

(03) Погружаясь в уровень 5

Деннис Стивенс

Под редакцией Пита МакЛафлина
Второе издание, Май 2014

Перевод – Алексей Карягин
Декабрь 2016

Версия перевода 1.2
Октябрь 2024

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Оглавление

Предисловие от переводчика	5
Введение	6
Процедура «расстыковки».....	7
Постулаты, цели и намерения.....	8
Не просите преклира противостоять своим целей	9
Вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов	11
Есть только два типа лжи в этой Вселенной	13
Конструирование пакетов целей.....	13
Пакеты целей	14
Шкала интенсивности целей	14
Шкала противостояния целей.....	15
Списки	15
"Знать" дополняется "быть известным"	16
Восстановление после Сент-Хилльского курса	17
Откуда берётся масса?	17
Ощущения.....	18
Процесс «Сотри собаку»	19
Доказательство того, что пакет целей "знать" является основным для всех пакетов целей.	21
Важность.....	21
Компонент Знания	21
Процедура расстыковки, Оценка	22
Скрещивание пакетов.....	25
30 Стираемых пакетов целей	27
Пакет целей «доказывать (обосновывать)».....	27
Стирание пакетов целей и Знание	28
Анатомия массы во вселенной	28
Исключающий постулат	30
Все постулаты ограничивают возможности и тем самым определяют разумное	31
Пока постулат не создан, возможно всё	31
То, что разумно – это то, что согласуется с постулатом	32
В отсутствие постулатов понятие разумности бессмысленно	32
Мы можем определить разумность как дополняющий постулат	33
Все игры должны быть неразумны.....	34

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Определение Игры.....	34
Чем сильнее конфликт, тем меньше разумности.....	34
Класс познаваемого одинаково протяжен во времени и пространстве с классом тех вещей, которые существуют, чтобы быть известными	35
Два бесполезных вида деятельности в этой вселенной.....	36
Знание и время.....	37
Игры в основном состоят только из этих двух бесполезных видов деятельности	37
Изречение Аристотеля.....	38
Закон дополняющего постулата	39
Как игры становятся навязчивыми	40
Идентификации в навязчивых играх.....	43
Идентификация «Должен быть известным»	43
Идентификация «Должен знать»	43
Идентификация «Должен быть неизвестным».....	44
Идентификация и Дианетика.....	44
Двойная связь.....	45
Ложные идентификации.....	45
Исключающий постулат.....	46
Терапия сдвоенных постулатов на уровне 5А.....	48
Устранение проблем 5-го уровня	48
Уровень 6.....	49
Погружаясь в уровень 5, Секс	51
Тест ионизации.....	51
Все стираемые пакеты целей имеют две положительные опоры	51
Старый тест стираемости.....	52
Четыре теста нестираемого пакета целей	52
Восстановление после запуска нестираемых пакетов целей	53
Игровые цели.....	53
Игровые цели коварны.....	54
Младшие пакеты целей.....	55
Пакет целей «есть».....	55
Игра в поедание	56
Пакет целей «Секс»	57
Игры в пакете целей "Секс" полностью навязчивы.....	57
Бесполое размножение	57

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Половое размножение	58
Бисексуальное размножение	58
Мужественность и Женственность.....	59
Английское слово СЕКС	59
Сексуальная игра	60
Оргазм.....	61
Навязчивая сексуальная игра	62
Гомосексуальность не психологична.....	66
Гендерные символы	67
Сексуальная скромность	68

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Предисловие от переводчика

Здравствуйте!

Благодарю вас за интерес к лекциям Денниса Стивенса. Это действительно уникальный и крайне интересный материал. Интересный, как просто в прочтении для общего развития, так и для практики процессинга. Как соло, так и в работе с другими людьми.

Я перевожу и выкладываю это бесплатно. Вы можете выкладывать его исключительно полностью на своих ресурсах без изменения содержания и с указанием ссылки-источника на сайт **freeyourmind.ru**.

Также, если вы получили пользу, вы можете отблагодарить меня любой суммой с помощью систем ЮМани (бывшие Яндекс.Деньги): **4100161233997**

Что касается самого материала. Обратите внимание, что изначально лекции были начитаны на кассеты, поэтому язык используется разговорный. Я старался внести минимум редакторских правок, оставаясь близко к тексту. Поэтому незаконченные предложения и повторы – это не ошибка переводчика, это формат чтения живой лекции и, думаю, все, отучившиеся в любом ВУЗе, меня поймут.

Я не стал переводить 2 лекции «Сюрприз» и «Диссоциация», т.к. они дублируются с точностью до ошибок набора в 5-м сборнике лекций под названием «Диссоциация».

*С пожеланием скорейшего завершения всех уровней «Анализа ума»,
Алексей Карягин*

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Введение

Исходная книга "Анализ ума, Руководство по играм" была написана по исследовательским заметкам Д. Стивенса Греггом Пикерингом в 1978 году и опубликована в 1979. Исследование Денниса Стивенса в области решения проблем человеческого разума продолжилось после публикации и к 1992 году у него образовалось много нового материала, который имело смысл записать. Деннис надиктовывал свои идеи на кассеты с 1992 по 1994. Эти исследовательские записи оставались неопубликованными до тех пор, пока я не обнаружил их в Австралии в 2010. Я набрал их в виде следующей последовательности книг:

1. Точка безумия
2. Философия АУ
3. Погружаясь в уровень 5
4. Разрыв связей
5. Игровая стратегия

Завершив с этими книгами, я обнаружил, что Деннис предложил несколько модификаций и улучшений в практическую часть АУ, так что я взял секцию «Практика» и добавил уровень 5Г (5D) и лекцию «Сходства и отличия» в основную книгу.

Перечитав, я обнаружил, что книга трудна для восприятия из-за длинных блоков текста, которые хорошо было бы разделить на абзацы каждый раз, когда начинается новая мысль.

И я добавил параграфы, несколько редакторских заметок на полях и графику, где, мне казалось, она будет способствовать лучшему пониманию материала.

Надеюсь, вы найдёте изучение этого материала таким же интересным и полезным, каким оно показалось мне.

С уважением,
Пит МакЛафлин
Май 2014

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Процедура «расстыковки»

Деннис Стивенс

3 ноября 1992

Записал Пит МакЛафлин

28 июня 2012

(Методика была разработана Биллом Николсом, который сделал простое применение техник ЦПМ и ШБКС, чтобы создать новый уровень под названием "Расстыковка", который до сих пор используется в метапсихологии. Основной процесс ШБКС состоит из двух команд: "Что я драматизирую?" и "Что могло бы этому противостоять?" - Редактор)

Привет, Грег, это Деннис Стивенс и сегодня 3-е ноября 1992 года. Я надеюсь, что эта лента тебе понравится. Хотя я уже подтвердил получение твоих данных по телефону, я хотел бы официально подтвердить получение письма от тебя. Оно пришло вчера.

Я рад, что вы смогли расшифровать моё письмо.

Прости, что я печатал на обеих сторонах листа бумаги; это, без сомнения, не сильно помогло тебе. Я ...(смеётся)... Я перепроживал период конца 1978 года, когда у меня были проблемы с обладательностью, и именно поэтому я печатал на двух сторонах листа бумаги.

Я восстановил свою обладательность спустя некоторое время, так что я так больше не делаю, я пишу на одной стороне листа бумаги, но в любом случае тебе удалось его прочитать и без сомнения, ты скоро наберёшь материал на компьютере. Хорошо бы и мне получить его на дискете.

Главная цель этой ленты, Грег, оценить "Процедуру расстыковки", как я и обещал сделать. И для того, чтобы сделать это я должен дать вам немного исходных данных. Так что мы начнём с основ, а затем перейдём к оценке "Процедуры расстыковки".

Большое спасибо за то, что отправил её мне, кстати. Как только я прочитал процедуру расстыковки, конечно же, я узнал леопарда по его пятнам. Другими словами, я узнал технику Хаббарда.

Это прямое ответвление процедур Хаббарда приблизительно 1961-64 годов, я бы сказал, приблизительно 1963 года, хотя он изменил её, потому что есть вещи, с которыми я не знаком. Таким образом, хотя в процедуре есть изменения, но, тем не менее, по существу, это тот же материал, над которым Рон работал в 1963 году.

Мне очень повезло, что я оказался в Сент-Хилле в 1962 году в самом центре исследования, над которым Рон работал по вопросу целей. Я дам вам немного справочного материала.

Он начал работу, насколько я знаю, я почти уверен в этом, потому что я слышал историю, историю его исследования в 1962 году, мы должны были услышать это в рамках обзорного курса. Он начал свои исследования по целям в 1961 году и к 1962 году он хорошо продвинулся. Я не буду вдаваться в различные методы, которые Рон разработал, просто скажу, что его оригинальный подход должен был найти главную цель преклира, а затем попробовать выяснить, что противостоит этой цели, а затем каким-то образом стереть цель. Это была его общая идея.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Его исследования в саентологии до этого момента неизбежно привело его к тому, что конечный материал верхнего уровня в саентологии, максимально возможный уровень саентологического материала будет касаться целей и постулатов. Любой, кто проводит исследования в области ума в конечном итоге заканчивает этим, так или иначе, они могли бы попасть сюда разными маршрутами, но они всегда в конечном итоге оказываются там. Рон оказался там в 1961 году. Он начал в 1950 году с энграмм, инцидентов и зарядов, а затем он прошёл через ряд других процедур и так далее, и, наконец, в 1961 году он добрался до конца пути, и он столкнулся со стеной. Он должен был пройти через этот барьер постулатов.

Постулаты, цели и намерения

Кстати, я собираюсь использовать слово постулат аналогично слову цель и слово цель аналогично слову намерение. Таким образом, **постулат, цель, намерение являются синонимами**, и я объясню это позже, но пока просто примите это как данность.

Я упоминаю это потому, что г-н Николс в своей процедуре "Расстыковки" различает эти вещи, но мы поговорим об этом позже.

Когда я вернулся в Сент-Хилл и начал погружаться в материал по целям, одна вещь, которая меня поразила – это ужасные показания Э-метра. Я имею в виду, я был в присутствии ряда старичков в Дианетике и Саентологии. Некоторые из них были на курсе гораздо дольше меня.

Они были на курсе в течение нескольких месяцев, и они долго возились с этими процедурами целей. Мне случилось одитировать некоторых из них и некоторые из них должны были одитировать меня. И я быстро понял, что эти люди были в основном в довольно хорошем состоянии кейса, потому что некоторых из них я знал как людей из внешнего мира, а не только как сокурсников. Но я был поражён их ужасным положением, судя по показаниям Э-метра.

Почти все они имели, за небольшими исключениями, высокую ручку тона и залипающую стрелку. Я был одним из немногих исключений. Может быть, 10% курса были исключениями, и вскоре я понял, почему я был исключением и, вероятно, причины, по которым и другие были исключениями. Но в любом случае, одной из первых вещей, которые поразили меня в этом исследовании, было то, что процесс делал с людьми. На самом деле нечувствительность старого Э-метра Mark-IV была одной из причин, почему Рон разработал Mark-V в тот период. Чувствительность Mark-IV была недостаточной, чтобы читать эти высокие ручки тона и залипающие стрелки. Ему был нужен более чувствительный инструмент, и он разработал Марк-V.

Кроме того, было совершенно очевидно, что люди на процедурах целей не двигались никуда. Несмотря на то, что они все были полны надежд, и каждый надеялся, что мы на самом деле могли получить что-то, общая тенденция была такова, что людям становилось хуже, по сравнению с моментом, когда они начали курс. Несмотря на то, что это не было нигде упомянуто, это было общее впечатление от того, что там происходило.

Как я уже говорил, я знал многих из этих людей до их прихода на курс, и они были в гораздо лучшей форме до прихода на курс, чем когда они были на курсе. Так что очевидно, это было по ним довольно сильно, и эти люди демонстрировали странности в одитинге. И подавляющее большинство из них были клирами или низкоуровневыми ОТ в течение многих лет, включая меня.

Это мой, немного субъективный взгляд на то, что происходило в Сент-Хилле.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Рон начал, как я говорил, находить цели, а затем он попал в эту тему корневых слов, которые пришли позже в 1963 г. Затем он попал в эту тему имплантатов ЦПМ, которая в итоге стала частью процедуры клирования.

Он отказался от идеи поиска целей преклира. Он просто записал их, целые списки целей и божился, что все они были частью имплантов и божился, что это то, что вы должны были сделать, и оставил это так. На самом деле он как будто отчаялся. Я думаю, что он тайно знал, что потерпел неудачу в этой области исследований. Он улучшил её настолько, насколько мог, но я знаю, что я покинул Сент-Хилл в не очень хорошем состоянии кейса и в течение многих лет после этого я встречался со многими из жертв этого периода в Сент-Хилле.

Некоторые бывшие Сент-Хиллерцы, кто работал с целями с 1962 году по 1964 год, приезжали в Сидней и находили меня, и, вы знаете, мы должны были бы провести несколько сессий, и я сажал их на Э-метр и смотрел и "Боже мой, вся эта область была одной из основных энграмм их кейсов". Некоторые из них на самом деле страдали. Одна девушка в Сиднее, которую я знаю... я не думаю, что она оправилась. К сожалению, мы не получили процедуры, чтобы исправить ситуацию, и я не имел никакой работающей восстановительной сессии для этого. И мы даже не знали, что происходит.

Всё что мы знали, что если вы не были осторожны, когда вы носились со своими целями, вы в конечном итоге заканчивали высокой ручкой тона, залипающей стрелкой, преклир получал много ощущений, и он, как правило, имел чёрное поле.

Он терял свои картинки, его поле становилось чёрным и он чувствовал себя, как если бы его сдувало ветром. То, что они привыкли называть "ветры космоса", когда они чувствовали, как если бы лёгкий ветерок дул в лицо всё время. Это, конечно, была просто энергия вокруг их лиц. Энергетические отложения, влияющее на кожу.

Они были в очень плохом состоянии. Люди, которые пошли на курс в хорошей форме кейса, выжили. Но было меньшинство, которое продолжало этот обзорный курс в 1961 году и 62, которые были в довольно плохом состоянии, когда они пошли на курс, и это действительно сразило их. Этот материал сделал своё чёрное дело.

Многие из них остались в плохом состоянии до сих пор. Я не знаю, сумели ли они выйти из этого с тех пор, потому что нет никакого восстановления в саентологии, нет никакого ремонта после того, что случилось с этими людьми в саентологии.

Не просите преклира противостоять своим целям

Есть только моё собственное исследование. Много лет спустя я узнал, что случилось с этими людьми и создать процедуру восстановления. Я знаю, как сделать ремонт; Я не думаю, что это вообще известно за пределами моего исследования, как можно разобраться этой ситуацией. То, к чему я веду – это данные, когда вы работаете с целями и задачами, и вы в порядке. Вы можете спрашивать преклира о целях и задачах и постулатах до тех пор, пока вы не попросите его противостоять им.

Поймите это очень ясно, вы в безопасности, любой одитор в мире может работать с целями и задачами и намерениями тех пор, пока он не спрашивает: "Что за цель будет противостоять этой

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

цели?”. Теперь, как только вы зададите этот вопрос, вы идёте туда, куда ангелы боятся ступить. Это точка опасности. Существует линия, которую Рон пересёк и с того момента всё пошло не так.

И я не знал, почему всё пошло не так, никто из нас не знал, и никто из нас не получил восстановления, чтобы вернуть всё назад. Это был просто бесконечный ремонт. Даже ремонты были отремонтированы и ремонты, которые ремонтируют ремонты, были отремонтированы. Это всё как раз развалилось в этой точке. На самом деле я хочу зайти так далеко, чтобы сказать, что это было одной из главных причин упадка саентологии.

Рон Хаббард долго бился над этим вопросом. Это сбilo его с ног. Он выглядел совершенно ужасно в 1962 году, когда я был там.

Я знал, что он был в сильной рeстимуляции, мы могли видеть это. Он мужественно бился над своим исследованием. Исследование убивало его. И он пытался сделать всё, что он знал, чтобы выправить эту тему целей.

Он никогда не выправил её, и он никогда не выздоровел. Он покатился вниз по склону. Это сокрушило Рона столь же сильно, как и всех остальных. Он покатился вниз с 1964 года, несмотря на то, что он отказался от работы над целями и перешёл к другим вещам, тем не менее, он не смог понять этот материал. Он не смог понять эту рeстимуляцию.

И важным пониманием здесь является то, что вы можете работать с целями и задачами, это вполне безопасно до тех пор, пока вы не зададите этот ключевой вопрос: "Что могло бы противостоять этому?"

