen là hướng dẫn nhỏ nhất để thiết kế cơ thể vật lý của bạn và meme là hướng dẫn nhỏ nhất để thiết kế cơ thể trí tuệ, tâm trí, thế giới quan của bạn... Chiếc hộp của bạn ([Box](#)).

Nếu bạn có ý tưởng rằng meme có thể so sánh với gen, thì phần Kiến thức cấp tiến này - meme về meme - đã xâm nhập và định hình lại thế giới quan của bạn. Bạn vừa có được một công cụ mới để suy nghĩ. Nếu bạn nhạy cảm với cảm giác khi tâm trí bạn sắp xếp lại thứ tự, bạn sẽ nhận thấy meme này về các meme định hình lại bộ máy tư duy của bạn.

Quản lý khả năng phân biệt và làm việc với năm cơ thể riêng biệt nhưng có mối liên hệ với nhau: cơ thể vật lý, cơ thể trí tuệ, cơ thể cảm xúc, cơ thể tràn đầy năng lượng và cơ thể nguyên mẫu. Việc cơ thể trí tuệ của bạn được định hình lại bằng cách hiểu một meme mới không nhất thiết là đủ để thay đổi mối quan hệ của bạn với Vũ trụ. Nó sẽ không đảm bảo cho bạn kết quả mới. Đạt được Ah-hah! mục tiêu thứ hai của sự hiểu biết chỉ là giải ba. Giải nhất là khi một S.P.A.R.K. hạ cánh và sắp xếp lại tất cả năm cơ thể của bạn. Đây là lúc hình dạng của bạn thay đổi. Cách để tích hợp các Ứng dụng Thực tế Cụ thể của Kiến thức Cấp tiến vào năm cơ thể của bạn là thông qua việc xác định lại hình ảnh bản thân của bạn để bao gồm việc trở thành một người thử nghiệm, và từ đó thử nghiệm một cách vui vẻ với phần mềm tư duy mới của bạn ([Experimenter](#)).

Đây là lý do tại sao S.P.A.R.K.s bao gồm một SỰ KHÁC BIỆT, một số LƯU Ý giải thích và một vài THÍ NGHIỆM để thử. Nếu không thực hiện các thí nghiệm, các meme mới ([Memetics](#)) sẽ không hòa nhập thực tế vào cuộc sống hàng ngày của năm cơ thể của bạn: cơ thể vật lý, cơ thể trí tuệ, cơ thể cảm xúc, cơ thể tràn đầy năng lượng và cơ thể nguyên mẫu ([5 Bodies](#)).

Vũ trụ ở xung quanh bạn, tương tác với bạn theo hình dạng của năm cơ thể của bạn. Bằng cách thay đổi hình dạng của một số trong số năm cơ thể của bạn, bạn buộc Vũ trụ chảy xung quanh bạn theo cách khác. Khi Vũ trụ chảy xung quanh bạn theo cách khác, hoàn cảnh của bạn sẽ tự động sắp xếp lại. Đây là một bí mật mạnh mẽ để tạo ra những khả năng mới và những kết quả mới trong cuộc sống của bạn bằng cách thay đổi bên trong bạn hơn là cố gắng thay đổi bên ngoài. Bằng cách thay đổi hình dạng của mình, bạn cung cấp cho Vũ trụ và các cấp dưới địa phương của nó tại E.C.C.O. (Earth Coincidence Control Office: Văn phòng kiểm soát sự trùng hợp của Trái đất) những tiềm năng mới để sử dụng. Đột nhiên và bất ngờ được chuyển sang hoàn cảnh cuộc sống mới là niềm vui cấp cao! Dưới đây là một số thử nghiệm để giúp bạn bắt đầu.

