

Союз Открытых Информационных Обществ "Русь"



Международный Потребительский Кооператив "Звезда"

www.mpk-zvezda.ru info@mpk-zvezda.ru

«Союз Открытых Информационных Обществ «Русь»

Концепт открытого, информационного Общества (в игровой форме)

То, что в мире происходило, и то, что происходит в мире сейчас и будет происходить далее, с философской точки зрения называется диалектикой жизни. Философы и люди из науки объясняют происхождение Жизни на Земле её дуальной природой. Они утверждают, что жизнь может проявляться только между двумя противоположными энергоинформационными полюсами. При этом говорят, что именно по этой дуальной причине возникает магнитный и гравитационный природный эффект не только на Земле, но и во всём Космосе. Они констатируют, что благодаря магнитным и гравитационным природным силам появляется возможность программировать пространство, то есть прошивать и пере прошивать его информационными волнами, и что от этого пространство становится живым. Что на принципе энергоинформационной прошивке пространства, построена вся иерархия космической многоуровневой структуры, функционирующей по принципу фрактала. Автор Проекта Союз ОИО «Русь» согласен с такими доводами, и продолжая тему борьбы и единства противоположностей, берёт на себя смелость сказать, что диалектика двух природных начал мужественности и женственности, их взаимодействия и появление новой жизни, обеспечивает не только возникновение всего сущего на Земле и в Космосе, но и обеспечивает эволюцию этого сущего.

Сейчас, благодаря этой эволюционной спирали развития, мы переживаем этап перехода от эпохи «Рыб» в эпоху «Водолея», что вносит в старую систему жизни кардинальные изменения. Эти изменения коснутся всех сфер и направлений человеческого Бытия, и даже самой диалектике. Всю эпоху рыб, человечество жило по закону борьбы двух природных противоположностей, теперь наступило время их союза. Конечно же говорить об участии природы в борьбе или единстве двух его начал, в высшей мере не корректно, ибо и то, и другое творится только в «головах людей», в природе всегда всё гармонично и сбалансировано. Такой вывод, для нас является архиважным, потому что именно он даёт нам возможность восходить «по лестнице к небесам» и тем самым эволюционно развиваться - https://mpk-zvezda.ru/?page_id=607.

Если вернуться назад в прошлые века, то мы увидим ту же самую картину, что и сейчас, а именно то, что борьба этих противоположностей до сих продолжается на интеллектуальном человеческом уровне, это подтверждается не согласованной

работой правого и левого полушарий человеческого головного мозга. Мы до сих пор не можем найти гармонию в отношениях между собой и создать баланс в экономике, и происходит это именно потому, что и того и другого нет в нашем сознании. Нам не хватает открытости это признать. Мы прячем в подвалах собственного подсознания, всё то, что по нашему мнению не выгодно показывать другим и страшно признавать себе. Человек очень редко даёт себе в этом отчёт и в этом состоит огромная его ошибка. Надо учиться проникать в тёмные подвалы своего подсознания и вытаскивать от туда своё животное наследие, которое на сознательном психологическом уровне вызывает разные низкочастотные эмоции основанные на страхе смерти. Именно страх смерти есть та основа, на которой восседает её величество «гордыня» и всю то, что нам мешает радостно жить. Если мы только попытаемся проникнуть в своё подсознания (в свою Душу), то почувствуем, что это не так просто сделать, мы почувствуем что дверь туда закрыта и что на открытие её, кем то наложено табу.

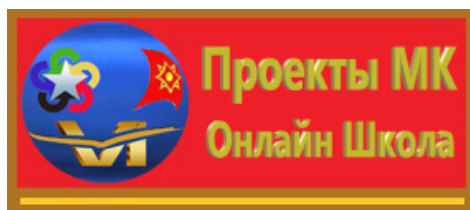
Опять таки, если внимательно посмотреть на ситуацию с закрытой дверью, то можно заметить некие силы, которые не хотят что бы мы её открывали. Нужно сказать больше — не только существует смотрители за дверью, но и существует целая система, которая следит за тем, чтобы в мире никто и не подумал о необходимости поиска этой двери. Многие слышали о таких охранных системах и структурах, но не позволяли себе подумать об их причастности к этому охранному делу. Это закрытые ложи, ордена, клубы, корпорации и другие аналогичные структуры внутри которых существуют специфические системы. Специфичность заключается в особых отношениях, как членов системы внутри системы, так и системы к внешнему миру, то есть к странам и народам внешнего остального мира.