Вы можете сделать что угодно с целями. Вы можете создавать их, вы можете брать других людей, создающих их, вы можете спросить, какую цель будет иметь вещь. Какова цель кота? Какова цель собаки? Какова цель кирпича? Какова цель дома? Понимаете?

Какие цели у вас были? Вы можете сделать это с целями, вы можете заставить его писать длинные списки целей. Я имею в виду, одиторы получили огромную свободу на эту тему, но он не должен, получив цель или намерение, он не должен спрашивать: "Какова противостоящая цель?", если он не знает точно, что он делает.

Если он не знает точно, что он делает, не знает полной анатомии предмета целей и намерений в уме, это будет быстро ухудшать состояние преклира, и он не будет знать, что происходит. И он не сможет уладить это.

Эффект заключается в том, если вы будете работать с целями и противостоящими целями и будете задавать этот вопрос: "Кто или что будет выступать против цели?". И вы не знаете, полную анатомию того, что происходит, ваша попытка использовать эту функцию технологии, попытка запустить эти процессы и так далее будет выглядеть как одна из основных энграмм преклира, как главная энграмма. И это то, что случилось с саентологами обзорного курса.

Если вы когда-нибудь встретите одного из этих людей, которые были в Сент-Хилле на обзорном курсе в период между 1961 и 1964 годами, весь тот период, когда они работали по целям, вы найдёте, что вся эта область будет сидеть в их кейсе, как энграмма. Она будет отвечать так же, как энграмма. Как только вы начинаете, стрелка начнёт покачиваться, и по мере приближения к нему стрелка начнёт подниматься, по мере того, как вы начинаете говорить об обзорном курсе, вы увидите подъем стрелки, и вы увидите рост ручки тона. Это так же, как если преклир приближается к крупной энграмме, серьёзному энграммному опыту, который он не может конфронттировать.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Это одна из вещей, которые я увидел на себе после того, как я покинул обзорный курс. Мне довелось работать с некоторыми из этих людей, пытаясь восстановить их, и каждый из них, без исключения, кто был на обзорном курсе, когда мы пытались поговорить с ними об этом или любой из них хотел поговорить об этом, они были настолько расстроены, что как только они начали говорить о курсе с 1961 по 1964 год и одитинге, который они получили, их ручка тона росла, а стрелка залипала, и это было бы так же, как если бы вы говорили о крупной энграмме в их кейсе.

Так что это первая мораль истории, это довольно мрачное сообщение, это довольно мрачно, Грег, что существует ограничение на предмет работы с целями и задачами. **Не задавайте этот вопрос: "Кто или что будет выступать против цели или намерения?"** если вы точно не знаете, что вы делаете, что, к сожалению, означает знакомство с моим исследованием. Я не знаю, получил ли кто-либо полный ремонт этой ситуации, кроме меня.

Вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов

Давайте продолжим по нашему базовому материалу. Реальная причина, почему верхний технический уровень саентологии разваливается вокруг этого предмета постулатов, является то, что вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов. **Вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов.**

Под постулатами мы имеем в виду цели и намерения, они являются синонимами, насколько я знаю. Таким образом, Вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов.

Как только вы понимаете это, вы можете увидеть, как фундаментальна эта тема постулатов, и почему индивид должен понять её до того как ввязаться в неё. Вы не получите никаких вторых шансов с ней. Как только вы начинаете противостоять постулатам, вы не получите никаких вторых шансов.

То, что я пытаюсь сказать здесь, что у вас есть достаточное количество свободы, когда вы работаете с объективными процессами, как то заставить преклира ходить и трогать объекты. Вы можете сделать довольно много неудачной работы по одитингу и до сих пор преклир будет получать хотя бы немного пользы.

Пока вы имеете дело с массами в уме, картинками и так далее, вы можете сделать довольно много неудачной одиторской работы, но преклир будет получать некоторую пользу, если он не находится в очень плохом состоянии кейса. Да, вы будете получать пользу от того, что он движется вверх и вниз по траку времени и смотрит на картинки, он будет получать пользу в некоторых случаях.

Это старые 10%, о которых Рон имел обыкновение говорить, вы знаете, 10% кейсов получают прогресс, независимо от того, что вы делаете, это 10%. Но когда вы начинаете постулаты, вы теряете это.

Вы в порядке, как я сказал, до тех пор, пока вы не задаёте этот вопрос: "Кто или что будет выступать против?". Вы можете делать то, что вам нравится с постулатами до тех пор, пока вы не задаёте этот вопрос. Они до сих пор будут получать пользу.

Но если вы зададите этот вопрос, вы больше не имеете свободы. Вы делаете это правильно или вы убиваете преклира, в конце концов. Вы должны делать это правильно. Это слишком близко к вершине того, из чего состоит жизнь и вселенная. Постулаты – это те самые строительные блоки,

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

из которых состоит Вселенная. Так что лучше делать это правильно, в противном случае всё разваливается.

Моё вхождение в предмет целей случилось в 1978 году, когда я начал свои собственные исследования. Прежде всего, я исследовал и получил мои нижние уровни 1, 2, 3 и 4. Тогда мне было больше некуда идти в моих исследованиях, за исключением постулатов, и я работал над постулатами, так же, как и Рон Хаббард, но уже в моих собственных исследованиях.

К счастью, у меня было преимущество. Я знал, что случилось в 1962 году на обзорном курсе. Я был там, я знал, что случилось, видел, что случилось с преклирами, так что я знал, что было что-то странное в этом, так что я избегал старых ловушек. Другими словами, вместо того чтобы взять исследования Рона как Евангелие, я начал заново.

Видите ли, когда Рон начал свои исследования по вопросам целей и противостоящих целей в 1961 году, он сделал предположение, и предположение оказалось неверным. И из-за того, что это предположение оказалось неверным, все последующие неприятности по вопросу целей и постулатов и так далее свалились на него. Это было предположение, которое почти любой саентолог был обречён сделать, и оно оказалось неправильным.

Он предположил, что если преклир имеет цель или намерение, и он выражает его одитору. Если одитор спросит его: «Кто или что будет выступать против этой цели или намерения?», то преклир находится в таком положении, чтобы дать ему правильную оппозицию.

Видите ли, это естественная вещь. Скажите: "Это ведь цель преклира, так что он знает, что противостоит этому". Видите? Вполне естественно, что это дело преклира, это его ум, он знает, что выступает против того, что в его уме.

Да, но это будут ложные противники! Это джокер в колоде, если бы преклир знал, что действительно противостоит цели в его уме, он бы не имел ума. То, что он считает противостоянием цели – это ложное противостояние, именно поэтому оно в его уме. Это ложь. Это неправильная оппозиция. Вот почему она застряла там, потому что это ложь.

Если бы это была правильная оппозиция, она исчезла бы после простого пересмотра. Не было бы ничего энтранного в этом. Оно не сидело бы там в качестве массы в его уме. Видите ли, энграмный банк в основном состоит из лжи. Так что, если оно там, это должно быть ложью.

Рон говорил это много раз, "Там должна быть ложь", – говорил он, – "иначе этого бы там не было", – если это правда, она была бы рассоздана. Рон Хаббард знал это. Мы знали это в саентологии на протяжении многих лет. Если бы это было правдой, это можно было бы рассоздать. На самом деле есть аксиома, которая об этом говорит.

Поэтому, когда одитор говорит преклиру, "Кто или что будет выступать против этой цели?" И преклир говорит: "О, это и это, и это, и это".

Не имеет значения, как преклир говорит вам об этом. Он мог бы дать мгновенный ответ, преклир может дать мгновенный ответ. Или одитор может дать ему лист бумаги и сказать: "Запишите все противостояния, и мы проверим их на Э-метре". Не имеет значения, как он сделает это, вы заканчиваете ложными противниками.

Вы не можете получить правильный ответ, потому что правильного ответа там нет... видите? Вы не можете победить. Это была проигрышная ситуация в исследованиях Рона. Как только он задал этот

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

вопрос: "Кто или что будет выступать против?", он был обречён на неудачу, потому что правильный ответ не находится энграмном банке.

Единственное, что было энграммой – была ложь, и именно поэтому она находится в энграмном банке. И я сказал себе в 1978 году, "Ну, если всё, что преклиры предлагают на предмет оппозиций является неправильным, как, чёрт побери, я найду правильное противостояние?"

Что такое правильная оппозиция? Это логическая конструкция. Вы должны построить правильную оппозицию логически. Только это является правильным в этой вселенной.

Другими словами, правильная оппозиция не зависит от точки зрения и фиксируется природой этой вселенной, а всё остальное является ложным.

Это либо правильная оппозиция, либо неправильная оппозиция. Это не может быть частично правильным. Это либо абсолютно правильно или это неправильно, и если это неправильное противопоставление, оно убьёт преклира. Оно просто добавится в его банк, потому что это просто ещё одна ложь.

Есть только два типа лжи в этой Вселенной

Видите ли, Грег есть только два типа лжи в этой вселенной. Можно сказать, что вещь существует, когда она не существует. Или вы можете сказать, что вещь не существует, когда она в действительности существует.

Или другой способ сказать, вы можете сказать, что вещь истинна, когда она ложна, или вы можете сказать, что это ложь, когда это истина.

И когда он даёт неправильное противопоставление, он говорит, что он думает, что это правда, но это ложь. Видите? Он даёт вам самое лучшее в мире. Он говорит: "Да, я считаю, что это выступает против. Это правильная оппозиция". Но это ложное противопоставление. Это ложь, потому что он получил его из банка, вы видите? Так что это ложь. Он говорит, что что-то кажется верным, но оказывается ложным, даже если он считает, даже если он верит в это. Это всё-таки ложь, потому что он получил его из банка.

Конструирование пакетов целей

Цель	Противопоставление цели
Отрицательная цель	Противопоставление отрицательной цели

Так что я должен был сесть и логически сказать себе: "Хорошо, хорошо, что будет выступать против цели?" и начать строить пакеты целей, и я обнаружил, что каждый пакет цели преследует четыре цели: есть цель, есть отрицательная цель, противостоящая цель и цель, противостоящая

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

отрицательной цели. И вот четыре цели в пакете. В пакете только четыре цели, никогда не меньше четырёх и не больше.

Пакеты целей

Давайте возьмём цель "знать". Вы можете попробовать этот тест на любой цели. Скажем, вы пришли к человеку в хорошей форме кейса, не пытайтесь сделать это на людях в плохой форме кейса, потому что вы не ожидали бы, что они дадут вам правильный ответ.

Я помню, как один парень приехал в Сидней, он только что вернулся с обзорного курса, и он был настолько чистым, что вы могли бы увидеть мост через гавань сквозь него, и я говорил с ним, и я спросил его. Я думал, что я просто проверю его, посмотрю, насколько он понимает тему целей.

Я уже начал своё исследование, и я спросил его: "Что будет противостоянием цели "знать"? Что противопоставит цели "знать"?"

И он посмотрел на меня и сказал: "Цель 'не знать'". И я сразу понял, что он ничего не знал о целях. Вы знаете, он просто не понял ничего. Цель "не знать" не противопоставит цели "знать". Цель "не знать" является отрицанием цели "знать". Но это не противостояние.

Шкала интенсивности целей

Сейчас вы увидите, как это работает. Вы рисуете шкалу цели. Теперь прямо на верхней части шкалы у вас есть очень интенсивная цель "знать", и цель становится менее интенсивной, менее интенсивной, менее интенсивной, пока не достигнет нулевой точки, где нет никакой интенсивности цели "знать". Нет никакой цели вообще, так как она теряет свою интенсивность, сама цель равна нулю, так что вы получите нулевую точку, где нет никакой цели, вы идёте через нулевую точку и теперь вы в отрицательной цели "не знать". Вы получаете крошечную цель "не знать" и, по мере того как вы интенсифицируете эту цель, вы получите всё больше и больше интенсивности цели "не знать", пока вы не достигнете максимальной интенсивности "не знать".

Таким образом, есть шкала, которая идёт от плюс максимальной интенсивности постулата "знать", который "должен знать", большой "ДОЛЖЕН ЗНАТЬ", идёт вниз к нулевой точке, где нет никакой цели вообще, она идёт в минус максимум на другой стороне, как "должен не знать", максимум "должен не знать". Видите?

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

Должен знать

0

Должен не знать

ДОЛЖЕН НЕ ЗНАТЬ

ДОЛЖЕН НЕ ЗНАТЬ

ДОЛЖЕН НЕ ЗНАТЬ

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Но "должен знать" не противостоит "должен не знать". Одна из них является просто отрицанием другой. Они не в оппозиции. Это логическая конструкция, видите?

Так что я спросил себя: "С чем цель 'знать' на самом деле находится в оппозиции?". Цель "знать" противостоит цели "быть неизвестным".

Я имею в виду, если вы пытаетесь "знать" что-то, цель, которая мешает вам больше всего, именно мешает вам, это цель "быть неизвестным". После того, как вы подумаете об этом, очевидно, что это есть прямая оппозиция цели.

Вы пытаетесь "знать" и кто-то там пытается "быть неизвестным". Вы говорите, что "должен знать", и он говорит, "должен быть неизвестным". Это есть точная оппозиция. Так, с одной стороны забора у нас есть "должен знать" с другой стороны забора у нас есть "должен быть известным" и отрицанием "должен быть неизвестным", конечно, является "должен быть известным", вот что мы находим.

Должен знать	Должен быть неизвестным
Должен знать	должен быть неизвестным
0	нет цели
должен не знать	должен быть известным
Должен не знать	Должен быть известным

Шкала противостояния целей

Есть четыре постулата. Есть положительный "знать", отрицательный "не знать", положительный "быть известным", отрицательный "быть неизвестным" и "быть известным" противостоит "не знать", и "знать" противостоит "быть неизвестным". Есть четыре постулата в пакете, больше в пакете ничего нет. Это полный пакет. Только эти четыре. Это весь предмет познания, в этом пакете.

Всё остальное является неправильным противопоставлением. Любая другая оппозиция цели "знать", кроме цели "быть неизвестным" является неправильным противопоставлением.

Списки

Самое странное, что вы могли бы использовать технику листинга на преклире. Вы можете посадить любого преклира и сказать, хорошо давайте возьмём цель "знать". Вы говорите: "Хорошо теперь, кто или что будет выступать против цели знать?"

Запишите их. Дайте ему бумагу, и он записывает их и пишет список 20,000 позиций длиной. У него есть всё, в его списке. Вы идёте по списку и спрашиваете его, что он думает о списке. Он даёт вам некоторые идеи и обнуляет список или что вы делаете со списком, он, наконец, заканчивает с одной,

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

и он говорит: "Это оно!". И это не оно! А ещё хуже, что вы идёте по всему списку и нигде в списке не находите "быть неизвестным". Она просто отсутствует в списке.

Почему её нет в списке? Потому что она не находится в его банке, и он, разграбив свой банк, ищет ответ, а ответа там нет, так что он не может установить правильный ответ, потому что его там нет, видите?

Правильный ответ – логическая конструкция. Чтобы дать вам правильный ответ, он должен был бы подумать аналитически. Он должен был бы сказать: "Ну, что является точной оппозицией цели знать?" Он должен был бы понять это, продумать это логически с точки зрения чистого разума. Тогда он мог бы дать вам ответ.

Хорошо, таким образом, вы формулируете пакет целей логически. Вы берёте цель "знать" с противостоянием "быть неизвестным" и цель "не знать" с противостоянием "быть известным" и вы работаете с ними... Магия... Затем случается магия.

Все ложные противники взрываются. Вы работаете с этими четырьмя постулатами и все ложные противники на эту тему, в конечном счёте, взрываются, потому что вы работаете с истиной, вы видите? Эти четыре цели являются истиной.

"Знать" дополняется "быть известным"

Правда заключается в том, что "знать" точно дополняет "быть известным". Они точно дополняют друг друга. Там нет абсолютно никакого противостояния между этими двумя целями. Они точно дополняют друг друга.

Предоставленные сами себе, они будут сокращать дистанцию и схлопываться друг в друге, если вы не удержали их. Это дополняющие постулаты – "знать" и "быть известным". Точно так же "не знать" и "быть неизвестным" являются дополняющими постулатами. Опять же, сами себе они будут коллапсировать и аннулировать друг друга. Они буквально компенсируют друг друга.

Если у вас есть кто-то с большим желанием "быть известным", такой человек, он всё время ходит вокруг людей, желая, чтобы все смотрели на него, как только он попадает на глаза.

И если вы сидите и смотрите на него и знаете его и наблюдаете за ним и так далее. Все сидят вокруг и восхищаются им и смотрят на него и смотрят на него, вы в конечном итоге истощаете его постулат "быть известным", потому что вы дополняете его точно и, в конце концов, он исчезнет. Он просто не сможет удерживать свой постулат против этого дополняющего постулата.

