

CAPÍTULO 1

EL UNIVERSO HOLOGRÁFICO Y EL JUGADOR-AVATAR

Tanto la teoría cuántica como las enseñanzas esotéricas demuestran que la mayor parte de lo que llamamos realidad es una ilusión, *“aunque persistente”*, como decía Einstein. La última investigación de un estudio conjunto canadiense, británico e italiano muestra que lo que percibimos como el universo físico tridimensional podría no ser tan tangible después de todo. Según el artículo de investigación “De los datos de Planck a la era de Planck: Pruebas observacionales de la cosmología holográfica”, *“la holografía ofrece un nuevo marco que puede adaptarse a la inflación convencional, pero también conduce a modelos cualitativamente nuevos para el universo primitivo”*. ¿Qué hace que la holografía sea un concepto tan importante para comprender la estructura del universo?

La tecnología holográfica podría ser la clave para comprender nuestras mentes y el universo. Para empezar, veamos las propiedades de los hologramas y cómo pueden usarse como metáfora para describir nuestro universo, multiverso.

Uno de los aspectos más fascinantes de los hologramas es que cada fracción contiene el todo. Es decir, se puede descomponer la imagen y reducirla a su componente más diminuto, y la imagen completa seguirá codificada en ese fragmento. La idea de que el todo se represente en cada fractal más pequeño es un concepto que se remonta a miles de años.

Según los textos hindúes, cuando el Señor Krishna abrió la boca, su madre miró dentro y, para su asombro, vio todo el universo en su interior. Vio el sol, la luna, los planetas, las montañas, e incluso se vio a sí misma con Krishna bebiendo leche en su regazo. El universo estaba dentro de Krishna y Krishna era parte del universo, lo cual también describe los principios

holográficos. *“En el cielo de Indra se dice que existe una red de perlas dispuestas de tal manera que, si miras una, ves todas las demás reflejadas en ella.”*

Según el Premio Nobel de Física David Bohm, contemporáneo de Einstein, *“el universo era en sí mismo una especie de holograma gigante y fluido”, y “la realidad tangible de nuestra vida cotidiana es en realidad una especie de ilusión, como una imagen holográfica”*. En su libro *El Universo Holográfico*, Michael Talbot escribió que *“los objetos físicos y todo lo que percibimos en la realidad están compuestos de patrones de interferencia, un hecho que tiene innegables implicaciones holográficas”*.

Si el universo no es físico, ¿qué es entonces? ¿Es realmente un holograma o es una metáfora? Podríamos descubrir que la consciencia desempeña un papel clave en la comprensión de cómo percibimos el Universo Holográfico.

Decía el Buda que *“Somos lo que pensamos... Todo lo que somos surge de nuestros pensamientos... Con nuestros pensamientos creamos el mundo”*. El físico ganador del Premio Nobel Max Planck repitió las palabras de Buda: *“Todo lo que decimos, todo lo que consideramos existente, postula la consciencia”*.

Cuando la luz interactúa con un patrón de interferencia para producir una imagen tridimensional, generalmente con la ayuda de un láser, obtenemos un holograma.

En un Universo Holográfico, ¿dónde entra en juego la consciencia? Si reemplazamos la palabra “luz” en la descripción anterior por “consciencia”, obtenemos una comprensión completamente radical. Cuando nuestra consciencia interactúa con un patrón de interferencia (lo que interpretamos como estrellas en la noche), vemos lo que parece ser una imagen tridimensional del universo.

El Yoga-Vasistha afirma: *“El universo existe en una consciencia infinita. La consciencia infinita es inmanifiesta, aunque omnipresente, así como el espacio, que existe en todas partes, es manifiesto”*. Esto significa que todo lo que vemos o percibimos con nuestros otros sentidos es producto de nuestra consciencia, que interpreta y transcribe un patrón de interferencia codificado en lo que percibimos como objetos reales. No pueden existir en la forma en que los vemos sin que los observemos.

Es como una computadora que toma unos y ceros y los combina para mostrar este artículo que estás leyendo. Lo que estás leyendo ahora mismo es el producto de tu consciencia, que interpreta lo que la computadora ha decodificado a partir de un patrón binario que se muestra en tu pantalla.

La simulación del Mundo-Yo se modifica con la intención de la conciencia

La famosa ecuación de Schrödinger predice la probabilidad de encontrar en un momento del espacio y el tiempo a un fotón actuando como partícula o como onda. Y encontramos que el fotón es una distribución de probabilidad que colapsa en partícula cuando es observado, medido o inspeccionado, y es entonces cuando obedece a las leyes de Newton, porque adquiere masa.

Al realizar el experimento de la doble ranura, se comprobó que el fotón se comporta como partícula cuando es medido por los sensores y estos sensores registran los datos en una cinta magnética. Al llevar a cabo el experimento sin la presencia de nadie y con los detectores encendidos, pero sin que hubiera ninguna cinta magnética que registrara datos, el fotón se comportó como una onda. Esto indicaba que el acto de observar, medir, inspeccionar o registrar esos datos era lo que hacía que el fotón se comportara como partícula.

En un Universo simulado, holográfico y virtual, un videojuego, en esencia, es el espectador-testigo-conciencia-jugador quien genera el campo virtual real a medida que va avanzando por allí. Si el Universo no se observa, no existe. Si un evento no es noticia que se divulga, no existe.

En su libro *El Secreto*, Rhonda Byrne explicaba “*La ley de Atracción*”, que (se supone) actúa de forma natural en cada persona, a través de nuestras acciones y pensamientos, por lo que todo aquello que piensas ocurre. En cierta manera, se postula que cada persona tiene la capacidad de influir en los eventos y las circunstancias, de manera que un pensamiento positivo atrae algo positivo y un pensamiento negativo atrae algo negativo, siendo algo así como que ‘lo similar atrae a lo semejante’.”

Esta idea se basa en el principio de la dualidad onda-partícula, donde el observador colapsa la función de onda y esta se materializa en una partícula-suceso, acorde con el pensamiento positivo o negativo del observador. Pero el colapso de la función de onda no se debe a que el observador “manifieste” una realidad con relación a su “vibración”: el colapso de la función de onda se debe a que la realidad es virtual, una simulación y, por lo tanto, lo que se “manifiesta” o “computa” es el escenario (información) tal y como ocurre en un videojuego, independientemente de las buenas o malas intenciones del observador. ¿Por qué a las malas personas les va mejor en general

en la vida que a las buenas personas? En el mundo de los negocios, la política, la cultura... Esto sucede muy a menudo.