Члены этих структур, в силу мировоззренческого состояния, основанного на той части диалектики, где проповедуется борьба и противостояние двух природных начал, ведут закрытый способ существования и взаимодействия. Если говорить о специфике отношений внутри этих структур, то нужно поведать о том, что денег, с их пятью функциями, которыми они заставили пользоваться остальное население земли, у них не существуют (*как это произошло читайте ниже, на этой же странице сайта*). Вообще денежной системы, в том виде как это есть в остальном мире, внутри их структуры нет, но зато существует особая «круговая порука» основанная на правилах, которых нельзя нарушать не при каких условиях и не при каких форс мажорных обстоятельствах. Другими словами говоря, такие структуры живут внутри себя по своим игровым правилам, а для остального мира, они придумывают правила игры другие, и этот остальной мир эти правила без сознательно принимает. Разве это не парадокс!?

На самом деле нет никакого парадокса - если взять во внимание выше написанное, то станет ясным и понятным почему в мире так плохо, почему не прекращаются конфликты, войны и страдание людей. Выше мы говорили, но не называли имена, что некая каста высоко посвящённых жрецов возглавляя высшие уровни закрытых орденов, ложь, клубов и экономических корпораций, желая иметь власть над странами и народами проповедуют и продвигают иной сценарный план жизни, в отличие от того, по которому живут сами. И это, по большому плану не их прихоть а участь, доставшаяся им по наследству в результате диалектического воздействия на них, той части её силы, которая в народе зовётся злом. Такова их внутренняя энергоинформационная сущностная природа, и по другому они себя вести не могут и не будут, и с этим ничего не поделаешь. Выход из этой мировой проблемной

ситуации только один — нам необходимо созидать собственную «Свою Игру» в открытом, именно в открытом, информационном Обществе. Нам нужна искренность, чистота и открытость во всём, что касается Человека и Общества, и это прямо противоположно тому, что делают наши оппоненты. Если этого добиться: то во первых - не кто не будет скрывать свои мысли перед другими, и не будет их стыдиться и бояться сам, а во вторых — нет тех сил, которые смогут помешать нам реализовать то, что написано в пункте «во первых».

Прямо сейчас, как я уже выше писал, происходят кардинальные изменения на всех космических планах, а на земном плане так особенно. Мы переехали в обитель Водолея, здесь царствуют иные энергоинформационные природные силы - силы преобразования, сплочённости и открытости, а это значит что правила сознательной Игры в новом пространстве, мы должны себе писать сами согласно требованиям нового времени, задаваемого эпохой Водолея!



Своя Игра/Дело «Обмен Паями и Талантами»

«Игра есть наилучший способ познания новой Жизни»

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

**Игра/Дело проходит и реализуется в рамках Целевых Паевых Программ
Международного Кооператива Социально-Экономических программ
«Звезда», и внутри Проекта «Союз Открытых
Информационных Обществ «Русь»**

**Определение значения некоторых слов и предложений употребляемых в
Своей Игре/Дело «Обмен Паями и Талантами» (Далее - Игра):**

- 1. Человек** — энергоинформационное Существо, жизнь которого существует благодаря обмену между энергией и информацией по горизонтали и вертикали интеграционным способом;
- 2. Талант** имеет в игровой и деловой кооперативной экономике несколько паевых и игровых не паевых значений:
 - 2.1. Талант — как мера стоимости энергоинформационного состояния Человека;
 - 2.2. Талант — как мера стоимости продукта или услуги производимого Человеком или коллективом людей. В этом случае, талант выполняет роль паевого финансового инструмента внутри Игры;
 - 2.3. Талант — как учётная паевая единица товаров или услуг внутри Игры;
 - 2.4. Талант — как энергоинформационный квант или порция света, обеспечивающая обмен талантами на тонком энергоинформационном (душевном) уровне с помощью передачи знаний и опыта между участниками

Игры.