Таким образом, два дополняющих постулата исчезают друг в друге. Противостоящие постулаты остаются навсегда. Это и есть чистая магия.

Если вы хотите затронуть тему знания и получить всех ложных противников и всю мешанину огорчений в своём банке. Если вы хотите очистить всё на предмет знания. Вам следует обратиться в терапии к четырём постулатам "знать", "не знать", "быть известным", и "быть неизвестным".

Четыре постулата – это весь предмет целиком. Вы обращаетесь к ним, и во время работы с ними всё остальное начнёт разваливаться, вся паутина ложных противников будет распадаться, и вы останетесь ни с чем. Вы просто сотрёте их.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы просто сотрёте банк. Это волшебство, которое происходит там, когда вы работаете с пакетом точных целей. Все ложные противники стираются. Вы остаётесь ни с чем, только четыре постулата и из-за того, что два дополняющих постулата исчезают друг в друге, вы в конечном итоге остаётесь с горсткой ничего. И получаете полное стирание банка.

Восстановление после Сент-Хилльского курса

Это ремонт для жертв Сент-Хилльского обзорного курса 1961-64 годов, которого у меня не было до 1978 года. До 78-79-го, прежде чем я получил полный ремонт, и это единственный ремонт, который я знаю.

Если вы хотите поднять всю эту тему огорчений, которые они получили, тот факт, что эти огорчения всё ещё длятся и весь опыт обзорного курса сидит там, как главная энграмма, правильной вещью будет сделать уровень 5А моей технологии. Он бы разобрал все огорчения начисто... он сделал это для меня.

Я могу смотреть на мой опыт обзорного курса в настоящее время и Э-метр просто "скачает". Там абсолютно ничего нет. Всё абсолютно чисто. Там нет ничего, вообще. Там нет заряда вообще. Он весь вышел.

Я проверил это на Э-метре и так далее. Но этого не было в 1975 году, и, как и все остальные люди, которые были на этом курсе, я, конечно, имел чертовски много заряда на этом материале. Он сидел на моём кейсе, как основная энграмма. Хотя я был в довольно хорошем состоянии кейса. Бог знает, что он делает для людей, которые были в худшей форме, чем я.

Откуда берётся масса?

Я уже говорил о том, что мы живём во Вселенной, которая состоит только из жизни и постулатов. Но откуда же взялась вся масса? Я имею в виду, это, очевидно, не созданные массы во Вселенной. Откуда же так много массы во Вселенной.

Это не созданная масса. Это не напрямую созданная масса. Это просто не работает таким образом. Если бы это была созданная масса, было бы легко разобрать её, но нет, это не созданная масса, масса этой вселенной.

Если вы когда-либо пытались стереть сервант в комнате в настоящем времени, вы знаете, куда я клоню. Эта штука не разбирается, так что это не созданные массы.

Если бы это были просто созданные массы, вам нужно было бы только получить идею, что это чей-то макет, и он начнёт таять и банда таких как вы могла бы сидеть и начать стирать шкафы с помощью верхнего уровня технологий саентологии. Любой хороший уровень ОТ, в саентологии, банда из них могли сесть вместе и провести своё воскресенье, рассоздавая шкафы, стены и полы, если бы они хотели. Они могли бы сделать это. Но это не работает таким образом. Вы не можете разобрать эти вещи. Почему так?

Это не созданные массы, поэтому они не разбираются. Если это не созданные массы, то, чёрт возьми, из чего они состоят? Ну, я вам скажу, что они состоят из: постулатов. Но как, чёрт возьми, постулаты могут выглядеть массой? Ну, это зависит от того, как вы смотрите на них.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Есть ли другой способ создавать массы? У нас есть вселенная, которая состоит из жизни и постулатов и это всё, из чего она состоит принципиально.

Есть ли другой способ, которым масса могла попасть в эту вселенную, за исключением создания её? Это действительно проблема, с которой вы столкнулись. У вас есть вселенная, которая состоит из жизни и постулатов и масса начинает появляться во Вселенной. Она либо попадает туда, потому что создаётся непосредственно жизнью или приходит каким-то другим способом.

Есть ещё один способ, с помощью которого она попадает во вселенную. Это неизвестный метод. Это секретный метод, которым 99.99999% массы появляется во Вселенной. Остальная часть этого является чьими-то макетами.

Ощущения

Но позвольте мне рассказать немного о предмете ощущений. Мы знаем в саентологии, что ощущения – это своего рода масса. Ощущение – это не эмоция. Ощущения – не эмоции, они отличаются от эмоций. Эмоции – являются маленькими массами тоже, но ощущения несколько отличаются.

Но откуда эти ощущения пришли – не было понято в саентологии. Мы уверены, что они существовали, потому что у всех они есть, но никто, казалось, не понимал, как они появились и чем они были.

Одна из вещей, которые я обнаружил при работе с противостоящими постулатами, состоит в том, что ощущения возникают на границе между противостоящими постулатами. Ощущения генерируются, если быть более точным. Ощущения генерируются на границе противостоящих постулатов.

У нас есть данные, что ощущения генерируются на границе между противостоящими постулатами. Это важное данное, потому что это суть того, откуда возникает подавляющее большинство массы во Вселенной.

Видите ли, есть шкала ощущений, которая идёт от очень, очень лёгких до очень, очень тяжёлых ощущений. По мере того как пространство закрывается, и интенсивность постулатов повышается, качество ощущений изменяется и скорее воспринимается как масса, нежели как ощущения.

Я не хочу далеко углубляться в этот материал, который я до сих пор исследую, но я могу сегодня с абсолютной уверенностью сказать, что подавляющее большинство массы в этой вселенной возникает на границе противостоящих постулатов и, по существу, ощущения и есть масса. Это масса, которая возникла в играх, где конфликт между противостоящими постулатами порождает сплавленные постулаты и масса имеет тенденцию конденсироваться.

[см. 01 Точка безумия. Лекции, где подробно описывается то, как масса и ощущения генерируются противостоящими постулатами. Редактор]

Существуют различные механизмы конденсации, но по существу, если вы должны были бы изучить массу, вы бы увидели что это сжатые постулаты. Они зажаты вместе, вы получаете постулат, который сжат с противостоящим постулатом.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Предположим, что у вас есть две цели, у вас был пакет целей, и вы имели два противостоящих постулата пакета целей. На границе между противостоящими постулатами вы найдёте оба постулата в спрессованном состоянии, это и будет ощущением.

Из-за того, что ум, или человек, или жизнь не может легко дублировать или воспринимать эти спрессованные постулаты, он видит их как массы. Вот почему вы видите ощущения как массы, а не воспринимаете их как ощущения.

Это суть. Но, как я говорил, моё собственное исследование пока не является полным по этому вопросу. Но я абсолютно уверен, что это и есть механизм. Вот как масса возникает во Вселенной. Она возникает в конфликтах, в играх. Это сгенерированная масса. Это не созданная масса, это сгенерированная масса и она состоит из спрессованных постулатов.

На самом деле вы обнаружите, что масса генерируется в любых пакетах целей. Там четыре постулата в пакете целей, масса генерируется между любыми двумя противостоящими постулатами в пакете целей. Масса будет на самом деле состоять из всех четырёх постулатов, спрессованных в пакете целей. Вы всегда найдёте все четыре постулата, присутствующие в массе. Я знаю конфигурацию постулатов, но есть определённые аспекты того, чем я не полностью удовлетворён, поэтому я не буду вдаваться в подробности, потому что я не люблю давать незаконченные данные.

Кажется несколько странным на первый взгляд, увидеть ощущение как массу, но я могу заверить вас, что это конфигурация постулатов. Когда вы смотрите на ощущение, вы не видите его в качестве конфигурации постулатов, вы просто видите его в качестве массы. Это путаница, если вам нравится. Вы говорите: "Ну, есть спрессованные постулаты, и это настолько запутано, что я не могу видеть это как ряд постулатов. Постулаты все сжаты там, запутавшись в массе, так что я вижу это как массы, а не как группу постулатов", это суть.

Но это важный элемент данных, то, что масса состоит только из постулатов.

Процесс «Сотри собаку»

Вы можете доказать, что масса состоит только из постулатов, вы можете доказать это в одитинге. Это техника, которую я разработал пару лет назад или около того, через большой промежуток времени после того, как она была реально мне нужна.

Вы можете взять любое существо, но она хорошо работает на собаке и она будет работать даже на неодушевлённом предмете. Предположим, что преклир расстроен собакой.

Вы можете стереть собаку из его ума, спрашивая его, **"Какова цель или функция собаки?"**. Обычно, если это живое существо, вы говорите цель, если это неодушевлённый предмет, вы говорите функция.

Вы можете посадить его на Э-метр, и вы говорите: **"Какова цель собаки?"** и преклир говорит вам, и вы принимаете каждую цель собаки.

Преклир говорит: "Собаки лают". И вы говорите: **"Ну, как ты чувствуешь себя по этому поводу?"**

"О", – говорит он, – "У меня есть эта ужасная вещь, мы привыкли жить по соседству с собакой, которая лаяла всё время. Это сводило меня с ума". Вы берёте это и прорабатываете этот материал, видите, пока он в порядке с этой целью. Его стрелка плавает.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

И вы говорите: "Есть ли другие цели у собаки?", И он говорит: "Ну, они кусают людей". "И как ты себя чувствуешь ...". Он говорит: "О, меня укусила собака один раз". И так вы прорабатываете этот материал там.

Посмотрите, что вы здесь делаете, вы разряжаете цели собаки, его противостояния целям собак. Но вы не упоминаете слово противостояние, видите. Вы не упоминаете слово противостоять. Вы говорите: **"Каковы цели собаки?"**

В конце концов, вы пройдёте через все эти цели и получите их все и он чувствует себя хорошо по поводу целей собак. Он чувствует себя лучше.

Затем вы говорите ему: **"Какие цели у вас были или есть в отношении собаки?"**, т.е. вы берёте другую сторону медали. "О, ну я всегда имел желание ударить собаку, знаете ли". "Ну, как ты себя чувствуешь по этому поводу?" Вы находите некоторые случаи, когда он пинал собак, он тайно пинал собак и делал всё это, и вы работаете с этим, пока вы не получили все его цели в отношении собаки.

И вы возвращаетесь к собаке, **"Каковы цели собаки?"** и смотрите, есть ли ещё материал и вы продолжаете идти вперёд и назад по его целям по отношению к собаке, и целям собак по отношению к нему.

И вдруг, магия, собака исчезнет из его ума, потому что вы стёрли все цели, видите? Теперь он получил все цели, и он связал их, но вы не упомянули пакет целей собаки. Техника является достаточно мощной, чтобы стереть собаку из ума. И это доказывает, что всё, что существует – есть цели.

Вы можете сделать это с кирпичным домом. Вы можете стереть дом. Если человек заимел дом в своём энграмном банке, вы могли бы сказать: **"Какова функция кирпичного дома?"**. И он скажет вам, и вы продолжаете и собираете функции дома, а затем получаете его цели в отношении дома. И вы делаете это назад и вперёд до исчерпания заряда на нём, и в какой-то момент вы обнаружите, что дом был стёрт из его ума.

Потому что там нет ничего другого. Дом, по существу, цель, вы видите? Там нет ничего другого, кроме цели.

Так что вот вам немного техники, которая показывает, что масса по существу представляет собой массу целей, и там нет ничего другого, кроме целей.

Есть и другие способы стереть вещи из ума, но это один из способов сделать это, не вовлекаясь в использование пакетов целей. Это занимает больше времени. Есть более быстрые способы сделать это, например, с помощью пакетов целей, как в моей процедуре, но и эта техника будет делать это. Займёт больше времени, но вы добьётесь своего, в конце концов, и это доказывает, что всё, что существует – это цели.

Собака является живым существом, у которого есть множество целей, но и кирпичный дом состоит только из целей. Мы живём во вселенной, которая состоит только из жизни и целей, это всё что тут есть, остальное – просто иллюзия.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Доказательство того, что пакет целей "знать" является основным для всех пакетов целей.

Есть ещё один момент, который я хочу осветить, прежде чем я перейду к оценке процедуры Расстыковки. Я упоминал об этом ранее, и вы найдёте в моём исследовании идею о том, что пакет целей "знать" является основным пакетом целей, и я могу доказать это.

У меня не было доказательство в то время, когда я писал свои записки, но сейчас я могу представить вам доказательство того, что пакет "знать" является основным.

Важность

Доказательство очень простое. Чтобы понять его, мы должны понимать предмет важности. Важность цели является усилением цели. Это "долженствование" цели.

Когда цель тривиальна, она имеет очень малую интенсивность, но поскольку цель становится всё более важной для нас, мы стремимся к достижению этой цели в жизни, мы увеличиваем свою интенсивность и цель становится "должен".

Возьмите цель "знать". Она начинается с небольшой потребности знать, нас на самом деле не волнует, знаем мы или нет. Потом мы должны знать, вы видите, должны ОБЯЗАТЕЛЬНО! "Должен" – это усиление цели.

Любая цель может иметь усиление "должен". Мы можем увеличить долженствование любой цели. У нас есть цель "помогать", начинающаяся с небольшого усиления. Не так серьёзно, как "должен помогать".

Любая цель может иметь усиление или долженствование. Это слово просто означает усиление (принуждение) цели.

Когда мы усиливаем цель, мы пытаемся убедить противника в нашей цели. У нас проблемы в донесении нашего сообщения. Итак, мы увеличиваем интенсивность цели, долженствование цели, для того, чтобы донести её противнику. Другими словами, мы пытаемся выиграть игру. И мы увеличиваем интенсивность по этой причине. Так что это явление убеждения. Долженствование – это явление убеждения, и мы пытаемся сделать цель известной противнику.

Теперь понятно? Долженствование, принуждение цели делается для того, чтобы сделать цель известной противнику. Единственная причина, по которой мы увеличиваем долженствование цели – чтобы сделать её известной противнику, поэтому "быть известным" является основным пакетом целей.

Компонент Знания

Принуждение любой цели является её компонентом "знать". У неё есть компонент "должен быть известным", и "должен быть известным" является частью любой цели в жизни. Это часть принуждения. Более того, как только мы убираем принуждение из цели, когда принуждение уходит, в конце концов, когда все принуждения уходят из цели, то уже нет никакой цели.

Видите ли, если вы "должны знать", то у вас есть цель, тяжёлый "должен знать", но если вы уберёте долженствование, принуждение из цели, она становится всё более и более незначительной, до тех пор, пока в ней не остаётся долженствования вообще. В этой точке цель исчезает.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы не можете иметь цель без некоторой интенсивности, чтобы достичь цели, видите? Без какой-либо интенсивности цель обнуляется. Вы достигаете нулевой точки на шкале. Так что без долженствования нет никакой цели.

Так же, как у вас есть кот, и вы изымаете всю котовость из кота и вы в конечном итоге остаётесь ни с чем. Вы не можете иметь кота без какой-либо котовости, видите?

То же самое с целью; вы не можете иметь цель без какого-либо долженствования в ней, надо иметь некоторое долженствование так же, как кот должен иметь некоторую котовость, чтобы быть котом.

В противном случае вы потеряете кота целиком. Таким образом, вы потеряете всю цель, если вы уберёте всё принуждение из неё. Но компонент принуждения является "должен быть известным". Он направляет её противнику, пытаясь доставить цель в игре.

Таким образом, это определяет существование цели. Мы находим, что основной пакет, пакет "должен быть известным", который является пакетом целей "знать" является основным пакетом целей, а также все пакеты и другие цели находятся на самом деле в этом пакете. Это доказательство! Это является доказательством того факта, который обнаруживается в практике. Это работает на практике, основной пакет является главным пакетом, и он будет делать все эти волшебные вещи.

Вы можете играть с младшими пакетами и попасть в ужасное состояние, и вы запускаете базовый пакет, и всё снова становится прекрасно.

И именно поэтому вы должны закончить уровень 5А, прежде чем играть с другими пакетами, вы должны закончить 5А. Вы должны сделать его правильно и когда он сотрётся, весь банк сотрётся. Это основной пакет.

Единственной причиной, почему человек должен делать что-нибудь ещё, кроме уровня 5А, является его непонимание того факта, что пакет "знать" является основным. Они считают, что есть другие вещи в уме, кроме знания. Но там нет ничего другого, кроме четырёх опор пакета целей "знать", который есть всё, что там вообще есть. Всё остальное – просто иллюзия.

Процедура расстыковки, Оценка

Достаточно об этом, Грег, теперь мы можем оценить процедуру Расстыковки.