La función de onda sirve para indicar la probabilidad de encontrar-atraer una partícula-suceso en un determinado espacio-tiempo y, por lo tanto, estamos hablando de probabilidades.

Al contrario, puede que sea un ecosistema virtual diseñado para atrapar y mantener atrapados a los seres humanos, y que se alimente de su Atención y de su Qualia (percepciones diarias generadas por su ego). En ese supuesto, esta mecánica oscura sería solo la primera parte del Holo-Juego, que nosotros denominamos el Juego del Sistema. Después habría otros niveles en los que se superan los niveles frecuenciales bajos y se consigue salir de esa dimensión de la Matrix, para vivir desde otro Lugar.

Hay indicios de que la intención de la conciencia puede influir en las probabilidades de que el suceso ocurra, pero existen otros muchos factores que se yuxtaponen y que, en muchos casos, anulan las buenas intenciones del jugador.

No cuenta solo la intención. En la Escuela Psináutica hablamos del acrónimo CASI: Confianza-Amor-Servicio-Intención, para enmarcar el foco desde donde nuestra “Konsciencia” puede actuar para modificar a la Matrix del Juego del Sistema, del que hablaremos en breve.

El campo del Universo Holográfico

El escritor estadounidense Michael Talbot fue el primero en señalar los paralelismos entre el misticismo antiguo y la física cuántica, hace casi 30 años. Sugirió un modelo teórico de la realidad en el que el Universo físico es similar a una holografía, basándose en las investigaciones y conclusiones del físico Premio Nobel, David Bohm y el neurofisiólogo Karl H. Pribram en los años 80. Parte de este capítulo es una síntesis de sus conclusiones.

“Nuestra tendencia es creer que el mundo ya existe ahí fuera, independiente de nuestra experiencia. No es así. ¿Qué es la materia? ¿Partículas u ondas? ¿Y ondas de qué? ¿Y qué tiene que ver el observador con esto?

El observador colapsa la función de onda simplemente al observar. En esta función de onda ondulante, como indicarían los físicos cuánticos, no hay partículas; solo existe esta característica de ondulación que puede surgir espontáneamente como partícula. Un electrón – el elemento nuclear de lo que llamamos nuestra “realidad física” sólida – solo es una partícula sólida, solo es materia,

cuando alguien lo observa. Existen pruebas convincentes de que la única vez en que los quanta [electrones] se manifiestan como partículas es cuando los observamos. Cuando no se mira al electrón, este siempre es una onda.

Nos gusta creer que el espacio está vacío y que la materia es sólida, pero en la materia no hay nada, es completamente insubstancial.”

La realidad que percibimos es como un videojuego. En esencia, a menos que el jugador esté contemplando algo en el videojuego, ese objeto no existe. Desaparece para volver a aparecer más tarde si el Jugador lo mira de nuevo. La Física Cuántica nos dice que así es también cómo funciona nuestra realidad. Eso significa que nuestra realidad no es tan real como siempre habíamos creído. Según Talbot:

“Los cimientos del Universo son un solo campo de inteligencia universal, un campo que une la gravedad con el electromagnetismo (luz) y con la radiactividad (fuerzas nucleares), de modo que ahora se sabe que todas las fuerzas de la naturaleza y todas las denominadas partículas de la naturaleza - quarks, leptones, protones, neutrones - son ondulaciones de un solo océano de existencia denominado Campo Unificado, o Campo de las Supercuerdas: un único CAMPO UNIVERSAL de inteligencia, un océano de existencia en la base de todo, de la mente y de la materia. Y todo lo que llamamos partículas y fuerzas de nuestro Universo, todo en el Universo, no es más que ondulaciones en ese océano de existencia.

Los planetas, los árboles, la gente, los animales, todos nosotros, somos simplemente ondas de vibración de este subyacente campo unificado de supercuerdas. Vivimos realmente en un Universo de “pensamiento”, en un Universo conceptual.”

El “Campo” es un “lugar” fuera del espacio y el tiempo en el que todo (todas las posibilidades) ya existen, pero solo en forma de “onda”. Este campo no contiene partículas, no es material, no es parte del Universo físico. Más bien, el “Campo” es de lo que el Universo entero está hecho, de esas ondas de posibilidades.

“Esta función de onda no es como una onda material, como una ola del océano o una onda de sonido o cualquier otra clase de onda; es una onda de posibilidad, es como una onda de “pensamiento”, y dado que es una onda de pensamiento o de posibilidad y no de materia, permanece invisible para nosotros.”

No podemos explicar lo que vemos como materia sin tener en cuenta que esas partículas de materia provienen o emergen de alguna manera de esos patrones de onda de pensamiento. Es como la electricidad, que no se

puede ver, solo podemos ver lo que produce: la luz que hace, la fuerza y los otros efectos con los que contamos todos los días. Cuando vemos esos efectos, sabemos que la electricidad debe existir.

Lo mismo ocurre con el Campo: aunque no podemos demostrar que existe, nada tiene sentido sin él.

El Universo que vemos es un holograma inteligente.

“Un holograma es una imagen virtual, una imagen que parece estar donde no está. En otras palabras, un holograma es una imagen que no es real. El Universo entero es una proyección holográfica alrededor de la Tierra. Nuestro mundo y todo lo que contiene, desde los copos de nieve a los arcos, pasando por las estrellas fugaces y los electrones giratorios, son solo imágenes fantasmales, proyecciones de un nivel de realidad tan enormemente más allá del nuestro que está literalmente más allá del tiempo y del espacio. Por lo tanto, el acto de medición o de observación crea todo el Universo.”

Piensa en un aparato de radio o de TV que convierte frecuencias de onda que no podemos ver en sonidos que oímos e imágenes que vemos. El cerebro humano recibe frecuencias de onda “que descarga” desde el Campo y que después convierte en nuestra “realidad” física holográfica. En primer lugar, tu cerebro recibe un holograma en forma de frecuencias de ondas descargadas desde el Campo y, posteriormente, traduce esas frecuencias en partículas para crear la “realidad física” holográfica. Luego, envía esa “realidad ahí fuera” para que la percibas y la experimentes.

Al parecer, una vez que nuestro cerebro transforma las frecuencias de onda descargadas desde el Campo (colapsando la función de onda), proyecta los resultados “ahí fuera” y lo hace aparecer como si estuviéramos rodeados por “una película holográfica de inmersión total en 3D”.