2.5. Талант — как пай, выполняющий свою функцию паевого обмена между участниками Игры на уровне кооперативной экономики, где процесс обмена товарами и услугами между членам и участникам МПК «Звезда» происходит на контрактной основе, далее такой контракт подтверждается транзакцией с помощью цифрового учётно-распределительного модуля с конвертером валют, которую, в нашем случае выполняет «Интегратор Идей, Проектов и деловых Структур» внутри Игры;

2.6. Талант — как балансир и инструмент помогающий гармонизировать и усиливать семейные, общественные и деловые отношения внутри Игры. В этом случае информационные «Паи» и энергетические «Таланты» могут быть полезны:

2.6.1. Как передаваемые друг другу энергоинформационные кванты Света при совместном ведение Дел, для получения *мультипликационного и синергетического* эффекта, когда они производят между собой обмен паями и талантами, а также при всём при этом, соблюдение энергоинформационного баланса между получаемым и отдаваемым, по принципу: - сколько благ даришь (благодаришь), столько благ получаешь;

2.6.2. Как инструмент мотивирующий развитие внутренних талантов каждого участника Игры, и как инструмент мотивирующий желание привлекать в Игру большее количество участников для создания большего игрового кооперативного экономического эффекта.

Подробнее об этом: https://mpk-zvezda.ru/?page_id=143

- 3. Квантово-волновая теория** — авторская программа сотворения живой Реальности в Пространстве четвёртого и пятого измерения
Подробнее об этом: https://mpk-zvezda.ru/?page_id=673

Условия, Способы, Методы и Правила Игры

Преамбула

Своя Игра в Цивилизационном Проекте «Союз Открытых Информационных Обществ «Русь» (Далее — Проект), это игра в справедливую и радостную жизнь, про которую каждый мечтает, но реально в неё погрузиться, по ряду причин не может. Мы создали эту игру с целью осознание причин мешающих нам жить в полноте и целостности, счастье и радости. Задача этого Проекта состоит не только в нахождении причин нашего несовершенства, но и их устранение — чтобы помочь нам прикоснуться к грядущему волшебному миру, миру новых гармоничных отношений в Пространстве четвёртого и пятого измерения. Этот Проект нацелен на создание качественных энергоинформационных связей, и через них, производство гармоничного энергоинформационного обмена, как внутри Человека, так и между всеми людьми, включая всю земную и космическую Природу на физическом плотно-материальном уровне. Тогда мы не только познаем свою душевную Природу, но через неё сможем полностью погрузить себя в тот волшебный Мир, который своей яркой искрящейся новизной будет нас удивлять и радовать, тем самым мотивировать желание становиться более талантливыми и совершенными!

Чтобы не позволять себе отрываться от физической жизни и продолжать выполнять разные свои земные задачи, в том числе задачи связанные с удовлетворением

земных материальных потребностей членов и участников Проекта, и одновременно, продолжать развитие своей Души, мы вводим в игру необходимый аспект деловой активности. В этом случае наш Проект приобретает свойство энергетической полноты и информационной ценности. Мы запускаем удивительную волшебную Игру, затрагивающую и развивающую пять аспектов/уровней нашей современной и грядущей Жизни:

- 1. Целостное Мировоззрение** — основанного на Ведической Культуре и её Этике (Подробнее здесь: https://mpk-zvezda.ru/?page_id=607);
- 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 (Подробнее здесь: https://mpk-zvezda.ru/?page_id=400).
- 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. (Подробнее здесь: <https://mpk-zvezda.ru/wpcontent/uploads/2024/09/Положение-о-НГО.pdf>);
- 4. Экологически чистые финансовые инструменты** — это инструменты созданные с помощью современного программного обеспечения. Новые финансовые паевые инструменты несут в себе новые свойства и функции: - быть мерой стоимости и учётной единицей качественной продукции, товаров и услуг, и мерой затраченной на это человеческой энергии, стоимость которой определяется внутренними Талантами Человека, как производителя этой продукции, товаров и услуг (Подробнее здесь: https://mpk-zvezda.ru/?page_id=143);
- 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 мы будем вести домовое устройство с помощью современных технических и технологических разработок, относящихся к шестому и даже к седьмому технологическому укладу (на квантово-эфирном уровне).