Прежде чем мы займёмся этим, вы могли бы разумно спросить, как я могу оценить эту процедуру, не поработав по ней самостоятельно или с кем-то ещё. Я могу ответить на этот вопрос очень легко, для этого не нужно запускать её на мне, потому что я попытался запустить её, и она была плоская. Она плоская, потому что предмет целей на мне, знающем основной пакет и теорию этого, не даёт ровным счётом ничего.

Я прочитал материал вчера, и я увидел немного заряда при чтении о ложных противниках, когда был на этих ужасных ложных противниках в примерах, которые он даёт. И я как бы прозевал их прочь.

Кроме этого там больше ничего не было. Материал не нуждается в проработке на мне, потому что там просто нечего прорабатывать. Так что это ответ на твой вопрос.

И если бы я хотел запустить его на ком-то ещё, я просто не стал бы это делать, потому что недостатки, которые у него есть, и я уверен, что сам г-н Николс осознал бы эти недостатки, как

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

только он наложил бы свои лапы на мои данные. После того, как он получил бы мои данные, он осознал бы недостатки так же, как и Рон.

Я не смог передать своё исследование Рону Хаббарду. Было слишком поздно, я никогда не смог бы отправить его ему. Я знал, что если я бы отправил его, оно никогда бы не попало к нему, и я не знал, где он был в 1979 году, я не знал, был ли он ещё в море или ...? Я знаю, что его здоровье было плохим. Я совсем не знал, где он был. Он сильно обособился, коммуникационная линия, которая у нас была, оборвалась, и я не хотел идти к какому-то безумному секретарю, который не понимал бы важность всего этого и не смог бы оценить должным образом.

Я просто не смог отправить ему этот материал. Не было никакого способа, которым я смог бы сделать это, так что я просто должен был оставить его, надеясь, что он попадёт к нему, в конце концов.

Но в любом случае, вернёмся к процедуре Расстыковки. Во-первых, я лучше проясню, почему постулаты и намерения, цели и задачи считаются одной породы кошек, являются синонимами друг другу. Это из-за этимологии слова *постулат* в английском языке.

Слово постулат происходит от старого латинского *postulare*: требовать; и идея требования – сама суть постулата. Когда мы постулируем что-то, мы требуем, чтобы что-то произошло.

Мы делаем постулат "знать", и мы хотим "знать". Есть что-то, что мы хотим, мы требуем что-то, требуем знать. Видите?

Это "должен знать", и когда я говорю, что постулат – это то же самое, что и цель или намерение, я на очень твёрдой почве в английском языке, потому что именно оттуда слово и происходит. Корень слова происходит от латинского *требовать*. Так что моё использование является правильным. В глоссарии Николса, я сейчас гляну, в его глоссарий ... секунду ... Интересно, Грег, вы всегда можете сказать, сколько человек знает о разуме или каком-либо аспекте ума, посмотрев в его глоссарий терминов.

Вы знаете, если они отделились избитыми определениями фраз и слов, у них есть некоторые проблемы на эту тему. Это довольно интересно обратиться прямо к глоссарию, это весьма показательно. Ища его определение постулата, я знаю, что это немного необычно для меня, но я не могу найти его, так что я должен бросить эту затею. Но я могу заверить вас, Грег, что у меня большее соответствие со словарным определением постулата. Посмотрите его в словаре, и вы увидите, что это, по сути, это цель с намерением.

Когда учёный делает компьютерную модель, у него есть определённые постулаты, которые он вкладывает в свою модель, и они являются его основными постулатами. Он называет это постулатами, а не намерениями. То есть основной постулат, который он использует в своей модели, чтобы люди знали, что он имеет в виду, но, по сути, постулаты являются целями, это по существу цели.

Я думаю, что лучше уточнить это раз и навсегда. Давайте возьмём это слово "значимость". У него другое представление о значимости, чем у меня. Он определяет значимость "концептуальное и фактическое содержание опыта, такого как идеи, с которыми сталкиваются в исследовании, в отличие от содержания явления, такого как изображения или объекты", – он говорит. Он продолжает в другом предложении.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Это сложное понимание значимости. **Значимость вещи – это просто цель плюс её важность.** Это всё, что касается значимости, нет ничего другого о значимости, кроме цели и важности. Когда мы говорим о значимости, мы говорим, что эта вещь выражает, что она означает?

Слово значимость имеет тот же корень, что и слово сигнал в английском языке. Какие сигналы она отправляет нам? Что это означает? Так что, если мы знаем, что это означает, то мы знаем её значимость. Но смысл её – это, по существу, её цель, функция – это её основной смысл. Таким образом, мы снова оказались с функцией вещи.

Так что значимость – это цель плюс важность, вот и всё. Вещь может иметь много целей, и каждая цель может иметь свою важность, но, по существу, когда вы разбираете значимость, вы демонтируете постулаты, вы демонтируете намерения, цели, и это всё. Там больше ничего нет. Он приводит пример материнства как значимости. Да, материнство – это значимость, но что такое материнство? Материнство – это состояние бытия матерью, но что такое быть матерью? Личность матери является личностью человека, который действует на цели "быть матерью" [*переводчик: Деннис использует глагол to mother (однословная цель!), который в прямом переводе означает заботиться. Однако, смысл в данном контексте именно «быть матерью»*].

Мы говорим, что, когда человек работает на этой цели "быть матерью", он – мать. Когда мы исследуем эту концепцию, это значение материнства, мы видим, что это имеет отношение к матерям и цели "быть матерью", постулату "быть матерью". Видите? Таким образом, мы снова вернулись к цели. Видите ли, значимость, по существу – это цель. Значимость является цель плюс важность, и всё это, это всё значимость. **Вы можете взять любую значимость и разложить её на «цель + важность».**

Таким образом, он не получил хорошее представление о значимости. Он не получил хорошее понимание значимости.

[Здесь Деннис описывает применение Николсом несуществующих в английском языке суффиксов и сложность и бесполезность этого всего. Это не актуально и будет непонятно русскоговорящей аудитории, поэтому не переведено].

Я не вижу, откуда всё это приходит, вся эта дополнительная сложность, которая, кажется, не делает ничего, кроме того, что усложняет всё. Уильям Оккама со своей бритвой как-то сказал, что "никогда не добавляйте гипотез без необходимости".

Я охотно верю, мой старый друг Оккам, поэтому я не верю в добавление гипотез просто ради делания вещей более сложными.

...

Я сожалею, Грег, у меня очень простой ум, вы знаете, я ненавижу ненужные сложности, если можно избежать их. Но то, что мы имеем в этой процедуре, по существу, он ставит эту дихотомию, он берет цель, и он спрашивает преклира об оппозиции к его цели.

Ошибка! Он не должен делать этого, это вещь, которую вы не должны делать, потому что он лишь выдаст вам только ложного противника.

Каждый пример, который он даёт, он даёт ложного противника! Там либо ложные противники, либо скрещивание пакетов целей. Это другая ошибка. Это грубая ошибка, скрещивать пакеты. Поэтому

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

ложный противник – это очень плохо, но скрещивание пакетов – абсолютное зло. Я имею в виду, это совершенно непростительно.

Скрещивание пакетов

Скрещивать пакеты – это взять цель из одного пакета целей и противопоставить ей цель, которая находится в другом пакете целей. Это как поставить цель "знать" против цели "не спать". Вы знаете, что это скрещённый пакет. В нём получается, что цель "знать", и цель "не спать" противостоят друг другу.

Хорошо, это скрещённый пакет. Это ложное противостояние, но это также скрещённый пакет, так что это ещё большая ошибка. Ещё более серьёзное ложное противостояние. Оно даже не в той области, оно в другом предмете!

Так или иначе, каким-то образом он получает цель, и он получает неправильное противостояние, а затем он должен тратить часы и часы, как и следовало ожидать, используя все виды саентологических процедур, чтобы разрядить то, что всплывает.

Старая техника сервисных факсимиле вступает в действие, он использует все виды техник, пытаясь разрядить, и получить эту дихотомию, которая есть просто два неправильных противостояния, и они попросту не будут разряжаться.

[Сервисное факсимиле – расчёт человека о том, что его способность выжить зависит от определённого состояния. Этот расчёт будет заставлять индивидуума намеренно сохранять в рестимуляции избранные части реактивного ума для того, чтобы объяснить свои неудачи в жизни. Например, человек может поддерживать в рестимуляции старую травму, чтобы его семья была вынуждена о нём заботиться].

Нет никаких причин, почему они должны это делать. У них нет на самом деле ничего общего друг с другом, это просто ложные противники. Они будут сидеть там вечно.

Таким образом, он пытается разрядить их, так что он должен работать в течение нескольких часов и часов, задавая эти различные вопросы и так далее, разбирая прошлое. Он уходит дальше в прошлое, пытаясь стереть эти чёртовы вещи, и они не будут стираться, потому что это ложные противники.

Рон делал то же самое. Он использовал все виды техник, чтобы попытаться разрядить этих ложных противников, и они не будут разряжаться, потому что это ложные противники. Они были просто в ложном противостоянии, и поэтому они будут просто сидеть там. И это то, что этот парень делает тоже.

Что я думаю о процедуре в целом?

Если это делать очень заботливыми руками, это может занять 50 часов до того, как ручка тона дойдёт до 5 и залипнет. Но, в конце концов, это будет конечной точкой. Вот куда это ведёт, и я не думаю, что он получит нечто иное.

Вы знаете, бегать вверх и вниз по траку времени, запрашивая инциденты, может быть хорошей идеей. Вы можете получить некоторую пользу от этого. Запрашивать инциденты, преклир может получить хорошую пользу от стирания нескольких инцидентов или сокращения нескольких инцидентов, но общий эффект от ложного противостояния, я думаю, утопит любую выгоду,

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

которую он получит. И я думаю, что общая тенденция для кейса будет в том, чтобы подтянуть всё больше и больше массы, ручка тона будет неуклонно расти и в конечном итоге залипнет и ему потребуется восстановление.

Вы должны были бы запустить мой уровень 5А, чтобы вернуть преклира туда, где он был.

Есть аспект, который я заметил в вашем конспекте, вы сказали, что это, кажется, работает хорошо, но это, кажется, работает таким образом. Ну, да, так и есть, это всё так, это наблюдатель, и он сидит, наблюдая банк, который находится где-то там.

Мой опыт стирания постулатов у преклиров состоит в том, что они должны попасть в постулат и вымазать лапы. Они должны попасть туда и овладеть постулатом и получить ощущение постулата. Они не будут стираться в противном случае. Вы не можете просто положить всё это где-то там и сидеть и смотреть, как оно стирается, пока вы смотрите телевизор. Ничего не произойдёт. Вы это заметили сами. Вы сказали, что существует не так много достижений, кажется, не так много.

Нет, это не будет работать, потому что это где-то там, так что всё это будет просто интеллектуальное упражнение. Так что это моя критика процедуры.

Вы попросили оценить её, как просят оценить некоторые из материалов Хаббарда о целях и постулатах ещё 1960-х годов, потому что материал так похож. Я держу пари, что этот парень был на обзорном курсе с 1961 до 64 года.

Держу пари, что он сидел, держа эту мешанину, эту энграмму, которую он собрал в период с 1961 по 1964 год где-то по траку. Он попал туда и попытался использовать то, что он знает, и он изменил её и считает, что он получил некоторую выгоду от этой процедуры. И он пошёл дальше и опубликовал свою процедуру и назвал его "Расстыковка".

Но по существу, держу пари, что Николс, хотя имя мне не знакомо, он попал на эту процедуру либо непосредственно в Сент-Хилле или кто-то запустил её на нём, и он застрял с крупной энграммой на собственном траке. Этот материал стал основной энграммой на траке, и он отчаянно пытается разобрать её.

Видите ли, тэтаны никогда не сдаются. Вы удерживаете его чем-то. Все эти герои в Сент-Хилле в период между 1961 и 1964, которые застряли с этим материалом Рона, этот материал по целям, вы знаете, они все пытались понять это, большинство из них, вероятно, до сих пор пытаются выяснить это сегодня. Они никогда не сдаются. Они никогда не отказываются от попыток решить эту задачу.

Я никогда не сдавался, пока не решил. Я продолжал до 1978, прежде чем я разобрался с этим. Я никогда не сдавался, и я не думаю, что кто-либо из других отказался. Они не сдаются! Вы кладёте крупную энграмму, и они будут работать с ней, пока они не разрешат её, и я думаю, что это то, что Николс сделал. Он пытается получить решение.

Он, возможно, добился некоторого успеха в начале с этой идеей, но я не думаю, что она приведёт его куда-либо. Он не может сделать, Грег, он не может прийти никуда, кроме как столкнуться с ложными противниками и скрещиванием пакетов. И конечной точкой всего этого является высокая ручка тона и залипшая игла и чёрное поле и ветры космоса и, в конце концов, они опускают крышку гроба на вас, мягко, и отвозят вас на кладбище и говорят: "Покойся с миром". Это единственная конечная точка.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы знаете, как я уже говорил вначале, на ленте, когда вы играете с противостоящими постулатами, вы должны делать это правильно. Вы не имеете свободы действий вообще. Вы либо делаете это правильно, либо убиваете преклира. Это ужасная вещь, но так уж оно устроено.

Вот почему я запрещаю передавать мой материал психически неуравновешенным людям, потому что они просто не могут дублировать его, и они не будут делать это правильно. Они будут делать это неправильно, и достаточно малейшего изменения техники уровня 5А и мой уровень 5А становится бомбой замедленного действия.

Я имею в виду, я знаю много способов исковеркать преклиров, делая несколько изменённый 5А, поэтому он становится очень опасной процедурой. Это в конечном итоге убьёт всех, кто попытается. Вот почему я запрещаю, она должна быть дублирована точно и она не должна попадать в руки психически неуравновешенным людям, которые не смогут использовать её должным образом.

Достаточно для "процедуры расстыковки", Грег, я не могу придумать больше ничего на эту тему. Я думаю, что я описал её довольно хорошо.

30 Стираемых пакетов целей

Так как я дал вам данные исследований, я могу сказать вам, что есть не более чем приблизительно 30 стираемых пакетов целей в общей сложности. От 25 до 30 и основные из них у вас есть. Я прописал для себя несколько других, которые также являются стираемыми, которые могут быть добавлены в список, если вы хотите проработать их.

Пакет целей «доказывать (обосновывать)»

Вероятно, наиболее важным из них является пакет "доказывать", который имеет цели "доказывать", "не доказывать", "быть доказанным" и "не быть доказанным". Четыре опоры цели "доказывать". Это очень хорошая цель. Она разбирает предмет логики в уме преклира.

Если человек испытывает трудности по вопросам разумности и логики и так далее, это была бы самая полезная цель для работы – "доказывать". И это особенно полезно для людей, которые имеют проблемы с доказательствами. Это ценная цель, так что вы можете добавить цель "доказывать" в набор.

Но есть только около 25 или 30 стираемых целей, которые могут быть составлены в стираемые пакеты целей. Все остальные глаголы в английском языке не могут быть сформулированы в стираемые пакеты целей, так что это говорит нам о том, насколько мы ограничены.

Дедушкой всех стираемых целей является цель "знать", это ключевая цель.

Другая вещь, о которой я хотел бы сказать, Грег состоит в том, что любой, кто повторяет это исследование, обнаружит огромное количество материала о человеческом разуме и жизни и вселенной и законы, которые управляют вселенной.

Я имею в виду, у меня есть стопки записей по материалу, который проявился, когда я работал с этим, но это не совсем уместно передавать его людям... это будет совершенно нереально для них.

Но, по мере работы, материал станет реальным для них, и они откроют его для себя сами, так что я не должен говорить об этом, они всё обнаружат сами. Они придут и скажут: "О, да вы знаете, так и

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

так, и так и так", и я скажу: "О да, мы знаем об этом". Другими словами, они обнаружат всё сами, когда будут работать на 5-м уровне моей технологии.

Таким образом, у меня есть намного больше материала, чем то, что я дал, но я дал вам то, что вам нужно знать, чтобы запустить эти процессы и стирать ум, а остальное проявится по ходу.

Всё остальное было бы излишеством, т.к. это может быть очень запутанным, а я не хочу никого перегружать, потому что, пока человек не начинает работать над этим, часть этого верхнего уровня может быть довольно нереальной. Вот почему я не даю вам больше материала по анатомии ощущений, анатомии массы во Вселенной. У меня больше данных об этом, но это выглядит столь дико, что я просто не могу дать это на данном этапе.