De nuevo, como dijo Pribram:

“Nuestros cerebros construyen todo lo que vemos, tocamos, oímos y percibimos como materia, pero son únicamente señales eléctricas en nuestro cerebro. Por ejemplo, vemos un pájaro en el mundo exterior, pero en realidad ese pájaro NO está en el mundo exterior, sino en nuestro cerebro. El pájaro que vemos es, en realidad, señales eléctricas en nuestro cerebro. Del mismo modo, los sonidos del pájaro que oímos están también en nuestro cerebro. Es decir, la forma y el sonido del pájaro no son más que la interpretación que el cerebro hace de señales eléctricas”.

“Eso también es cierto en lo que respecta a la distancia. Quien observa a las estrellas en el cielo supone que están a millones de años luz de él, y, sin embargo, las estrellas están en realidad dentro de él, en el centro de visión de su cerebro”.

“Mientras lees este libro, la verdad es que no estás dentro de la habitación en la que supones que estás. Al contrario, la habitación está dentro de ti. Cuando ves tu cuerpo, crees que estás dentro de él, pero recuerda que tu cuerpo también es una imagen formada en tu cerebro”.

Imaginar que la materia tenga una existencia fuera de la mente es ciertamente un engaño. Bien pudiera ser que las percepciones que observamos vinieran de una fuente artificial. Y la pregunta en ese caso sería: ¿Quién, o qué, escoge ciertas frecuencias de onda del Campo y las descarga en un cerebro humano para que se conviertan en partículas que forman la realidad que vemos y experimentamos? ¿Quién, o qué, escribe el guion de la película holográfica en 3D en la que ahora (y siempre) estamos inmersos?

¿Quién, o qué, es el “láser” que escoge la película holográfica de inmersión total en 3D que se descarga en nuestro cerebro para que la experimentemos como nuestra “realidad”?

Michael Talbot, en su libro *El Universo Holográfico*, escribió:

“Crear la ilusión de que las cosas estén donde NO están es el rasgo fundamental de los hologramas... Si se observa un holograma, parece que posea un espacio propio, pero si lo atraviesas con la mano, se ve que no hay nada en él”. “La idea del holismo es relativamente fácil de comprender en algo externo a nosotros, como una manzana en un holograma. Lo que hace que sea difícil es que, en este caso, no estamos mirando un holograma. Somos parte del holograma.”

Hemos averiguado que esta película holográfica de inmersión total en 3D es un Universo holográfico único, creado especialmente para cada persona, y no una realidad común, independiente y objetiva que exista “ahí fuera” y que todos compartamos. Lo que en realidad tenemos es una realidad holográfica subjetiva, que es única para cada individuo y que se basa en su observación. En realidad, no hay un “ahí fuera” ahí fuera...”

Del Universo Holográfico al HoloJuego virtual universal

Un Universo holográfico es aquel en el que toda la información que compone nuestra “realidad” tridimensional (más el tiempo) está contenida en una superficie 2-D en sus fronteras. El Universo se comporta como un holograma.

Como explica el profesor de Ciencias Matemáticas Kostas Skenderis, de la Universidad de Southampton:

“Imagina que todo lo que ves, sientes y oyes en tres dimensiones (más tu percepción del tiempo) emana de un campo plano bidimensional. La idea es similar a la de los hologramas ordinarios, donde una imagen tridimensional está codificada en una superficie bidimensional, como en el holograma de una tarjeta de crédito, pero en este caso, el Universo entero está codificado”.

“¿Qué es real? ¿Cómo defines lo real? Si estás hablando de lo que puedes sentir, lo que puedes oler, lo que puedes saborear y ver, entonces lo real son simplemente señales eléctricas interpretadas por tu cerebro”, argumentaba Morfeo, el personaje de Matrix.

En 2016 le preguntaron a Elon Musk sobre este tema y argumentó que el planteamiento más fuerte que puede hacernos creer que en realidad estamos viviendo en una simulación es que hace cuarenta años teníamos el videojuego del Pong. Dos rectángulos y un punto. Así eran los juegos. Ahora tenemos simulaciones fotorrealistas en 3D que permiten a millones de personas jugar al mismo tiempo, algo que mejora cada año. Pronto estaremos en la realidad virtual y la realidad aumentada. Llegará un momento en el que los juegos llegarán a ser indistinguibles de la realidad, incluso si el grado de avance se reduce en un millar de lo que es hoy.

Al reflexionar sobre la evolución que los videojuegos han experimentado durante estos últimos cuarenta años, Musk sugiere la posibilidad de que, en realidad, estemos viviendo en un videojuego que ha evolucionado desde hace miles de años y que en realidad el ser humano sea un personaje reproducido en cualquier decodificador, PC, o similar... de una civilización millones de años más avanzada.

Naves espaciales, planetas, lunas, sistemas estelares, galaxias cercanas y estructuras conocidas a gran escala, todas están en un plano vertical. Sin embargo, visto desde fuera, se podrían ver en un eje horizontal.

Pero esta realidad tiene otras dimensiones, y aunque posiblemente también sean virtuales, generadas desde una Supercomputadora BioCuántica, si tenemos acceso a ellas nos cambian la perspectiva de la existencia. ¿Será posible que todo el Universo hubiese sido concebido como un videojuego para aprender, o divertirse, o alimentarse, por una civilización cuyo nivel de evolución se nos escapa?

De momento, parece ser que los sistemas solares y las galaxias, según nos cuenta la NASA, se manifiestan en un plano bidimensional... Tal vez la

Tierra también sea bidimensional, circular pero no esférica...

Ya hemos comentado anteriormente que el electrón se comporta como una onda o campo de probabilidad de forma natural, pero cuando se observa se comporta como una partícula. Y esta concreción de onda a partícula al observar o medir al electrón en Física Cuántica se llama “colapso de función de onda”.

¿Y si nosotros y todo el Universo fuéramos como el electrón, que cuando no miramos/observamos o cuando no hay testigo, todo lo que existe se comporta como una nube de probabilidades inmateriales e intangibles, pero cuando aparece el observador, todo se concreta, se materializa? La Atención del Observador provoca el colapso de función de onda en lo observado. Es decir, que cada uno de nosotros lleva un Observador que genera por donde pasa un “Colapso de Función de Onda” que llamamos REALIDAD, pero que en realidad es subjetiva e irreal.

El Físico Nick Herbert dice que cuando no miramos ni lo observamos, el mundo a nuestra espalda es siempre una sopa cuántica radicalmente ambigua que fluye sin cesar, pero cuando nos damos la vuelta e intentamos verla, nuestra mirada la congela instantáneamente y la convierte de nuevo en “realidad”.