THÍ NGHIỆM: S.P.A.R.K. THỬ NGHIỆM là một phần của trò chơi chuyển đổi cá nhân trực tuyến và ngoại tuyến nhiều người chơi có tên là StartOver.xyz. Bằng cách đọc S.P.A.R.K. bạn kiếm được cho mình 1 Điểm ma trận. Bằng cách thực hiện bất kỳ S.P.A.R.K. TRẢI NGHIỆM bạn kiếm được thêm 1 Điểm ma trận. Có một sự khác biệt cơ bản giữa việc đọc một THÍ NGHIỆM và thực hiện một THÍ NGHIỆM, và ECCO biết sự khác biệt... Mỗi S.P.A.R.K. và S.P.A.R.K. EXPERIMENT có Mã ma trận duy nhất của riêng mình, do đó (khi chương trình đã sẵn sàng), bạn có thể đăng ký Điểm ma trận của mình trực tuyến trên nền tảng trò chơi. Lý thuyết là khi chúng ta cùng nhau kiếm được 1.000.000 Điểm ma trận, điều gì đó hoàn toàn tích cực sẽ xuất hiện trong lĩnh vực hình thái học của con người và hiện trạng trên Trái đất sẽ thay đổi theo chiều hướng tốt hơn!

Ma trận phát triển khi sự khác biệt xuất hiện trong cơ thể tràn đầy năng lượng của bạn để nắm bắt và áp dụng nhiều ý thức hơn trong cuộc sống hàng ngày của bạn ([Build Matrix](#)). Bạn có thể xây dựng ma trận theo nhiều cách, mỗi cách đều hơi khó chịu, mỗi cách đều khiến bạn phải chịu áp lực tích cực của việc mở rộng nhận thức. Ví dụ: bạn có thể xây dựng ma trận bằng cách đi bộ đến những vùng đất xa lạ, bằng cách thiền định trong lăng mộ của các vị thánh, bằng cách chấp nhận và ăn bất cứ thứ gì người phục vụ mang đến cho bạn tại nhà hàng mà không phàn nàn, bằng cách giữ và điều hướng các không gian linh thiêng, bằng cách chăm sóc trẻ sơ sinh, bằng cách không mỉm cười mọi lúc, bằng cách chú ý đến sự chú ý của bạn và nhận thức được những gì bạn nhận thức được, bằng cách không bị lôi kéo – ngay cả với mẹ của bạn, v.v. Có hàng triệu cách để xây dựng ma trận, mỗi cách là một thử nghiệm ([Become Unhookable](#)). Dưới đây là bốn THÍ NGHIỆM với Mã ma trận cho SPARK000.00:

THÍ NGHIỆM SPARK000.01 Đọc to SPARK000 này cho một người khác nghe (không phải trẻ em). Cố gắng đọc nó trong cơ thể vật lý của họ để những sự khác biệt khác nhau nằm trong Bản thể của họ, không phải trong tâm trí họ ([Your Being](#)). Cuối cùng, hãy hỏi họ nghĩ gì về nó. Lắng nghe họ mà không nói trong ít nhất 3 phút ngay cả khi họ không nói gì.

THỬ NGHIỆM SPARK000.02 Đọc to SPARK000 này tại Nhóm Thảo luận, Nhóm Khả năng hoặc một số cuộc họp khác ([Possibility Team](#)). Yêu cầu người khác giải thích những khác biệt khác nhau khi bạn đang đọc. Xem liệu những người này có quan hệ khác nhau sau đó không.

THỬ NGHIỆM SPARK000.03 Gửi email SPARK000 này tới 10 người có thể muốn thay đổi hoàn cảnh của họ bằng cách thay đổi mối quan hệ của họ với Vũ trụ. Điều này là để không giữ những ý tưởng này là bí mật chỉ cho riêng bạn. Nếu có đủ người làm cho ma trận xây dựng trở nên quan trọng hơn trong cuộc sống của họ, chúng ta có thể tạo ra một thế giới tốt đẹp hơn!

THỬ NGHIỆM SPARK000.04 Nhận cho mình một tiếng 'Bíp! Book', là một cuốn sổ nhỏ mang theo bên mình để ghi vào trong khi thực hiện các thí nghiệm S.P.A.R.K của bạn ([Beep! Book](#)). Đối với mục đầu tiên trong Sổ bíp của bạn, hãy dành 5 phút để viết ra những gì bạn nhận thức được rằng bạn nhận thức được trải nghiệm bên trong chính mình trong những khoảnh khắc này khi bạn viết.

Chào mừng bạn đến với [S.P.A.R.K.s được viết bằng tiếng Việt!](#)