Стирание пакетов целей и Знание

Это ещё один аспект, Грег, который стоит иметь в виду. Всё это проявляется в процессе. Я думаю, что я упомянул об этом в исследовании. Я сказал, что стирание пакета целей – это как университетский курс по теме пакета целей. Это эквивалент университетского курса. Вы становитесь абсолютным экспертом по предмету этого пакета целей. Вы действительно знаете об этом, когда вы стёрли пакет целей. Не важно, что за цель.

Предположим, вы хотели бы стать экспертом по вопросу помощи, и если вы хотите действительно знать о предмете помощи и о том, что на самом деле помогает, надо просто сесть и стереть пакет целей "помогать". Это довольно стираемый пакет и ей-богу, вы будете знать всё о помощи! Вы сможете увидеть помощь в обществе, и вы сможете не заметить никакой помощи. Как помощь становится аберрированной, вы будете знать всё о помощи, и вы сможете оглянуться на то, что написал Рон и сказать: "Да старик был совершенно прав, он был абсолютно прав. Он знал об этом. Он собрал всё это". И точно так же с любым другим пакетом целей.

Это очень познавательно. Это не только терапевтично; это очень познавательно – стереть пакет целей.

Анатомия массы во вселенной

Возвращаясь на мгновение к предмету анатомии массы во Вселенной, индивид в действительности не должен знать эту анатомию. Он пришёл во вселенную, не зная её анатомии, и он может выйти из этой вселенной, не зная анатомии. Вам не нужно знать точную анатомию стен и столов и полов и так далее, из чего эта вселенная сделана, прежде чем вы сможете выйти из этой вселенной. На самом деле, достаточно знать, что они состоят из постулатов в особой конфигурации и этого действительно достаточно.

Это всё, что вам действительно нужно знать. Конечно, вы должны знать о пакетах целей и так далее, и стереть их и избавиться от ума и так далее. После этого вы можете начать думать о выходе из вселенной.

Мы подходим к концу ленты, поэтому я не хочу начинать что-либо ещё.

Если ты всё ещё в контакте с Биллом Николсом, парнем, который разработал процедуру Расстыковки, вполне нормально, если ты захочешь послать ему копию моих материалов, он может быть очень заинтересован в этом. На самом деле ты можешь спасти ему жизнь.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Его ручка тона должна подняться довольно высоко к настоящему времени. Если он всё ещё работает на процедуре Расстыковки, он должен использовать Э-метр Mark-14 к настоящему времени, который имеет супер чувствительность, и он должен пребывать где-то между 6,9 и 6,85 на Э-метре.

Я всего лишь пошутил, я надеюсь, что он не так плох. Но в любом случае ты, конечно, имеешь моё разрешение отправить ему копию моих данных.

Кроме того, у меня нет возражений, если ты возьмёшь символическую плату с людей, копирующих этот материал. Это полностью зависит от тебя. Я, конечно, не имею никаких возражений до тех пор, пока вы сделаете это совершенно ясно, что это ты – тот, кто взимает плату, а не я. Я оставляю это полностью на твоё усмотрение и здравый смысл.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Исключающий постулат

Деннис Стивенс
20 апреля 1993

Записал Пит МакЛафлин
1 июля 2012

Привет, Грег, сегодня вторник 20 апреля 1993 года, и я записываю эту ленту для вас под кодовым названием «Погружаясь в материал 5-го уровня».

Я осознал на днях, что мне следует дать этот материал, потому что любой, кто делает 5-й уровень, обнаружит эти данные. Это отнимет у них какое-то время, чтобы сложить всё вместе, что я уже сделал, и понять что происходит.

Мне потребовалось некоторое время, чтобы сделать это. Так что тот, кто делает упражнения, найдёт эти данные крайне полезными, потому что они помогут прояснить материал, который показывается.

Рано или поздно на уровне 5 необходимо прыгать в омут, так сказать, по темам постулатов и вселенных. Я уже говорил, что все вселенные состоят из жизни и постулатов, это всё из чего они состоят. Нет ничего в любой вселенной, кроме жизни и постулатов. Всё остальное, что как вам кажется, там может быть – это иллюзия, ловкость рук.

Таким образом, физическая вселенная, в которой мы живём, которую мы разделяем, следует тем же правилам что и любая вселенная, и она основана на некоторой структуре постулатов. Она основана на определённых законах, и многие физические законы этой вселенной были обнаружены учёными с помощью измерительного оборудования и наблюдений, но эти физические законы вселенной являются следствиями из основных законов.

Другими словами, вселенная основана на законах гораздо более фундаментальных, чем законы физики, и нужно значительно расширить физику, чтобы включить жизнь, прежде чем вы могли бы раскрыть основные законы, на которых эта вселенная строится при помощи изучения предмета физики.

Предмет физики, как мы понимаем его сегодня, слишком ограничен, поскольку не включает в себя жизнь и из-за этого ограничения не может включать в себя основные законы, на которых строится эта вселенная. Но это не значит, что мы не натолкнёмся эти законы, когда мы работаем с человеком в терапии, в частности, когда мы идём на верхний уровень технологии на уровне 5, потому что мы имеем дело с самими строительными блоками, из которых строится любая вселенная, то есть жизнь и постулаты. И уровни 5А, 5В и 5С как раз и посвящены обработке постулатов в уме. Таким образом, мы оказываемся очень близко к теме вселенных и из чего вселенные состоят, когда мы работаем на 5-м уровне.

Так что это не удивительно, что рано или поздно, когда человек работает на уровне 5, в частности, на уровне 5А, когда он работает с фундаментальным, основным пакетом основополагающих целей "знать". Во время работы с этим пакетом целей, он натывается на абсолютно фундаментальный

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

закон, на котором строится эта вселенная. Я хорошо помню тот день, когда у меня была сессия, несколько лет назад, когда он вдруг проявился в середине сессии. Я работал, и вдруг бац, я внезапно во владении основного закона, на котором строится физическая вселенная.

Нет большого секрета насчёт этого закона, это просто, это [смешок] это очень глубоко скрыто, если вы случайно не узнаете, где искать. Место, где стоит искать его, конечно же, является одним из пакетов целей и это пакет целей "знать". Вы начинаете работать с ним, и основной закон этой вселенной выскакивает! Бум!

Он неизбежно проявится рано или поздно у тех, кто работает на уровне 5А. Поэтому я упоминаю его здесь. Потому что это может быть для них неожиданностью, они могли бы столкнуться с ним и не знать, что это такое. И они могли бы думать, "О, это просто ещё один постулат".

Все постулаты ограничивают возможности и тем самым определяют разумное

Могу заверить вас, что это не просто ещё один постулат, это основной закон этой вселенной, и я дам вам его сейчас. Это доказуемо; демонстративно доказуемо, что это является основным законом, поскольку объясняет так много явлений, которые происходят в этой вселенной.

Но прежде чем я дам вам этот основной закон, я лучше дам вам то, что является общим для всех вселенных. Этот закон является общим для всех вселенных, а не только физической вселенной, в которой мы живём. Это то, что **все постулаты ограничивают возможное и тем самым определяют разумное**. Это должно быть записано огненными буквами. Может быть, если вы не умеете писать огненными буквами, вы должны написать его на открытке и приклеить её в вашей аудиторской комнате.

Пока постулат не создан, возможно всё

Все постулаты ограничивают возможное и таким образом определяют разумное. Как только вы поймёте это, как только вы понимаете это предложение, вы понимаете очень много о вселенных. Вы понимаете, что до того как постулат создан, возможно всё. Любой постулат, независимо от того, о чём он, ограничивает возможности.

Например, если человек говорит: "Хорошо, хорошо, есть закон, что ни одна машина не будет ездить более 80 км/ч на этом участке дороги". Это закон. Как же он ограничивает возможное? Он ограничивает скорость автомобилей на этом участке дороги, видите?

Ещё пример. Может быть, вы сделаете постулат: "Я поеду в Канны в конце недели". А как же это ограничивает возможное? Если вы едете в Канны, вы не собираетесь ехать в другое место, которое не Канны, видите? Таким образом, вы ограничиваете ваши варианты или, другими словами, возможности. И независимо от того, какой постулат вы создаёте, вы обнаружите, что любой постулат будет ограничивать возможное. Итак, первое о постулатах – любой постулат ограничивает возможное, это его основная цель, ограничить возможное. Теперь, как насчёт второй части: «и, таким образом, определяет разумное»? Это действительно что-то. Предмет того, что является разумным в этой вселенной – страшная загадка; это большая загадка.

Люди бьют кулаком по столу и говорят: "Это разумно, а это неразумно". И они говорят о том, что разумно и что неразумно, но если вы скажете им: "Что является разумностью?" они не смогут определить термины.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Они дадут вам пример того, что они считают это разумным, и они дадут вам пример того, что они считают неразумным, но они не могут определить разумность, неразумность или разум. Они просто не смогут определить их.

Если вы бы поговорили с физиком, вы могли бы подобраться ближе к определению разумности. Если вы поговорили бы с логиком, вы бы подошли ещё ближе к определению разумности, потому что логика – это наука о разумности, но даже логики не понимают эту фундаментальную связь между постулатами и разумом.

Я думаю, что большинство логиков, если дать им этот материал, скажут: "О, да, я вроде знал это, но я не знал это в этих словах".

Но средний человек просто не понимает предмет, поэтому он не понимает, что разумно и что неразумно, хотя он даст вам бесконечные примеры того, что он считает разумным или неразумным.

То, что разумно – это то, что согласуется с постулатом

Теперь, как постулат определяет разумное? А вот как. **Разумное – это то, что согласуется с постулатом.** Это действительно так просто.

Например, если постулатом является то, что каждый дом в Австралии будет иметь крышу. Другими словами, если закон говорит, что ни один дом не может быть продан без крыши, то все дома будут иметь крышу.

Разумно будет, если вы покупаете дом, ожидать, что дом будет иметь крышу, потому что это согласуется с постулатом, который говорит, что все дома в Австралии будут иметь крышу.

И если вы должны были бы купить дом, и вы смотрите вверх и обращаете внимание, что у него нет крыши, что было бы несовместимо с постулатом, который говорит, что все дома будут иметь крышу и, таким образом, вы могли бы сказать, "Ну, это неразумно. Я не собираюсь покупать дом без крыши".

В отсутствие постулатов понятие разумности бессмысленно

Так что это связь между разумностью и постулатами и нет никакого другого старшего определения разумности в этой вселенной. Разумность – это только то, что согласуется с постулатом. Можно сказать, что в отсутствие постулатов понятие разумности не имеет смысла.

В отсутствие постулатов понятие разумности не имеет смысла. Понятие разумности имеет смысл только в присутствии постулатов и то, что является разумным, является тем, что согласуется с постулатом.

Другими словами, постулат определяет то, что является разумным. Он определяет это, потому что то, что является разумным, является тем, что согласуется с постулатом.

В этом нет ничего сложного. Это очень просто. Это настолько просто, что возникает желание сделать это более сложным, чтобы лучше понять.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Это так ужасно просто, но жизнь становится настолько вовлечена в тему того, что разумно и что неразумно, что забывает основы и простоту, и вы приходите к человеку и говорите: "Ну, что разумно? Что является неразумным? Что есть определение разумности?"

Я не знаю, сколько людей в Австралии, к которым вы можете подойти и сказать: "Что есть хорошее определение разумного?" Я не знаю, сколько людей скажут "Все постулаты ограничивают возможное и таким образом определить разумное. И то, что является разумным, является тем, что согласуется с постулатом".

Вы могли бы найти кого-нибудь в Австралии, кто сказал бы это, но я думаю, что это очень сомнительно, весьма сомнительно, на деле. Я скажу, что я бы не сказал этого, пока я не начал 5-й уровня моей технологии и не углубился на несколько ярдов в него и понял кое-что о вселенных и получил основной постулат этой вселенной, и так далее.

Я не ответил бы так. Я не знал, что есть разумность. Я был таким же, как и все остальные. Я не мог связать это с постулатами. Если вы не можете связать это с постулатами, вы не можете отнести это к чему-либо, потому что предмет разумного не будет относиться к чему-либо ещё.

Мы можем определить разумность как дополняющий постулат

Можем ли мы получить более точное определение разумности, чем просто сказать, что разумность – это то, что согласуется с постулатом? Да мы можем. Мы можем сделать ещё один маленький шаг вперёд, и мы можем определить разумность в качестве дополняющего постулата. **Разумность является дополняющим постулатом.**

Как это произошло? Что в наибольшей степени согласуется с постулатом – это дополняющий постулат, видите? Вы не можете получить чего-то более согласованного с постулатом, чем дополняющий постулат к этому постулату. Таким образом, дополняющий постулат должен быть самой сутью разумности относительно постулата.

Другими словами, человек хочет "быть известным", скажем, он работает на постулате "быть известным". Тогда самое разумное, что вы можете сделать в отношении этого человека – это "знать" его. Видите?

Это самое разумное, потому что это абсолютная сущность, полная согласованность. Это настолько согласованно, насколько вы вообще можете быть с его постулатом. Его постулат "быть известным" и, если вы принимаете "знать", который является дополняющим постулатом к "быть известным", то вы будете настолько разумны по отношению к нему, насколько это возможно. Вы будете настолько согласованны с его постулатом, насколько это возможно.

Таким образом, разумность является дополняющим постулатом в этой вселенной, и это наиболее точное определение разумности в этой вселенной. Это сразу говорит нам, что противостоящий постулат настолько неразумен, насколько это возможно. Человек имеет постулат "быть известным" и максимально неразумным было бы "не знать" его, потому что это совершенно не согласуется с его постулатом.

Его постулат "быть известным" и вы направляете постулат "не знать" на него. Ну, вы не могли бы стать более несовместимым с его постулатом. И вы не могли бы стать более неразумным в том, что касается его.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Все игры должны быть неразумны

Это определение разумности, говорящее о дополняющем постулате, говорит нам, что все игры, из-за того, что они содержат противостоящие постулаты, должны быть неразумными.

Определение Игры

Игра представляет собой состязание в убеждении и содержит противостоящие постулаты по определению, что является определением игры. Это соревнование по убеждению. Есть два человека, которые пытаются убедить друг друга в противостоящих постулатах. Таким образом, все игры должны быть неразумными, логично?

Это сразу ясно из нашего определения разумности. Если разумность является дополняющим постулатом, тогда все игры являются неразумными. В конфликте нет разумности, это неразумная деятельность, видите? Это неразумная деятельность.

Я имею в виду, это может быть весело, игры могут быть весёлыми, но они не разумны. Я имею в виду, у нас есть 22 мужчины в двух футбольных командах, стоящих на футбольном поле, и они собираются начать игру в футбол.

Это не разумно для них, играть в эту игру в футбол. Разумная вещь, которую нужно сделать, если они хотят быть разумными вообще, в начале игры один из мужчин берет мяч и отправляет в противоположные ворота.

Если идея заключается в том, чтобы забить мяч в ворота между этими двумя столбиками, хорошо, они могли бы также взять его, пробежать с ним и положить его там, если это их цель.

Но это не разумно для 11 из них, пытаться забить этот мяч в ворота, а другим 11 пытаться остановить это. Это не разумно. Это не разумная деятельность... это может быть очень весело, но это, безусловно, не является разумным. Видите?

Чем сильнее конфликт, тем меньше разумности

Это всего лишь пример неразумной игры. Это не более неразумно, чем любая другая игра. Тот факт, что конфликт есть, тот факт, что постулаты противостоят друг другу – это сама суть неразумности, потому что разумность является дополняющим постулатом.

Это сразу говорит нам, что, когда человек приходит к вам и говорит: "Нам нужно в нашем обществе больше конфликтов и больше конкуренции и так далее". Тем самым он говорит, что нам нужно всё больше и больше неразумности, видите? Конфликт, конкуренция и так далее, и противостояние – все приводят к неразумности. Чем больше конфликтов, тем меньше разумности.

Огромное количество данных начинает иметь смысл, как только вы понимаете эти основы. Всё просто, постулаты ограничивают возможное, и тем самым определяют разумное и разумное является дополняющим постулатом. Хорошо, я мог бы значительно расширить этот материал. Как только человек схватывает его, они могут расширить его сами; он имеет массу ответвлений.

Мы пойдём дальше и получим основной постулат этой вселенной.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Класс познаваемого одинаково протяжен во времени и пространстве с классом тех вещей, которые существуют, чтобы быть известными

Основной постулат, на котором строится эта вселенная, гласит: "Класс познаваемого одинаково протяжен во времени и пространстве с классом тех вещей, которые существуют, чтобы быть известными". Это довольно большой кусок, я лучше разделю его на мелкие кусочки, и мы рассмотрим его в деталях.