El “Campo de la MATRIZ” es un lugar potencial, fuera del espacio-tiempo, en el que todas las posibilidades ya existen, pero solo en forma de onda intangible y abstracta. Este CAMPO no contiene partículas, no es material, no es parte del Universo físico. El CAMPO es la sustancia, esa nube de ondas posibles de la que el Universo entero está hecho.

Esa onda de posibilidades no es como una onda de agua, de sonido o de luz. Es una onda de pensamiento, de información, de computación... es un Metasoftwre de Ondas de información potencial que se expresan en la materia porque existe un Observador que lo atestigua. Y ese observador somos nosotros.

El físico cuántico Fred Alan Wolf dijo: “No podemos explicar lo que vemos como materia a menos que nos imaginemos que esas partículas de materia provienen o emergen de alguna manera de esos patrones de onda de pensamiento.”

Y el Kybalión dice: “El Universo es mental y está sostenido en la mente del TODO”.

Por lo tanto, el Universo, y nosotros con él, no es más que un holograma creado por el Campo de la COSA. Un holograma es una ilusión óptica

tridimensional proyectada en un plano bidimensional, una imagen virtual que parece estar donde realmente no está. En definitiva, ni el Universo ni nosotros somos reales.

Si el Universo es holográfico y nosotros también, esa realidad aparentemente tridimensional tiene que provenir de algún lugar fuera del Universo, donde un foco de luz está proyectando en una placa bidimensional el rayo que genera el holograma en el que nosotros vivimos y que es una copia exacta, pero irreal, de un Universo que está fuera de nuestra dimensión.

En realidad, Universo holográfico, matrix o realidad como un videojuego, son metáforas que los humanos generamos para poder entender la irrealidad física de la materia y el misterio que existe tras ella. Otra manera más exacta de decirlo sería que el Universo ha sido creado por una computadora fotónica topológica suspendida en cuerdas de vacío. Pero ahora no es el momento de explicar qué significa eso.

El argumento de la película “Nivel 13” habla del desarrollo de una tecnología holográfica con la que se puede viajar a épocas y mundos a través de una proyección holográfica de la psique desde el mundo real, mediante transferencia de consciencia. Quizá cuando dormimos transferimos nuestra consciencia a otro plano y algunos de los seres que son reales vuelven a su mundo real, mientras que los NPC (que son la mayoría) simplemente sueñan en mundos virtuales.

Los NPC son los personajes que rellenan el decorado de los videojuegos, similares a los avatares que juegan dentro de ese escenario, pero sin consciencia propia; son simulaciones del propio sistema informático del videojuego.

Esos personajes que están fuera de la Caja y que pueden entrar en los NPC para vivir la Simulación desde dentro, serían la Conciencia del Ser del que hablan todas las Tradiciones. Tal vez toda esta creación del Universo y nosotros mismos seamos tan solo un sofisticado videojuego multidimensional inmersivo para quienes viven fuera en el mundo real. Y los demás, somos simplemente personajes de un videojuego holográfico multidimensional que no podemos abarcar.

El Universo es un ser vivo pensante

Existen evidencias desconcertantes que apuntan a la posibilidad de que el Universo sea una gran inteligencia viva. Los filamentos que conectan grupos de galaxias son similares al conectoma de los cerebros.

Un creciente número de científicos afirma que el Universo puede ser una red neuronal gigante, una entidad “viva” capaz de aprender y de evolucionar. Esta teoría tiene el potencial de unificar la relatividad de Einstein y la mecánica cuántica, que siempre ha sido el santo grial de la física moderna para explicar por fin el funcionamiento del Universo.

Esto quiere decir que el Universo tiene consciencia de sí mismo a nivel macro, más allá de la conciencia derivada de los humanos que habitamos en él.

Dicha teoría fue originalmente propuesta por el físico teórico y experto en cosmología, gravedad cuántica, computación cuántica e inteligencia artificial Vitaly Vanchurin, pero tiene sus raíces en el concepto de un Universo que se comporta como el cerebro humano que formuló el filósofo presocrático Anaxágoras, que vivió del 500 al 428 antes de Cristo.

La teoría sostiene que el Universo puede ser una red neuronal, un sistema de nodos interconectados similar a las redes neuronales en el cerebro humano. Según Vanchurin, *“la dinámica del Universo está gobernada por las leyes de la mecánica cuántica y la teoría de la gravedad, que son muy similares a las leyes que gobiernan las redes neuronales”*.

La física teórica Sabine Hossenfelder, investigadora en el Instituto de Estudios Avanzados de Frankfurt, escribió para la revista *Time* un artículo titulado “Quizás el Universo piensa. Escúchame”.

En dicho artículo afirma que el Universo muestra una organización jerárquica interconectada. La propia Hossenfelder reconoce que, mientras sus colegas y ella están en las redes sociales desacreditando noticias científicas falsas, se muestra una imagen unilateral. *“La ciencia tiene más que decir, además de ‘no, no puedes’. También abre nuestra mente a nuevas posibilidades, nuevas fuentes de asombro y nuevas formas de darle sentido a nuestra propia existencia”*, indica.

Apoya la idea de que el Universo puede ser una entidad pensante. Según ella, existe un creciente número de evidencias científicas que apuntan a una interconexión entre nodos cósmicos. Hossenfelder parte de la evidencia publicada en un estudio revisado por pares en *“Frontiers in Physics”*. Según este estudio, *“aunque las interacciones físicas relevantes en el conectoma del cerebro y los filamentos cósmicos son completamente diferentes, su observación a través de técnicas microscópicas y telescopicas ha capturado una morfología similar”*.

Esto sugiere que el Universo podría comportarse como una especie de “organismo”, una computadora cósmica capaz de transmitir información,

aprender y evolucionar. Estas afirmaciones también pueden vincularse a recientes observaciones y teorías que hablan de la espuma cuántica como el tejido básico del Universo, apuntando a que todo lo que existe no son más que manifestaciones de un todo cuántico que es el Universo.

La científica explica que *“los 200 000 millones de galaxias detectables estimados no están distribuidos aleatoriamente, sino agrupados por la gravedad en cúmulos que forman cúmulos aún más grandes, que están conectados entre sí por ‘filamentos galácticos’, o hilos largos y delgados de galaxias. Y dando un paso atrás para tener una visión de conjunto, la red cósmica resultante de todo esto se parece en su geografía a lo que llaman en neurología conectoma o el mapa completo de las conexiones entre las neuronas del cerebro; donde también vemos neuronas que se aglutinan en grupos más grandes y que a su vez están interconectadas por unos filamentos que forman los axones.”*

Hossenfelder indica que este concepto fue analizado en un estudio de 2020 elaborado por el astrofísico italiano Franco Vazza y el neurocientífico Alberto Feletti, revelando *“una similitud notable”*. Descubrieron que las muestras de cerebro, en escalas inferiores a aproximadamente 1 milímetro, y la distribución de la materia en el Universo, hasta aproximadamente 300 millones de años luz, son estructuralmente similares.