Реализация выше обозначенных аспектов в нашем Проекте/Игре производится через Международный Потребительский Кооператив Социально-Экономических программ «Звезда» (Далее — МК), действующего по закону Р.Ф (о кооперации).

Мы это делаем с помощью современного программного обеспечения.

Такое совмещение, или правильнее сказать практическая интеграция друг в друга с помощью МК разных жизненных аспектов с участием программного обеспечения, в начале выглядят как информационные разнонаправленные базы данных, затем, эти базы данных становятся нашими Знаниями. Далее, благодаря совместной практической деятельности участников Игры в структурах МК, эти Знания преобразовываются в Сознание, а Сознание в Осознание Себя как

энергоинформационного Существа.

Это грандиозное качественное энергоинформационное преобразование делает 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!

Условия Игры

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

1. Формирование идеи Игры;
2. Формирование и написание сценарного плана Игры;
3. Создание правил Игры;
4. Определение Времени Игры;
5. Определение место/пространство проведения Игры.

Игра должна проводиться подготовленными игроками, членами и участниками МК с помощью Автоматизированной Системы Организации и Управления проектами, технологиями и кадрами (АСОУ ПТК), он же цифровой модуль «Интегратор Проектов и деловых Структур».

Способы Игры.

К способам относятся:

1. **Тактильный способ познания человеческой и не человеческой живой Природы** — Это когда жизнь познаётся посредством органов чувств встроенных 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 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. **Интуитивный способ познания Жизни через тонкие энергетические структуры Человека**— 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;

4. 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 участнику Игры 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».

Методы Игры

Научный метод познания Жизни

— Наука, это не способ познания, а инструменты и технологии 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.

Правила Игры

К Правилам 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.

Список задач для продвижения участников Игры по этапам развития: - от статуса «Обыватель» до статуса «Видящего», через статус «Ищущий/Достигающий»

Игра ставит своей задачей достижение участниками Игры/Проекта своего высшего энергоинформационного состояния определяемого как статус «Видящего». Этот статус достигается тремя этапами развития, каждый из этапов участник преодолевает на тонком плане индивидуально внутри себя, но с помощью коллективного взаимодействия на внешнем физическом уровне. Каждый выше достигнутый статус, Участнику позволяет занимать выше стоящие по ответственности и профессионализму уровни и должности в структуре МК по горизонтали, и тем самым продвигать весь проект/игру к намеченной Цели по вертикали;

- 1. Первый этап** развития, позволяет участнику игры достичь переход из чисто животного, обывательского состояния, в состояние человека знания и большого жизненного опыта, который он собрал и хранит на интеллектуальном (информационном) уровне. Такой опыт позволяет участнику 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 промежуточный этап развития переводит участника Игры в категорию «Ищущего/Достигающего»;
- 2. Второй этап** развития, позволяет участнику игры поднять свой статус до следующего уровня, который называется статус «Дающего». Этот уровень позволяет Участнику не только иметь Знания о внешней стороне физической жизни, связанной с физическим миром и человеческой формой существования, но и Сознание, которое позволяет ему чувствовать свою энергоинформационную природу своей Души и действовать во вне исходя из этого тонкого плана своего существования. Состояние второго статуса позволяет участнику Игры претендовать на более высокие и ответственные уровни и должности в структуре МПК, по сравнению с участником имеющий первый статусный уровень. Так получается потому что энергоинформационный уровень этого статуса даёт участнику Игры/Проекта возможность овладевать профессиональными навыками быстрее и глубже. 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 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.

- 3. 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
- https://mpk-zvezda.ru/?page_id=400.

Сценарий Игры

Сценарный план Игры:

- https://mpk-zvezda.ru/?page_id=768

Полная информация об игровом Проекте - <https://mpk-zvezda.ru>

Автор игрового Проекта «Союз Открытых Информационных Обществ «Русь» Виктор Алещанов (Элдунари).