Что мы имеем в виду? Что мы подразумеваем под классом познаваемого? Это класс вещей, которые можно знать. И это всё, что мы имеем в виду, когда мы говорим про класс познаваемого. Мы имеем в виду класс тех вещей, которые можно знать.

Теперь, "Класс познаваемого одинаково протяжен...", хорошо, это технический термин, это не сложный технический термин, этот термин используется в логике. Он означает, что два класса равнообъемны, это термин из логики, который мы будем использовать, он означает, что члены этих классов идентичны по своим характеристикам. Они имеют одинаковые характеристики.

Так что, мы могли бы сказать вместо фразы "одинаково протяжен", мы могли бы сказать "совпадает с" или "такой же, как". Это было бы неудачным способ сказать это, точный технический логический способ сказать, что он "одинаково протяжен", это правильный способ сказать это. То, что класс познаваемого совпадает с классом вещей, приведённых в существование, чтобы быть известными.

Основной закон Вселенной говорит о том, что класс познаваемого идентичен классу вещей, приведённых в существование, чтобы быть известными. Это всё, что он говорит, так много слов.

Прежде чем я продолжу говорить о базовом законе Вселенной, я хочу дать вам очень, очень полезный вывод из этого закона, который полезен для повседневного использования в обществе и имеет огромное использование в науке и хорошо известен и так далее. Но я дам его вам как вывод из основного закона Вселенной.

Я мог бы дать вам это в терминах булевой алгебры, но это не помогло бы, не сделало бы его более ясным. Так что я лучше дам вам вывод с точки зрения формальной логики.

Если класс познаваемого совпадает с классом вещей, приведённых в существование, чтобы быть известными, то вещь либо познаваема по причине существования, или не познаваема по причине не существования. Поэтому вещь или существует или не существует. Поэтому вещь не может существовать и не существовать одновременно.

Это утверждение, что вещь не может существовать и не существовать одновременно как раз является основным постулатом или основным законом, на котором строится наука логики. Закон, согласно учебникам был впервые обнаружен Аристотелем, греческим философом, около 2000 лет назад, когда он сказал, что самым основным из всех философских принципов является то, что "Вещь не может обладать и не обладать определённым качеством".

Конечно, Аристотель построил свою собственную логику, его понимание логики и все его труды по логике и весь его предмет логики, аристотелевой логики, быстро распространившейся в западном мире около 1,850 лет назад, основан на этом принципе.

Так что всё, что происходит сегодня, всё, что произошло 1,850 лет после Аристотеля было то, что парень по имени Джордж Буль, английский математик, пришёл и взял этот основной принцип, что

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

вещь не может одновременно существовать и не существовать и выразил это математически, и использовал его в качестве основы алгебры логики, которая называется Булевой алгеброй, и, таким образом, сделал логику разделом математики, а не философского предмета.

По крайней мере, он превратил логику классов в математику, а не философскую проблему, а Булева алгебра основывается на том же самом утверждении, что вещь не может одновременно существовать и не существовать, которое является выводом из основного закона этой вселенной.

Другими словами, когда вы разбираете утверждения с помощью этого основного закона, что вещь не может существовать и не существовать одновременно, вы начинаете строить науку логики.

Если вы пытаетесь построить науку логики без этого основного закона, вы в конечном итоге заканчиваете с беспорядком и неразумностью. Вы должны понимать основной закон, что вещь не может существовать и не существовать одновременно. Аристотель был совершенно прав, когда говорил, что наиболее фундаментальный из всех философских принципов заключается в том, что вещь не может одновременно обладать и не обладать качеством.

Однажды, когда у меня будет немного времени, это одна из этих вещей, я имею в виду, чтобы сделать, и я продолжаю откладывать это, я собираюсь сесть и записать основной закон этой вселенной и посмотреть какие другие выводы есть из этого основного закона. Но этот, я знаю, это правильный вывод.

Вещь не может одновременно существовать и не существовать – это наука логики. Мне просто интересно, какие другие правильные выводы могут быть сделаны из основного закона, которые можно было бы использовать в качестве базы для других наук.

Как я уже сказал, я просто не удосужился это сделать. Это одна из вещей, которые я хотел бы сделать, но пока не сделал. Нет сомнений, что существует множество других выводов, которые могут быть сделаны из этого основного закона, на котором строится эта вселенная.

Два бесполезных вида деятельности в этой вселенной

Теперь давайте рассмотрим основной закон вселенной более тщательно. Что он говорит нам? Ну, он говорит нам, по сути, что есть два вида деятельности в этой вселенной, которые целиком и полностью бесполезны.

Один из таких видов деятельности – попытаться что-то знать, чего не существует. Это суть бесполезности, потому что вы просто не можете знать что-то, если оно не существует. Если оно не существует, это непознаваемо. Основной закон вселенной так говорит.

Так что, если вещь не существует во вселенной, то абсолютно бесполезно пытаться найти её. Тем не менее, люди тратят половину своей жизни, пытаясь обнаружить вещи, которые не существуют. Это правда, они это делают.

Конечно, человек считает, что вещь может существовать, или считает, что она существует, поэтому продолжает искать её. Но, тем не менее, если выяснится, что вещь не существует, то они потратили своё время зря, потому что там ничего нет. Они не найдут её, если она не существует.

Вторая бесполезная деятельность в этой вселенной, это не знать вещь, которая в действительности существует. Другими словами, не знать, что вещи действительно существуют, когда основной закон вселенной говорит вам, что идея пытаться не знать вещи, которые существуют – бесполезна. Если

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

вещь существует – она познаваема, если она не существует, она не познаваема. Таким образом, вы можете потратить очень много времени и получить себе все расстройства, пытаясь обнаружить вещи, которые не существуют или пытаться не обнаруживать вещи, которые существуют.

Как пояснил Рон Хаббард в Аксиоме 11, "бесполезность – не данность", но люди делают это всё время, у них есть это болезненное воспоминание, и они тратят половину своей жизни, пытаясь вычеркнуть его из памяти. Что они не пытаются сделать? Они просто пытаются сделать себя несчастными, так или иначе.

Почему? Основной закон, на котором строится вселенная, говорит, что вы не можете сделать это. Если оно существует, оно познаваемо, и никакое количество старания в попытках не знать ничего не изменит. Если вещь существует, она познаваема.

Знание и время

Вещь существовала в какой-то момент времени во Вселенной. Она может не существовать в данный момент времени, но она существовала в тот момент времени. Если вы направляете своё внимание назад на тот момент в пространстве и времени, вы увидите происходящее событие. Так что вам лучше знать его. Когда вы его знаете, вы можете уйти и делать другие вещи.

Когда вы "не знаете", вы можете создать себе ужасный беспорядок.

Но это, конечно же, является основным в понимании Дианетики и Саентологии. Вы становитесь тем, чему сопротивляетесь. То, что вы не знаете, вы в конечном итоге получаете обёрнутым вокруг шеи. Я имею в виду, что существует тысяча способов, которыми Рон выразил это, но, опять же, это просто логический вывод из основного закона, на котором строится эта вселенная. Он показывает нам два бесполезных вида деятельности во Вселенной.

Первое, попытаться что-то знать, что не существует, а второе, попытаться не знать что-то, что в действительности существует. Оба – суть бесполезности в этой вселенной.

Я имею в виду, что эти вещи не просто вопрос мнения, это не вопрос в какую школу вы ходите.

Ваша жизнь происходит во вселенной, ваша жизнь и действия и так далее находятся полностью в пределах вселенной. И вы подписались на законы вселенной и основной закон говорит вам, что "бесполезно пытаться знать то, что не существует; и бесполезно пытаться не знать то, что существует".

Игры в основном состоят только из этих двух бесполезных видов деятельности

Тем не менее, все игры содержат эти возможности. Когда мы рассматриваем игру, то, что мы называем "игрой", мы находим людей, делающих эти вещи. Они пытаются обнаружить вещи, которые не существуют, и они пытаются не знать вещи, которые существуют.

Можно сказать, что в основном игры состоят только из этих двух безрезультатных видов деятельности, поэтому игры – самая бесполезная деятельность в этой вселенной. На самом деле, нет ничего плохого в играх до тех пор, пока вы не должны играть в них. Если вы можете войти в них и выйти из них, они могут быть весёлыми, но когда вы должны играть в них, вы обречены, потому что вы застряли в этой бесполезности. Вы идёте в неразумность, и вы, в конечном итоге просто

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

прибиваете крышку своего гроба. Вы убиваете себя. Почему? Вы нарушили основной закон Вселенной.

Таким образом, есть довольно много того, что даже при поверхностном уровне рассмотрения начинает показываться из основного постулата, на котором строится эта вселенная. Мы сразу понимаем, из чего состоят игры и их бесполезность.

Но имейте в виду, что основной закон Вселенной позволяет играм произойти. Закон устанавливает вселенную и говорит, что класс познаваемого идентичен классу вещей, приведённых в существование, чтобы быть известными.

Я имею в виду, он не запрещает вам, не говорит, что вы не можете пойти и попытаться знать вещи, которые не существуют. Он не запрещает вам пытаться "не знать" вещи, которые действительно существуют. Он позволяет делать это, но вы никогда не будете иметь успех. Он, в самом деле, не запрещает вам пробовать. Закон гласит, что вы не можете сделать это, но он позволяет играм произойти. Видите?

Здесь есть некоторая хитрость, но, конечно, любая цель, любая цель и любой закон является ограничением возможного и только за счёт ограничения возможного любые формы игр могут существовать.

Изречение Аристотеля

Теперь мы знаем правильный вывод из основного закона Вселенной, которому классы объектов подчиняются. Тому, что известно как изречение Аристотеля, которое в современной терминологии гласит "вещь или существует или не существует, и вещь не может одновременно существовать и не существовать" и с помощью этого утверждения можно сформулировать очень работоспособную логику. Эта логика может объяснить отношения между классами объектов во вселенной. Это предмет логики и логики классов, Булева алгебра.

Не пропустите это, не пропустите это ни в малейшей степени, классы объектов в этой вселенной, их логика полностью определяется этим утверждением "Вещь не может одновременно существовать и не существовать", которое представляет собой прямой вывод из основного закона вселенной. Он определяет основы логики классов целиком и полностью, и нам стоит задаться вопросом, "Как насчёт предмета постулатов?" Неужели они подчиняются именно этому закону классов?

Другими словами, вещь или существует или не существует. А как насчёт постулатов? Это верно для постулатов и это единственный закон, который верен для постулатов?

Давайте проверим.

На что мы смотрим здесь – это разница между постулатом и объектом. Мы пытаемся увидеть, различны ли они по своей природе.

Ну вот, одно отличие сразу приходит на ум. Возьмите постулат, скажем постулат "знать". Вы можете начать с высокой интенсивностью постулата "знать" на шкале, а дальше интенсивность постулата уменьшается, становится всё меньше и меньше и меньше, она будет идти вниз к нулевой точке, где нет постулата. Далее он перейдёт нулевую точку и вновь появится в отрицательном спектре. Вы получаете очень слабый постулат "не знать" и он может быть усилен до максимальной интенсивности "не знать".

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Этим он отличается от объекта. Объект не подчиняется этому правилу вообще. Например: у вас есть этот кусок камня, и у вас он есть в полной интенсивности. И вы уменьшаете его интенсивность, и вы получите точку нулевой интенсивности, где нет камня, а затем он идёт в минус, немного минус интенсивности камня, и он идёт всё более в минус, пока вы не получите максимальную интенсивность не-камня.

Нет, нет, это не работает с камнями. Это работает на постулатах, но не работает с камнями, так что есть непосредственная разница между постулатом и объектом во Вселенной. Следует иметь это в виду.

Закон дополняющего постулата

Есть ли другой закон, который применяется к постулатам, которые не применяются к объектам во Вселенной? Да, есть ещё один закон, который применяется к постулатам, но не применяется к объектам во Вселенной. Это закон дополняющего постулата.

Вы осознаете это, когда начнёте работать с постулатами на уровне 5, что дополняющие постулаты гасят друг друга и исчезают друг в друге.

Это означает, например, что вы берёте постулат "быть известным" и создаёте постулат "знать" и два постулата гасят друг друга, они компенсируют друг друга, они исчезают друг в друге. И вы увидите, что вот есть два постулата, а через секунду их нет. И вы говорите: "Куда они ушли?". Они погасили друг друга.

Вы должны были бы создать их снова и, если вы хотите удержать их в существовании, вам придётся продолжать создавать их и удерживать их в существовании. Как только вы отпустите их, они погасят друг друга и исчезнут. Это закон дополняющего постулата.

Это своеобразный закон постулатов, который не относится к объектам во Вселенной, дополняющие постулаты исчезают друг в друге, гасят друг друга и вызывают взаимное исчезновение.

Таким образом, у нас есть два закона, которые применимы к постулатам, но не применимы к объектам, и теперь мы должны задать себе вопрос, может ли существовать закон, который применим к объектам (вещь не может существовать и не существовать одновременно), применим к постулатам? Да. Постулат не может существовать и не существовать одновременно, так что подчиняется тому же закону, что и закон объектов, закон классов. Таким образом, классы объектов и объектов во Вселенной просто подчиняются этому закону, фундаментальному закону. Вещь не может существовать и не существовать одновременно.

Но постулаты изначально подчиняются этим трём законам. У нас есть закон о шкале, где постулат идёт от максимума интенсивности через нулевую точку и вплоть до минус максимума интенсивности. У нас есть этот закон.

Следующий закон – закон дополняющего постулата, где постулат плюс дополняющий постулат погашают друг друга, производя взаимное исчезновение.

И в-третьих, и, наконец, постулат не может существовать и не существовать одновременно.

Эти три закона являются единственными законами, которые регулируют поведение постулатов во Вселенной. Только три закона и нет никаких других.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Закон дополняющего постулата, закон, который говорит, что постулат плюс его дополняющий постулат погашают друг друга и вызывают их взаимное исчезновение, имеет очень важное влияние на игры во вселенной.

Как игры становятся навязчивыми

Действие этого закона заключается в следующем: если вы можете представить себе людей, играющих в весёлые игры и так далее, и имеющих желание играть в игры, и они хотят, чтобы игра продолжалась. Каждый раз, когда они случайно совпадают дополняющими постулатами, игра заканчивается. Игра просто останавливается, видите? И постулаты исчезают. Они погашают друг друга, они компенсируют друг друга и исчезают.

Вы можете представить себе игрока, который говорит: "О, черт, мне удалось получить дополняющие постулаты снова". В играх во вселенной всегда есть эта тенденция к избеганию ситуации дополняющих постулатов, потому что это, с точки зрения игрока, без необходимости заканчивает игру.

Так что класс постулата и его дополняющего постулата стремится завершить игру. Это одна из первых вещей, которые вы видите – завершение игры во вселенной вызывает отсутствие признательности за то, что вы можете закончить игру путём принятия дополняющих постулатов.

Прежде всего, это рассматривается как неприятность – закончить игру. Потому что они хотят сохранить игру и наслаждаться ощущением игры и так, в запале, может случайно оказаться, что их постулаты стали дополняющими, что заканчивает игру. Игра заканчивается, видите?

Таким образом, они стараются избежать дополняющих постулатов. И это приводит к концентрации всё больше и больше на противостоящих постулатах и всё меньше и меньше на дополняющих и это приводит к тому, что игры всё больше и больше становятся навязчивыми. Вы следите за этим? Вы видите, как это могло быть?

Это непосредственно следует из закона дополняющего постулата. Если вы идёте в игру в начале, вы знаете законы, все знают об этом. Вы хотите играть в эту игру. Вы хотите играть в игры и единственная вещь, которую вы хотите избежать – это закончить игру. Вы хотите, чтобы игра продолжалась, поэтому вы избегаете дополняющего постулата.

Когда игра начинается, возникает тенденция забыть о дополняющих постулатах, потому что вы пытаетесь избежать ситуации дополняющего постулата, т.к. она приводит к завершению игры. Затем, когда вы пытаетесь закончить игру и, оказывается, что вы забыли, как это сделать. Я знаю, это звучит глупо, но это так происходит и игры, как правило, из-за закона о дополняющих постулатах, идут от весёлых, добровольных игр к навязчивым играм.

Игра становится навязчивой, как только игроки теряют способность закончить игру дополняющими постулатами и они теряют эту способность просто потому, что они больше не позволяют игре закончиться.