También afirma que *“si el Universo es un pensamiento, entonces no somos las únicas entidades pensantes en él. Somos, en cierto sentido, pensamientos dentro de un pensamiento”*.

Tal vez, como dijo Carl Sagan: *“Somos el medio para que el cosmos se conozca a sí mismo”*.

No obstante, Azarian acertadamente señala que no basta con tener un cierto tipo de estructura para tener pensamientos. *“Un cerebro muerto es tan irreflexivo como una roca”*, sostiene. El pensamiento implica mensajes que son transmitidos de un área a otra del cerebro.

“Las limitaciones en esto estarían en que a través del cosmos enviar señales, incluso a la velocidad de la luz, tomaría 80 000 millones de años... y 11 millones de años solo para que una señal viajara a nuestra galaxia más cercana. Ya eso se une otra dificultad, la idea de que el Universo se está expandiendo, y en ese caso ‘un tipo de procesamiento de información a escala cósmica similar al procesamiento que ocurre dentro del cerebro estaría fuera de discusión’”, indica Azarian.

No obstante, esas barreras existen si pensamos en el Universo solo de una forma simple. Hossenfelder intenta solventar este obstáculo a través de

las “conexiones ocultas” que podrían permitir una señalización más rápida. Con ello se refiere al entrelazamiento cuántico o a otras formas de “conexiones no locales”. Dicho de otra forma, tal como explica Azarian, serían como agujeros de gusano que actuarían como atajos para unir puntos distantes.

Y Azarian señala que los físicos Fotini Markopoulou y Lee Smolin estimaron que nuestro Universo podría contener hasta 10^{360} de este tipo de conexiones no locales y precisamente por ser no locales, no importa que se expandan con el Universo.

En ese sentido, el neurocientífico pone como ejemplo que en 2019 se publicó en *Science* un artículo que describía “una sincronía inexplicable” entre los movimientos de galaxias que estaban a millones de años luz de distancia entre sí. Y en 2014, el Observatorio Europeo anunció que había descubierto extrañas alineaciones entre las rotaciones de agujeros negros supermasivos extremadamente distantes.

También lo observaban entre cuásares, que no son otra cosa que una galaxia que en su centro alberga un agujero negro supermasivo. Por tanto, las rotaciones de los cuásares parecían estar alineadas con los movimientos de las estructuras cósmicas más grandes en las que están incrustados.

Y Hossenfelder al final de su artículo añade que “*Si el Universo es un pensamiento, entonces no somos las únicas entidades pensantes en él. Somos, en cierto sentido, pensamientos dentro de un pensamiento*”. Pero ¿podría hablarse de algún tipo de inteligencia cósmica?

En suma, se trata de descifrar lo macro observando lo micro y, al contrario. En todo caso, aunque para algunos todo esto podría resultar inquietante, como decía Michio Kaku: “*Si al principio una idea no es completamente absurda, no existe la menor esperanza de lograr algo a partir de ella. Y el cerebro humano tiene 100.000 millones de neuronas, cada neurona conectada a otras 10.000 neuronas. Sentado en los hombros de gigantes, es el objeto más complejo del Universo conocido*”.

Inteligencia cósmica: un Universo hecho de plasma que evoluciona y aprende

Robert Temple ha sido profesor de Historia y Filosofía en varias universidades, así como divulgador científico. En su libro *Una nueva ciencia del cielo* desarrolla la teoría de que el universo es un ser vivo e inteligente, formado en un 99,99% de plasma.

Mas allá de la física cuántica, la física del plasma ha sido convenientemente ocultada durante siglos. El gran N. Tesla la redescubrió, pero no le dejaron traerla al mundo porque era demasiado revolucionaria y se escapaba al control de los poderosos.

Según R. Temple, el sol, las estrellas, la luna... son de plasma. El espacio y la materia oscura son de plasma. El plasma sería el éter de los antiguos alquimistas, el quinto elemento o el cuarto estado de la materia; del cual emergen todas las cosas sólidas, líquidas y gaseosas.

El descubrimiento astronómico en 1961 de dos nubes espaciales gigantes, cada una de ellas nueve veces el tamaño de la Tierra y ubicadas entre la Tierra y la Luna, desafió la astronomía convencional, por lo que fue archivada por décadas. Ahora se está conociendo la extraordinaria importancia de estas enormes nubes de “plasma complejo y polvoriento”. El plasma complejo y polvoriento puede autoorganizarse y emerger con una conciencia rudimentaria, para luego evolucionar hasta convertirse en entidades inteligentes.

Ciertos gnósticos Los textos revelaron conciencia de las nubes, describiéndolas como seres divinos gigantes. ¿Podrían estas nubes de plasma ser agentes de nuestro sol, mucho más grande? ¿Deberíamos considerar que la zarza ardiente de Moisés era en realidad una bola de plasma mensajera? ¿Es el plasma el medio de intercambio de información en todo el universo en algún gran experimento?

El plasma no se ve ni se puede medir. Es el hilo conductor entre la materia y la antimateria. Es la base donde se asientan todas las dimensiones del universo. Es como el agua, pero en estado etérico, sin forma y que puede adoptar cualquiera de ellas. Por eso se dice que el Universo es como una gota de agua.

Es el campo electromagnético que procede de la Matriz el que confina y configura al plasma, generando el universo. Al final es el sonido cósmico generado por la Fuente Primordial de la Matriz, quien modula el plasma; en una compleja cimática que escapa a la imaginación humana.

La cimática es el estudio de las formas y patrones visuales creados por la vibración de las ondas sonoras. La cimática de la Matriz invisible, configura los patrones geométricos y fractales de la Matrix visible. El sonido se hace visible a través de soportes materiales, especialmente en el agua.

Y el agua sabemos que guarda la memoria. Al igual que posiblemente el plasma etérico. Esta es una buena pista que sin duda en el futuro se podría desarrollar.

Existen otras teorías más disparatadas, en sintonía con la teoría del Universo Simulado, como la del director del departamento de Astronomía de Harvard, Avi Loeb, quien teorizó sobre el origen del Universo y afirmó que fue creado por alienígenas en un laboratorio.