В ранние дни была неприятность закончить игру с дополняющими постулатами, таким образом, они отставляют их в сторону, и говорят, что не будут использовать дополняющие постулаты, чтобы закончить игру, а затем они забывают об этом, они потеряли это. Они потеряли эту способность.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

А потом они попали в навязчивые игры, потому что как только вы убираете дополняющие постулаты из игры, вы остаётесь с игровой ситуацией. Дополняющие постулаты ушли. Давайте взглянем на это вот как, давайте представим то, что мы называем набор постулатов. Вы видите, есть только два положительных постулата в стираемом пакете целей. Есть постулат плюс его отрицание, плюс дополняющий постулат, плюс его отрицание. Это четыре постулата в наборе.

Давайте назовём постулат X. Итак, есть X и его отрицание "не X". И есть дополняющий постулат к X, мы будем называть его В и есть "не В", который является отрицанием В. Итак, есть только X и "не X", и В и "не В". Таковы четыре постулата.

[Класс игры – это два из этих постулатов в противостоянии. - Редактор] Таким образом, есть только четыре класса в наборе: ХВ, X "не В", "не X" В и "не X" "не В". Это все возможности, других нет.

Но ХВ является классом дополняющих постулатов, потому что X и В являются дополняющими постулатами; "не X" и "не В" аналогично, и это ситуации, которых мы избегаем. Таким образом, игра состоит только из X и "не В" и/или "не X" и В.

Это технический термин – "навязчивая игра", и он определяется как состояние, когда дополняющие постулаты исчезли из набора постулатов и набор был сокращён до двух классов X "не В" и В и "не X". И два дополняющих класса ХВ и "не X" и "не В" покидают набор, и это техническое определение навязчивой игры.

Игра становится навязчивой просто потому, что она не может быть закончена! Там нет никакого способа закончить игру в этой точке, потому что дополняющие постулаты ушли. Противостоящие люди не могут занять эти дополняющие постулаты, потому что их нет в нашем множестве, видите?

Множество сводится к игровым классам. Их классы постулатов: первый ушёл, второй и третий присутствуют, четвёртый класс ушёл. Остались только 2-й и 3-й классы и это техническое определение навязчивых игр.

Вот так игры становятся навязчивыми в этой вселенной, это вытекает из закона дополняющего постулата.

Теперь с точки зрения пакета целей "знать", как бы выглядело состояние навязчивых игр? Человек находится либо в состоянии "должен быть известным" противнику, который "должен не знать" его, или он находится в состоянии "должен знать" противника, который "должен быть неизвестным" ему или наоборот. Что даёт в общей сложности четыре возможных класса игр.

Другими словами, какой бы из четырёх постулатов в наборе он не взял, он сталкивается с противостоящим постулатом. Это ещё один способ понять это. Множество сводится к только двум игровым классам, но есть четыре возможности, потому что есть четыре постулата в наборе.

Так что, какой бы постулат он не принял, он всегда сталкивается с противостоящим постулатом. Он никогда не сталкивается с дополняющим постулатом, потому что они ушли из набора. Это и есть состояние навязчивых игр.

Есть ещё одна характеристика, которая соответствует навязчивым играм. Это то, что закон шкалы, который идёт с постулатами "максимальной интенсивности вплоть до нулевой точки в минус интенсивность" исчезает. Этот закон вырождается в просто плюс интенсивность или минус интенсивность.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Другими словами, человек находится на максимуме всё время, и нет нулевой точки, нет никакого смысла, где нет постулата в играх. Они просто на полной интенсивности всё время, когда они играют в игру.

Игра не заканчивается, другими словами, нет момента, когда они перестают играть.

Они не могут прекратить играть. Видите? Это навязчивость, так что нет нуля, нет нулевой точки, нет нулевой точки на шкале для любого из постулатов, так что закон шкалы уходит, когда мы идём в навязчивые игры.

Таким образом, в навязчивых играх закон дополняющего постулата ушёл, а также закон масштаба ушёл.

Всё, что осталось, это закон "вещь не может существовать и не существовать одновременно". Другими словами, это тот же закон, который определяет объекты во вселенной, он регулирует объекты и классы во Вселенной.

Поэтому, как только множество постулатов переходит в навязчивые игры, как только игры становятся навязчивыми, постулат подчиняются точно тому же закону, по логике вещей, что и классы, и объекты во Вселенной. И постулатами можно манипулировать в логической системе, что очень интересно.

В то время, когда мы имеем дело с навязчивыми играми, мы можем использовать ту же логику для постулатов, что и для классов. Но как только мы входим в ненавязчивые, добровольные игры, мы должны понимать, что мы не можем использовать ту же логику, что и для объектов, так как постулаты подчиняются ещё двум другим законам.

Это технические основы, с которыми мы имеем дело. Можно сформулировать математическую логику, которая включает эти дополнительные качества постулатов в естественном состоянии, включая все законы, которые регулируют постулаты. Другими словами, логика, которая определяет постулаты в ненавязчивых играх.

Если у меня будет время, я смогу посмотреть, смогу ли я сформулировать такую логику, но на самом деле этого не нужно делать. Любые логические конструкции, которые вам понадобятся в работе с постулатами, включены в приложение к булевой алгебре. Булева алгебра всегда была достаточной для понимания навязчивых игр. Так что я просто обращаюсь с постулатами, как если бы они были объектами и классами объектов, и так далее, и ответы приходят сразу же, просто потому, что в навязчивых играх постулаты могут быть обработаны, как будто они являются объектами. Логика такая же.

Всё это может показаться притянутым за уши и жестоким, и вам может быть интересно, какое это имеет отношение к повседневной жизни и каждодневному одитингу, и так далее. Действительно есть некоторые очень важные следствия, которые позволят нам получить новое понимание жизни.

Например, каковы отношения в нашем наборе постулатов ХВ, когда игры становятся навязчивыми. Когда классы ХВ и (не Х) и (не В) сводятся к нулю, а множество состоит только из Х и (не В) или В и (не Х).

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Идентификации в навязчивых играх

Отношение между X и B таково, что $X = (\text{не } B)$, и это есть отношение между постулатами. Упс! У нас возникла идентификация, идентификация происходит в наборе, в наборе постулатов в навязчивых играх.

[Если X не эквивалентен или не привязан к B , то он должен быть привязан к $(\text{не } B)$. Таким образом, постулируя X не эквивалентен B , мы также постулируем $X = (\text{не } B)$. Альтернатива заключается в том, что X не связан ни с каким постулатом, но это означало бы отсутствие игры и ощущения игры, чего не может происходить у навязчивого игрока. – Редактор].

После того, как стартовала навязчивая игра, возникает отождествление между двумя постулатами в наборе и эта идентификация между X и $(\text{не } B)$. $X = (\text{не } B)$ и $B = (\text{не } X)$, это вторая идентификация в наборе.

Другими словами, если ведётся навязчивая игра в пакете целей "Знать", то постулат "Знать" в уме становится идентичен "Быть неизвестным", а "Быть известным" идентичен "Не знать". Теперь давайте посмотрим, есть ли этому подтверждение в реальной жизни? То, что мы делаем каждый день? Действительно, мы делаем это... мы делаем это!

Идентификация «Должен быть известным»

Возьмём пример человека, который навязчиво напорист (настойчив). Он находится в опоре "быть известным", он делает так, чтобы его присутствие ощущалось, он требует и стучит по столу.

Если вы когда-либо встречали такого человека или были в его присутствии, то вы знаете, что он никогда не сможет сделать одну простую вещь. Он не сможет "знать"! Вы не можете донести до него любое сообщение, пока он в этом состоянии ума.

[Деннис утверждает, что "должен быть известным" принимает "должен не знать" своего противника и одевает его на себя. Это "исключающий" постулат, который он обсуждает в следующем разделе. Редактор]

Таким образом, он находится в состояниях "должен быть известным" и "не знать", и они идентичны. В то время как он находится в состоянии "должен быть известным" он в состоянии "не знать". Таким образом, он не может знать, он не может получить любое сообщение извне, пока он в этом навязчивом состоянии "должен быть известным".

Если вы когда-нибудь пытались поговорить с агрессивным человеком, вы могли видеть то же самое. Он напорист, он зол. И вы не можете достучаться до него, пока он сердится. Он должен "остыть". После того, как он остынет, вы сможете поговорить с ним. Только тогда он сможет принять сообщение. Но в то время, когда он находится в навязчивом состоянии "должен быть известным" он не может получать сообщение, просто потому, что "должен быть известным" = "не знать".

Идентификация «Должен знать»

Хорошо, давайте возьмём ещё один пример в пакете целей "Знать" – постулат "Должен знать". Когда человек попадает в навязчивое состояние "должен знать", то становится очень похож на человека, который хочет спрятаться. И мы получаем пример старушки, выглядывающей из-за штор и наблюдающей за людьми, ходящими по улице мимо её дома.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы видите? Мы получаем эдакого сыщика, видите? Навязчивые "должен знать" с "должен быть неизвестным". Таким образом, "должен знать" и "должен быть не известным" – ещё одна идентификация.

Идентификация «Должен быть неизвестным»

Также в пакете целей "Знать", когда человек попадает в навязчивое состояние "должен быть неизвестным", в состоянии утаивания, вы увидите, что он всегда украдкой поглядывает, не следит ли за ним кто.

Все знают этот феномен навязчивой скрытности. Про скрывающегося человека в доме говорят, что у него все ставни сломаны из-за желания посмотреть, не следит ли кто за ним. "Быть неизвестным" отождествляется с постулатом "Знать".

Наконец, если человек драматизирует "Должен не знать", то он навязчиво отвергающий, и вокруг него всегда будет шумно.

Я не знаю, заметили ли вы, но все протестующие – невероятно шумные люди. Я никогда не слышал о тихих протестующих. Протестующие драматизируют постулат "не знать", и они делают это с большим шумом. Нет такого понятия, как тихий протест.

"Не знать" совпадает с "должен быть известным", а "должен быть известным" – активный, напористый. Таким образом, он утверждает свой протест, потому что постулат "не знать" отождествляется с "должен быть известным".

Итак, у нас есть много подтверждений этому материалу из основного пакета целей "Знать" и, я могу вас заверить, это также относится к любому другому пакету целей. Не стоит думать, что это особенность "Знать". В любом другом наборе постулатов будет всё то же самое.

Идентификация и Дианетика

43 года назад в 1950 году Рон Хаббард опубликовал книгу под названием "Дианетика: современная наука душевного здоровья", и в этой книге он постулировал то, что называется реактивный ум, и он сказал, что логика реактивного ума содержит идентификацию $A = A = A$, помните? В Дианетике это был один из краеугольных камней теории реактивного ума – идентификация в реактивном банке " $A = A = A$ ". А аналитический ум, писал он, не содержит эту идентификацию.

Реактивный банк был заперт в фиксированном шаблоне идентификации. Может ли это быть просто то, что, когда мы смотрим на навязчивые игры с навязчивыми идентификациями в наборе постулатов, мы смотрим на те же явления, что и Рон, когда он сказал, что реактивный банк содержит идентификацию $A = A = A$, это может быть?

Да! Это так! Мы смотрим на то же явление! Когда смотрим на навязчивые игры, мы смотрим на $A = A = A$ реактивного ума.

Рон, дорогой Рон, несмотря на все его выдающиеся качества как исследователя, он был гением, но он не был логиком, и он не смог поставить это на логический фундамент.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Я оказался в состоянии сделать это, сопоставить эти вещи, и мы получили предмет постулатов и законов, регулирующих постулаты, игры, навязчивые игры и идентификации, и мы вернулись туда, где мы были.

Сегодня мы подтверждаем данные Рона 1950-х. Это оно! Мы нашли его. Он не смог обнаружить это. Он никогда не мог объяснить, почему реактивный банк имеет идентификацию $A = A = A$, но теперь мы знаем, почему это так.

Это происходит из-за навязчивых игр, и мы знаем, как игры становятся навязчивыми во вселенной, исходя из набора постулатов. У нас есть всё это прямо сейчас. У нас есть все детали, и все детали подходят друг к другу, мы завершили работу Рона по вопросу о Дианетике с точки зрения идентификации в реактивном банке.

Так стоит ли удивляться тому, что, когда мы стёрли эти пакеты целей и разорвали эти ложные отождествления в наборах постулатов на уровне 5 (5A и 5B), где мы стираем пакеты целей и разрываем эти отождествления, мы просто стираем сам реактивный ум.

Это именно то, что мы делаем. Мы ломаем $A = A$ банка. Мы просто разрываем банк на уровне 5.

Двойная связь

Техническое название, которое мы используем для идентификации в наборе постулатов или идентификации в любом общем наборе является двойной связью. Я использую термин двойной связи для указания ложной идентификации. Ложная идентификация является двойной связью в наборе постулатов.

Термин двойной связи не мой. Я впервые наткнулся на термин двойной связи в ссылке на книгу, написанную антропологом по имени Грегори Бейтсон, который написал книгу в 1950-х годах, или около того, и он использовал термин двойной связи в терминах идентификации. Я не знаю точно, как он использовал этот термин, потому что я не прочитал книгу, но я знаю, что он использовал его с точки зрения идентификации, так что я буду использовать это слово, когда мы говорим об этой ложной идентификации.

Ложные идентификации

И это ложь, я имею в виду, давайте посмотрим правде в глаза, в наборе постулатов "знать" равно "быть неизвестным", и "быть известным" равно "не знать". Я имею в виду, давайте будем реалистами, эти отождествления являются ложными, они являются ложными идентификациями. Они представляют собой нагромождение лжи. Они являются ложью первого порядка. Поэтому, когда мы берём эти ложные отождествления множества постулатов, мы называем их двойной связью или двойным склеиванием.

И один из главных моментов уровней 5A и 5B – разорвать эти двойные связи в наборах постулатов, разорвать их в реактивном уме. Для того чтобы вернуть людей к рациональности ненавязчивых игр и сломать ложные отождествления.

Чтобы вернуться к возможности ещё раз увидеть сходства и различия между вещами. То, что Рон так красиво объяснил в Дианетике, что аналитический ум работает в сходствах и различиях, а реактивный банк работает в идентификациях.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Исключающий постулат

Есть ещё один момент, который я хочу закрыть по этому вопросу навязчивых игр, это предмет, который называется исключающим постулатом.

Мы видим, что, когда игра становится навязчивой, всегда возникает ложная идентификация. Это когда человек находится в одном из постулатов, но он на самом деле в двух постулатах, и это называется игра сдвоенным постулатом. Это навязчивый игрок в игре сдвоенных постулатов.

Он совершенно не в состоянии принять только один постулат. Всякий раз, когда он принимает один постулат, он принимает его двойника, с которым он отождествляется, так что он всегда находится в двух постулатах. Он в игровом постулате, и он в этом другом постулате, который несколько скрыт, вам не придётся искать его очень далеко, он там, если он находится в состоянии навязчивых игр. И мы называем этот другой постулат исключающим постулатом.

[Имейте в виду, исключающий постулат является идентификационным постулатом, что обсуждалось в предыдущем разделе. – Редактор].

Почему мы называем это постулат исключающим? Просто потому, что он исключает, он исключает игрока из класса противника. Из класса, в который он пытается загнать противника.

Другими словами его постулат пытается загнать противника в определённый постулат, а его исключающий постулатом удерживает его самого от этого класса, в который он пытается загнать противника.

С точки зрения пакета целей "знать", если человек работает на "быть известным" и игра навязчивая, его противник будет занимать "не знать". Таким образом, лицо, занимающее "быть известным" также будет функционировать на постулате "не знать", но постулат "не знать" будет удерживать его от класса, в который он пытается загнать противника.

Теперь вы скажете: "Но зачем, чёрт возьми? Почему он не хочет идти в этот класс?" Ну, это не особенно очевидно в пакете целей "знать", но давайте возьмём более разрушительный пакет целей.

Давайте возьмём цель "ранить". У человека в игре есть две вещи, которые он хочет сделать: он хочет ранить противника, но он не хочет сам быть раненым. Таким образом, игра навязчивая. Он занимает класс "ранить" и "не быть раненым".

Его игровой постулат "ранить" и его исключающий постулат "не быть раненым" и постулат "не быть раненым" удерживает его от класса "быть раненым", который является классом, в который он пытается загнать противника.

Противник в классе "не быть раненым" и он пытается перевести его из "не быть раненым" в "быть раненым".

Но последнее, что игрок хочет, это закончить в этом классе самому. Он не хочет быть раненым. Мы называем это исключающим постулатом, это лучшее название для постулата.

Поэтому, когда мы смотрим на навязчивых игроков, мы смотрим на игры с двойными постулатами. Второй постулат есть всегда.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Есть игровой постулат и есть исключаяющий постулат! И исключаяющий постулат всегда совпадает с противостоящим постулатом игровому постулату. Другими словами, если его игровой постулат "ранить", противостоящим постулатом является "не быть раненным". Именно таковым исключаяющий постулат и будет. Он находится в двух постулатах.