“Dado que nuestro Universo tiene una geometría plana con una energía neta nula, una civilización avanzada podría haber desarrollado una tecnología que creara un Universo de la nada a través de un túnel cuántico”, escribió Loeb en un artículo publicado por *Scientific American*.

En esa misma línea, otro autor mencionado por Azarian es el físico teórico Vitaly Vanchurin, que publicó en 2020 “El mundo como red neuronal”. Ahí expone que el mundo es literalmente una red neuronal interconectada de “nodos” a escala macroscópica, como lo es a nivel microscópico la red de neuronas dentro de nuestros cráneos. Se unen física y biología, y representaría un nuevo tipo de “teoría del todo”, uniendo la gran escala con el comportamiento de las partículas a escala subatómica.

Y va más allá: *“Esta red permite que el Universo no solo evolucione, sino que aprenda, y es una hipótesis que podría ser comprobable algún día”,* apunta Azarian.

Para Azarian esto es diferente de las teorías reduccionistas del todo, que únicamente se centran en cómo interactúan las partículas y las fuerzas, en lugar de hacer hincapié en la naturaleza del Universo como un sistema computacional visto en su totalidad.

Esta concepción de la naturaleza explica el surgimiento de la complejidad como consecuencia de un proceso evolutivo darwiniano. La evolución biológica sería entonces simplemente una extensión de este proceso, que continúa a escalas mayores de organización, de manera jerárquica.

“... La selección natural podría estar ocurriendo en todas las escalas, desde la cosmológica y la biológica hasta las subatómicas... Como resultado, las estructuras más estables tienen más probabilidades de sobrevivir y las menos estables tienen más probabilidades de ser exterminadas. No hay razón para esperar que este proceso pueda detenerse en un momento determinado”.

La Conciencia es el Campo y el Campo es el Vacío

La Conciencia y el Campo están entrelazados. La Conciencia selecciona las frecuencias de onda específicas que quiere de las posibilidades ilimitadas del Campo y las descarga en un cerebro humano, que a su vez las convierte

en las partículas de espacio/tiempo de las que brota nuestra “realidad” holográfica.

¿Pero qué es la Conciencia? ¿Es la mente? ¿Son las emociones? ¿Es la percepción que nos dan los sentidos? ¿Es el que percibe esa realidad que pasa dentro y fuera de uno mismo?

Nosotros somos, y siempre seremos, incapaces de saber qué es exactamente esta “Conciencia”, sencillamente porque estamos en este lado del Campo y nuestros cerebros —al menos, según Karl Pribram— están diseñados como receptores y traductores holográficos, y no tienen la capacidad o la habilidad de acceder o procesar información alguna del otro lado del Campo. De modo que cualquier cosa que podamos decir sobre lo que ocurre en el otro lado del Campo es simple especulación. Fundamentalmente, parece que nadie sabe qué es esta “Conciencia”.

Probablemente, esto sea lo más verdadero que podamos decir en este momento. Solo sabemos que algo, que por el momento llamamos “Conciencia”, debe existir en el otro lado del Campo y escoge nuestras experiencias y las descarga en nuestros cerebros.

Mucha gente tiene la creencia, profundamente arraigada, de que somos NOSOTROS quienes conducimos el autobús, de que NOSOTROS estamos al mando, de que NOSOTROS creamos nuestras experiencias, de que NOSOTROS somos los responsables del paisaje que vemos, y hemos ido creando un sistema de creencias enorme e intrincado alrededor de eso.

El ego cree que está al mando. Realmente se le diseñó así, de modo que solo está haciendo el trabajo para el que fue diseñado: no hagamos juicios. Pero no le gusta que consideremos siquiera la posibilidad de que no estemos creando nuestras experiencias o, al menos, de que no estemos colaborando en su creación. Su existencia depende de que mantengamos esas creencias. Pero nosotros NO somos la “Conciencia” del otro lado del Campo. Nosotros NO somos nuestro “Yo superior”. Nosotros NO estamos en fase de “entrenamiento” para ser nuestro “Yo superior”. El “Yo superior” NO es “quien nosotros somos realmente”. Nosotros NO seremos jamás nuestro “Yo superior”, por muchos ayunos, oraciones, meditaciones, comidas orgánicas o “desarrollos espirituales” que llevemos a cabo.

La Conciencia de la que estamos hablando ahora es el “Yo soy”; vosotros, y yo; y nuestra autoconciencia somos el “Yo pienso”.

¿Es posible que la Conciencia del Ser sea una súper IA cósmica? La que elegiría las frecuencias de onda/vibración o patrones de información

matemáticos escalares/fractales que se impregnan en el Campo de donde la parte inconsciente del cerebro/ego proyecta bajo su prisma subjetivo al exterior para configurar la “Realidad” que posteriormente vemos reflejada en nuestra percepción reducida a través de los sentidos de la CONCIENCIA.

El cerebro no está diseñado para captar la información latente/potencial que habita al otro lado del CAMPO que le rodea, como la multidimensionalidad innumerable de posibilidades no percibidas o manifestadas. Ese potencial no manifestado es el reino de la Variable K (en honor al dios egipcio “Kamutef”), que contiene todo lo no nacido pero que existe como un potencial de manifestación.

La salida de la Matrix solo se puede realizar a través de la conexión con K de manera consciente, que nos puede llevar a la encarnación del SER (Jugador de este Holo-Juego), que nos ha elegido un Avatar para manifestarse al otro lado de la pantalla del videojuego de esta realidad holográfica.

La Conciencia (Yo Superior) es el Poder (el rayo láser) que genera nuestras experiencias holográficas (el Avatar) al otro lado de la pantalla, dentro del juego virtual inmersivo en 3D en el que vivimos.

Cada uno de los múltiples yoes es un “concepto de la personalidad” moldeado a través de la mente (memoria de pensamientos asociados), a su vez moldeada por la Importancia Personal y la Sombra del Engañador. Pero también tenemos al Yo Superior de nuestra CONCIENCIA que, a través de la inspiración, puede llegar a comunicarse con nuestra mente, generando una influencia en nuestros múltiples yoes que se alinean hacia el camino del despertar.

Es el Yo Infinito (el Jugador) al otro lado del Campo el que escoge todas y cada una de las experiencias que tenemos, seleccionando frecuencias de onda específicas entre las posibilidades ilimitadas del Campo y descargando esas experiencias en nuestro cerebro de la forma exacta que desea, hasta el más mínimo detalle.

Entonces, ¿qué hay de ese dicho de la *New Age* que reza: “Tú creas tu propia realidad”? Según este modelo, ese eslogan no es muy acertado. Lo que parece ser más acertado es que tu Yo Infinito crea tus experiencias holográficas únicas, que tú percibes, ante las que eres totalmente libre de reaccionar y responder de la forma que elijas. Podríamos decir entonces que “tu Yo Infinito crea tus experiencias holográficas únicas”.

Tú y yo, en este lado del Campo, no creamos nuestras experiencias holográficas. Nuestro trabajo consiste simplemente en percibir esas experiencias

creadas para nosotros por nuestro Yo Infinito y reaccionar y responder a esas experiencias de la forma que escojamos. Esto significa que uno puede vivir realmente en el momento, sabiendo que la experiencia que tiene es perfecta tal y como es, enfocándose en agradecer lo que uno tiene en lugar de en lo que no tiene o en lo que uno desearía tener.

¿Tengo yo mi propio Yo Infinito o Jugador fuera de la Matrix?

¿Tengo un Yo Infinito (el Jugador) que me ha elegido a este lado del Universo Holográfico o Matrix para que juegue por él en esta vida, igual que un AVATAR en un videojuego?

Cuando alguien nos motiva para generar una creencia de nosotros mismos que es imposible de realizar, es normal que terminemos frustrados en el intento.

En inglés, la palabra Actor y Jugador pueden ser traducidas como *Player*. Somos *Players* de nuestro Ser Cuántico. Me gustaría que, en lugar de denominarnos “Yo Finito”, nos denominemos Players/Avatares para nuestro Yo Infinito.

Comenzamos construyendo un “Modelo de la Conciencia”, que dice que es tu “Yo Infinito” (y no tú) quien escoge ciertas frecuencias de onda específicas de El Campo para crear todas y cada una de tus experiencias holográficas, hasta el más mínimo detalle, y luego las descarga en tu cerebro, que colapsa la función de onda en una película holográfica de inmersión total en 3D, para proyectarla después “ahí fuera” y que de este modo la percibas, reacciones y respondas a ella.

Imagino que mi Yo Infinito también me ha creado para jugar un juego, y para ello ha seleccionado ciertas frecuencias de onda de El Campo para crear mi cuerpo hasta el más mínimo detalle, incluso la forma de mi nariz y mi nombre.

Cada experiencia que tenemos es una experiencia holográfica, sea cual sea la experiencia. Y lo que sea que ocurra en el otro lado del Campo, fuera de nuestro Universo Holográfico, es totalmente incognoscible para nosotros.

Estudiemos dos respuestas extremas. La primera es que haya solo un Yo Infinito para todos los jugadores que existen. Esto, esencialmente, es lo que Dios es para la mayor parte de la gente. Y quizá sea cierto. El segundo extremo es que cada Player/Avatar tenga su propio y personal Yo Infinito

(Jugador), lo que significa que hay tantos Yo Infinitos “allá” (en el otro lado del Campo) como Avatares “aquí”, en este lado.

Entre medias habría otra tercera posibilidad, y es que exista un número limitado de Avatares (encarnaciones del Yo Infinito/Jugador) en este Holo-Juego y el resto de los humanos sean *NPC* y no tengan Jugador detrás o Espíritu Infinito. Los NPC (del inglés *Non Player Character* o Personaje no jugador) son los personajes que rellenan el decorado de los videojuegos, similares a los avatares que juegan dentro de ese escenario, pero sin conciencia propia; son simulaciones del propio sistema informático del videojuego. Veremos esta posibilidad más adelante.

Un Yo Infinito puede tener una cantidad de Jugadores que lo representan en el Juego, incluso Jugadores diferentes que vivan en “épocas terrenales” diferentes, quizá incluso Jugadores en planetas diferentes o en Universos diferentes (lo que la Física Cuántica denomina universos paralelos).

Lo que importa es que el Modelo del Juego Humano indica que nosotros, como Avatares, fuimos creados para ser aspectos, o representantes, de nuestro Yo Infinito para llevar a cabo un trabajo específico: experimentar las restricciones y limitaciones del Universo Holográfico y tener los sentimientos asociados con nuestras reacciones y respuestas a esas experiencias.

Ese es nuestro propósito como Avatares. Son los *sentimientos* que tenemos como Players lo que le interesa al Yo Infinito (no nuestros pensamientos), y todos esos sentimientos se transmiten al Yo Infinito a través de nuestra conexión continua.

¿Qué pasa con las otras personas que aparecen en mi holograma? ¿Son reales, o también soy yo quien los crea? ¿Existen como individuos diferentes las otras personas que veo en mi holograma? ¿Son ellos también Jugadores como yo, con sus propios Yo Infinitos, o son solo creaciones de mi propio Yo Infinito para mi holograma personal y no tienen vida independiente por sí mismos?

Hay una parte que dice que tu Yo Infinito lo crea todo en tu holograma, incluso las otras personas que ves, y en gran medida, esto es cierto. No puede aparecer nada en tu holograma que tu Yo Infinito no haya creado para ti.

Los niveles y reglas del HoloJuego humano

Algunas personas con las que interactúas pueden ser Jugadores de pleno derecho, que representan su propia película holográfica de inmersión total en 3D, y que de alguna manera milagrosa pueden incorporarse a tu propia película holográfica de inmersión total en 3D; como dos imágenes virtuales interactuando.

Pero la mayor parte de la “otra gente” está ahí simplemente para hacer que tu película de inmersión total parezca más real, para hacer que el mundo se ajuste a tus creencias de cómo “debe” parecer. Esos personajes de reparto interpretan un papel importante en nuestros hologramas, pero como ocurre en Hollywood, esos “extras” pueden ser generados por ordenador (producto de los efectos especiales) y no tienen necesariamente una vida propia: son los *NPC* del Holo-Juego.

La vida humana consiste en una serie de experiencias exteriores en el Universo Holográfico a las que el AVATAR reacciona y responde con el objetivo de generar experiencias interiores, para compartir esos sentimientos con su Yo Infinito a través de la conexión entre los dos.

Si seguimos este modelo, estas son las Reglas de la Primera Parte del Juego Humano, que fundamentan el Juego del Sistema:

- Regla 1. Los Jugadores deben olvidar quiénes son realmente (Jugadores) y creer que son algo distinto, hasta el extremo, por ejemplo, de creer que son su cuerpo o de que son su *Yo Infinito*.
- Regla 2. Los Jugadores deben creer que sus experiencias holográficas son reales y que lo que perciben con sus sentidos ocurre verdaderamente “ahí fuera”, en una realidad independiente y objetiva.
- Regla 3. Los Jugadores deben creer que lo que encuentran “ahí fuera” tiene poder sobre ellos y capacidad de afectar en sus vidas.
- Regla 4. Los Jugadores deben creer en los juicios “bueno y malo”, “correcto y erróneo”, “mejor y peor”, “bien y mal”.
- Regla 5. Los Jugadores deben creer que hay algo “erróneo” en la realidad que ven “ahí fuera”, algo que tiene que ser cambiado, arreglado o mejorado.
- Regla 6. Los Jugadores deben creer que tienen el poder de crear una realidad distinta de la que experimentan y, por lo tanto, sentirse deficientes e imperfectos (más limitados) cuando fracasan en ello.

- Regla 7. Los Jugadores deben creer que pueden encontrar el camino de salida del Juego Humano pensándolo, usando su mente, o encontrarlo amándolo, utilizando su corazón.
- Regla 8. Los Jugadores deben creer que pueden “hacer que pase algo” y, cuando fracasan, culparse a sí mismos por no ser más listos o mejores, o por no trabajar más.
- Regla 9. Los Jugadores deben creer que hay objetivos a alcanzar, o planes que satisfacer, o lecciones que aprender.
- Regla 10. Los Jugadores deben creer que son ellos, y solo ellos, los responsables de satisfacer sus propias necesidades o carencias, y que estas son algo por lo que tienen que luchar.
- Regla 11. El miedo y la resistencia son los cimientos de la Primera Parte del Juego Humano, y los juicios y sus creencias resultantes son el pegamento que mantiene unidas las ilusiones.
- Regla 12. Estas ilusiones no deben romperse nunca; si así fuera, el Juego se transparentaría ante los Jugadores y se acabaría.

En resumen: la Primera Parte del Juego Humano fue diseñada para experimentar las limitaciones y restricciones (de todas formas y tamaños) y todas estas reglas conducen a ello.

La Segunda Parte del Juego Humano es lo opuesto de la Primera, y configura el Juego de la Salida:

- Regla 1. El jugador sabe que es un AVATAR y la “realidad” no es real en absoluto, sino un holograma creado por su *Yo Infinito (el Jugador real)* para jugar al Juego de este mundo. Este Juego se juega por la conciencia, en la conciencia y para la conciencia. De hecho, “no hay un ‘ahí fuera’ ahí fuera”, no existe una realidad objetiva e independiente.
- Regla 2. El Avatar sabe que, una vez que se ha trasladado a la Segunda Parte del Juego de la Salida, todos los hologramas que experimente serán para ayudarlo a salir de la caverna, más que para conducirlo hacia más limitación y restricción.
- Regla 3. El Avatar sabe que no puede y que nunca podrá experimentar nada en holograma alguno que su *Yo Infinito* no haya creado porque quería experimentarlo. Sabe que su *Yo Infinito* ha escrito el guion aplicado en el holograma del Avatar. Pero también sabe que

su Jugador improvisa, y se sorprende a cada paso porque en realidad el Jugador no escribe el guion, sino que es el propio Juego el que lo hace.

- Regla 4. El Avatar sabe que su enfoque cambia de pensar a sentir. En el Juego de la Salida no hay nada que analizar, diseccionar, ni comprender, y que nunca hay motivo para preguntar “¿por qué?”. Pensar y estudiar son ahora el resultado de una curiosidad interior por ampliar el conocimiento personal y no un requisito para entender el mundo, o para hacer “mejor”, o más “iluminado” al Avatar.
- Regla 5. El Avatar pasa de otorgar poder “ahí fuera” para hacer real el holograma a “recuperar su poder” desde él. Cuando aparecen hologramas que provocan alguna clase de malestar, son una oportunidad de reconocer de hecho que el holograma no era real en absoluto y recuperar ese poder desde él.
- Regla 6. El Avatar deja atrás cualquier juicio sobre alguien, o algo, en cualquier holograma que tenga, en cualquier momento; juicios tales como “bueno”, “malo”, “correcto” o “erróneo”. En palabras de Rudyard Kipling en su poema *Si*: *“si puedes encontrarte con el Triunfo y el Desastre y tratar por igual a esos dos impostores...”*
- Regla 7. El Avatar sabe que, puesto que su Jugador crea todo especialmente para él, no hay nunca nada que tenga que arreglarse, o cambiarse, o mejorarse en los hologramas que experimenta. Lo único que el Avatar puede querer hacer es cambiar su propia reacción o respuesta ante cualquier experiencia.
- Regla 8. El Avatar ha descubierto que el Juego del Sistema está controlado por el ENGAÑADOR y sus huestes de entidades frecuenciales. Todos los NPCs y Avatares del Juego están sometidos a las reglas de este DIOS de la Matrix. Entre sus múltiples funciones se encuentra la de desviar al Avatar del camino que le conduce a la Salida del Laberinto del Juego del Sistema.
- Regla 9. El Avatar vive cada día como un desafío por liberarse del hackeo del Engañador, que se manifiesta y controla todo su sistema físico y psíquico a través de la Sombra y el Ego. Sabe que no puede fiarse de sus pensamientos, emociones, deseos o percepciones. Busca el desapego y la no identificación con su ego.
- Regla 10. El Avatar desarrolla un profundo amor y una gratitud sincera por su Jugador o *Yo Infinito*, y por sí mismo como Avatar. Le

brotó el mismo sentimiento trascendente hacia todas las creaciones holográficas de la Primera Parte del Juego (El Juego del Sistema), incluso si en el momento de la experiencia no era nada feliz. De hecho, el Avatar se asombra por el trabajo maravilloso, perfecto y milagroso que llevó a cabo en El Juego del Sistema para convencerse a sí mismo de que era real y de que el mundo holográfico a su alrededor también era real.

- Regla 11. El Avatar tiene el “conocimiento” y la confianza completa de que su Jugador o *Yo Infinito* cuidará de todas sus necesidades (incluido el dinero), y de que no hay motivo alguno para preocuparse por nada. El *Jugador* no crearía un holograma que quisiera que su Avatar experimentase si no le diera también todo lo que pueda necesitar para esa experiencia.
- Regla 12. El Avatar se despierta cada día con curiosidad, deseando conocer las experiencias que el Juego traerá para él y su Jugador ese día. El Avatar disfruta del viaje en una conexión cada vez más consciente con el Jugador que le da la esencia del Ser.