Одна из причин, почему я записываю эту ленту, является то, что эти исключаяющие постулаты, эта игра спаренных постулатов проявляется с удвоенной силой, когда вы начинаете работать с некоторыми младшими пакетами целей на уровне 5В. Это может проявляться на уровне 5А, и вы начинаете задаваться вопросом, «что, чёрт возьми, происходит», когда находите их.

Человек найдёт себя в двух постулатах. У них есть игровые постулаты и вдруг этот другой постулат выскакивает, противостоящий постулат, и он там говорит: "О, Боже мой, что я делаю с постулатом противника?". Вот почему я объясняю это, это исключаяющий постулат.

Вот так я обнаружил это. Лишь позже я сопоставил всю логику вместе. Прежде всего, я открыл его опытным путём. Я нашёл его в одитинге. Я нашёл его в сессии, а затем объяснил явление.

Исключаяющий постулат. Я впервые понял, что это было, и тогда я понял, что это была идентификация в наборе, и сложил набор вместе и получил всё это. Видите? Всё начало проявляться. Так что это одна из причин, почему я записываю эту ленту. Когда игра навязчивая, всегда есть сдвоенные постулаты, человек находится в двух постулатах. У него есть игровой постулат и исключаяющий постулат, который сидит там и удерживает его от класса, в который он пытается загнать противника.

Или, если вы хотите взглянуть по-другому, исключаяющий постулат идентичен противостоящему постулату игрового постулата. Таким образом, мы можем видеть двух игроков в навязчивых играх, возвращаясь к нашему набору ХВ. Первый игрок в классе Х и у него есть игровой постулат Х и исключаяющий постулат "не В" и его противник имеет игровой постулат "не В" и исключаяющий постулат Х, и эти постулаты "звонят друг об друга".

Общее правило навязчивых игр – в любой игре есть только один класс игры. Другими словами, есть только два постулата, связанные между двумя игроками. Он использует Х в качестве игрового постулата и "не В" в качестве исключаяющего постулата и его противник использует "не В", в качестве игрового постулата и Х в качестве исключаяющего. Таким образом, есть только два постулата, участвующих в любой игре.

У них есть два из них, и оба одинаковые, но один из них использует один в качестве игрового постулата, а другой в качестве исключаяющего постулата, а другой использует второй в качестве игрового постулата и у него есть первый в качестве исключаяющего постулата.

Это немного сложно объяснить, но это очень просто, если вы запишите всё на листе бумаги. Вы видите исключаяющий постулат, и вы видите, почему я назвал его исключаяющим постулатом, – потому что он удерживает человека от класса, в который он пытается загнать противника.

Когда игра становится навязчивой, может стать очень нежелательно, чтобы завершить в этом классе. Человек может совершать некоторые довольно противные оверты в навязчивых играх и последнее место, где он хочет в конечном итоге оказаться – это класс, в который он загоняет противника. Например, поножовщина. Всё в порядке, чтобы ходить и резать людей, но не всё в порядке, когда вы можете быть зарезанным.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы знаете, для Адольфа Гитлера было нормально убить 6 миллионов евреев, но одна вещь, которую Гитлер не хотел – это стать мёртвым евреем, который только что был отравлен газом в одной из газовых камер Гитлера. Это было бы невыносимо для него. Я уверен, что Гитлер был в очень сильном исключаяющем постулате, чтобы не быть евреем, отравленным газом.

Терапия сдвоенных постулатов на уровне 5А

Возникает вопрос, понимая вышесказанное, имеет ли это малейшее значение для уровня 5А, для практики уровня 5А?

Нет, ни в малейшей степени! Как только вы начинаете осознавать, что они существуют, вы просто делаете технику точно так, как я дал. Тот факт, что вы работаете на сдвоенных постулатах, ни на что не влияет. Вы относитесь к ним как к одиночным постулатам, тогда вы выигрываете каждый раз.

Вам не нужно делать ничего особенного с этими сдвоенными постулатами, просто знайте их как теорию и знайте, что они являются частью навязчивых игр.

Вы делаете уровни 5А и 5В точно так, как я дал. Всё разбирается таким образом, оно не будет разбираться любым другим способом, могу заверить вас, потому что сдвоенные постулаты навязчивых игр основаны на ложной идентификации.

Там есть встроенная ложь. Идентификация является ложной, так что любая попытка ввести сдвоенные постулаты в терапии обречена на неудачу, потому что вы просто будете драматизировать ложь. Истина заключается в одиночных постулатах. Вы выиграете на уровнях 5А и 5В при работе с отдельными постулатами. Вы потеряете время, если попытаетесь ввести сдвоенные постулаты на уровнях 5А и 5В, просто отметьте это.

Я проверил всё это, уровень работает только на отдельных постулатах, так что не пытайтесь возиться на уровнях 5А и 5В со сдвоенными постулатами. Вы просто вгоните себя в апатию и сделаете себя несчастным. Вы просто будете драматизировать ложь. Просто драматизировать $A = A$ реактивного банка.

Устранение проблем 5-го уровня

Наконец, я хочу закончить эту ленту парой слов о практике 5-го уровня и связать его с тем, о чем мы говорим. Когда вы берёте некоторую область банка или ума, который просто отказывается разбираться на уровне 5(5А, 5В, 5С), не имеет значения, что это такое.

Вы потеете, а он просто отказывается стираться. Тогда ищите двойную связь, ищите ложную идентификацию. Вы должны записать это на стене вашей комнаты "Ищи двойную связь". Она всегда присутствует, всегда есть ложная идентификация где-то там.

У вас есть пакет целей с ложной идентификацией, с навязчивой игрой в нём и есть ложная идентификация где-то там, что является причиной, почему он не будет распадаться.

Это абсолютно фундаментально, это единственное, что остановит вас от стирания на уровне 5. Там нет ничего другого. Вы просто получили ложную идентификацию в пакете, и вы не заметили её. Она где-то там. Вы должны найти её.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы знаете, вы можете дойти до уровня 5С, это происходит довольно часто, вы берёте объект на уровне 5С и пытаетесь стереть его, и вы не можете стереть его на уровне 5С, а это, вероятно, связано с пакетом целей, который имеет ложную идентификацию. Вы знаете, объект сам замешан в играх с этим пакетом целей и стал важным для пакета целей. И пакет целей имеет большое значение сам по себе. Объект сам связан с этим пакетом целей и игра в пакете целей стала навязчивой, и вы не можете избавиться от объекта в уме.

Что вы должны сделать, вы должны взяться и стереть этот пакет целей. Тогда объект легко сотрётся. Нет никаких исключений из этого правила. Если он не разваливается на уровнях 5А, В или С, есть двойная связь, есть ложная идентификация и есть пакет целей где-то здесь, и вы просто не стёрли пакет целей. Там есть ложная идентификация в пакете целей.

Это очень важные данные. Это только А = А = А банка, эта ложная идентификация навязчивых игр может помешать стиранию на уровне 5.

Если вы напишите мне и скажете: "Ну, я пробовал всё, и я до сих пор удерживаю эту вещь, и она не стирается на уровне 5". Я скажу: "Просто завершите уровень 5. Вернитесь и пройдите через уровень 5А снова. Вернитесь и пройдите через уровень 5В. Найдите другой пакет целей, он где-то там". И есть вероятность, что это один из этих пакетов целей, который имеет ложную идентификацию в себе.

Как пакет целей "секс". Я знаю, что он имеет ложную идентификацию.

С тех пор люди приняли гендерную специализацию, и человеческие существа стали рождаться либо как мужчины, или как женщины, у этого пакета появилась встроенная ложная идентификация. Так что если вы имеете проблемы, связанные с сексом, и они не стираются, просто сотрите его, потому что, если вы стираете пакета целей "секс", то всё остальное просто развалится.

Я прошёл через всё это сам, Грег, вы знаете. Я работал дни и ночи, я говорил себе: "Деннис, там должны быть и другие методы, чтобы разобрать эти вещи" и "Я не могу разобрать их".

Каждый раз, когда я говорил это и я смотрел дальше, я понимал, что это была проклятая ложная идентификация пакета целей, которую я там не заметил и как только я разбирал ложную идентификацию, разбирал навязчивые игры, стирал пакет целей, всё это разваливалось без проблем.

Всё разваливалось как по учебнику.

Так что, я хотел бы сказать заключительные слова по этому вопросу. Это всё есть на уровнях 5А, В и С плюс маленькие кусочки, которые я дал вам, маленькие дополнения. Это всё есть, вам не нужны никакие другие практики, чтобы разобрать банк на части.

Уровень 6

Я скажу это сейчас, если я когда-нибудь придумаю уровень 6, он не будет иметь ничего общего с разбором банка, он будет иметь отношение к чему-то совсем другому. Он будет работать с анатомией создания ощущений или что-то вроде того. Это будет нечто совсем иное, чем весь этот предмет реактивного банка, потому что, насколько я понимаю, эта проблема решается на уровне 5. Уровень 5 заканчивается этим.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вы начинаете разбирать банк на уровне 1, вы продолжаете на уровнях 2, 3, 4. Вы заканчиваете его на уровне 5 и когда вы закончите 5-й уровень, это будет конец банка. Там более ничего не останется. Никакого банка. А если всё ещё есть банк, то вы не завершили 5-й уровень. И это всё!

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Погружаясь в уровень 5, Секс

Деннис Стивенс

6 мая 1993

Уровень 5 в его нынешнем виде, как я дал его, полон, там всё есть.

Эти четыре ленты могли бы помочь человеку в выполнении уровня 5. Уровни от 1 до 4 вполне нормальны, они не нуждаются в каких-либо дополнениях, но уровень 5, этот справочный материал вам поможет. Эти четыре ленты могли бы помочь человеку, дать базовый материал об уровне 5. Таким образом, я оставляю это полностью на ваше усмотрение, способ, которым вы его выпустите.

Тест ионизации

Есть две вещи, которые я хочу поднять на этой ленте. Во-первых, вопрос ионизации. Почти все, кто изучал физику средней школы, знакомы с ионизацией.

Кратко, в физической вселенной, если вы передаёте положительный электрический заряд через газ, газ имеет тенденцию ионизироваться, молекулы ионизируются положительно, а некоторые, я не знаю, какие из них, но некоторые из этих элементов, когда ионизируются, будут светиться. Неон, например, горит жёлтым, оранжевым цветом, некоторые светятся зелёным светом, некоторые имеют свечение белого цвета, некоторые красного.

Для того чтобы создать полосу света, просто откачивают воздух из колбы, закачивают инертный газ, который будет ионизироваться и покрывают трубки изнутри чем-то, что будет усиливать эффект ионизации. В любом случае это принцип электрической ионизации в физической вселенной.

Я использую это слово, чтобы объяснить принцип, который проявится на уровне 5 и озадачит человека, если он не знает, что происходит.

Ионизация происходит, когда человек, как правило, ОТ, начинает вкладывать постулаты в массу во вселенной. Делает ли он это в массе физической вселенной в настоящее время или ли он вкладывает постулаты в массы Вселенной в прошлом, или в массе его картинок, не имеет никакого значения. Когда он начинает вкладывать постулаты в массы, явление ионизации будет иметь место, и с этим полезно быть знакомым.

Вот как это работает. Как только вы кладёте любые постулаты в любую массу, вы получаете эффект ионизации.

Правила ионизации очень простые и понятные. И я дам их вам, так что вы будете знать, что ожидать, когда это явление себя проявит.

Все стираемые пакеты целей имеют две положительные опоры

Прежде всего, давайте рассмотрим любой пакет стираемых целей, давайте возьмём пакет целей "знать", основной пакет целей "знать", но это применимо к любому пакету стираемой цели. Все стираемые пакеты целей имеют две положительные опоры и, например, в пакете целей "знать" две положительные опоры – это "знать" и "быть известным".

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Теперь, если вы вложите один из этих двух постулатов в массу, масса будет ионизироваться белым или цветным. Обычный цвет ионизации – белый или это может быть кремовый цвет или желтоватый цвет. Масса будет на самом деле светиться белым или жёлтым или кремовым, или может пойти цветами радуги, но это бывает очень редко. Наиболее распространённым эффектом является белый цвет или кремовый.

Две отрицательных опоры пакета целей "знать" – это "не знать" и "быть неизвестным" будут ионизировать массу чёрным.

Это правда для пакета целей "знать" и это верно для любого пакета стираемых целей. Таким образом, сразу же ионизация даёт нам ещё один тест стираемости пакета целей.

Старый тест стираемости

У нас уже есть старый тест на стираемость пакета целей: противостоит ли основная опора цели "быть известным" основного пакета? Если положительная опора цели проверяемого пакета противостоит "быть известным", то цель нестираемая.

Пример: цель "уничтожить". Цель "уничтожить", очевидно, выступает против цели "быть известным". Если кто-то пытается "быть известным", а кто-то приходит и пытается уничтожить его, они, очевидно, выступают против их постулата "быть известным". Так что цель "уничтожить" не может быть сформулирована в стираемый пакет целей.

Это наш старый и разумный тест, и это очень правильный тест. Этот тест, который вы всегда должны делать. Вы должны всегда делать этот тест!

Таким образом, мы можем добавить ещё один, мы можем добавить тест ионизации. Мы просто вкладываем две положительные опоры пакета целей, которые должны быть проверены, в массы окружающей среды и смотрим, что происходит. Если масса ионизируется белым или цветным, то это стираемый пакет. Если чёрным, нестираемый.

Таким образом, разница между стираемым пакетом целей и нестираемым с точки зрения ионизации состоит в том, что стираемый пакет целей, две его положительные опоры будут ионизировать массу белым или цветным, а две отрицательных опоры будут ионизировать массу чёрным. В то время как у нестираемого пакета целей все четыре опоры будут ионизировать массу чёрным. Это тест, очень простой тест.

К сожалению, он не может быть использован на ранней стадии терапии. Человек должен поработать немного и ознакомиться с вкладыванием постулатов в массу до того, как эффект ионизации начнёт проявляться. Так что это поздний тест. К сожалению, он не может быть использован на ранней стадии. Но, тем не менее, это валидный тест.

Четыре теста нестираемого пакета целей

Чтобы закончить тему ионизации, я дам вам четыре теста нестираемого пакета целей. Очень важно определить, является ли стираемым или нестираемым младший пакет цели. Если вы можете определить это, прежде чем играть с ним в терапии, вы сможете сэкономить много душевной боли, много апатии, много страданий и расстройств, потому что попытка стереть нестираемый пакет целей – это убийство, это караул, могу заверить вас.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Это очень важно, что мы имеем целую батарею тестов, которые мы можем использовать. Так что мы можем быть абсолютно уверены с самого начала, что любой пакет целей, который мы хотим проверить, мы можем выяснить это немедленно, стираемый или нестираемый.

Таким образом, первый тест, если пакет нестираемый, то положительный постулат цели выступает против "быть известным" основного пакета. Это наш первый тест, и это до сих пор наш самый важный тест. Это тот, который вы всегда должны попробовать в первую очередь. Это очевидный тест, который вы делаете в первую очередь.

Второй тест – если две положительные опоры пакета целей, который вы тестируете, ионизируют массу чёрным, то это нестираемый пакет цели.

Третий тест, который является ужасным испытанием, но это испытание. Пакет цели является нестираемым, если вы получаете чёрное поле, и восходящую ручку тона и много апатии, без облегчения, когда вы пытаетесь стереть этот пакет целей. Очень важно, что вы не получаете никакого облегчения, когда вы пытаетесь стереть пакет целей в терапии.

Восстановление после запуска нестираемых пакетов целей

Если вы сделаете это, лекарство от такого положения дел, единственное лекарство от апатии и чёрного поля и т.д., единственным лекарством является повторно обнулить пакет целей "знать" на уровне 5А. Это единственное лекарство, повторно обнулить пакет целей "знать" на уровне 5А и все нежелательные симптомы исчезнут. Это одно из волшебных свойств основного пакета целей "знать".

Игровые цели

Теперь четвёртый тест, есть класс целей, которые называются игровыми целями. Игровые цели не имеют смысла вне игр. Это определение; это техническое определение игровых целей.

Примером игровых целей будут "выиграть" или "эксплуатировать", или "играть". Совершенно ясно, что цель "выиграть" не имеет смысла вне игр. Цель "эксплуатировать" не имеет смысла вне игр. Цель "играть" не имеет смысла вне игр. Так что это техническое определение игровой цели.

Все игровые цели – нестираемые. Причина, почему они являются нестираемыми – потому что игровая цель не имеет смысла вне игр, она не имеет дополняющих постулатов, и поэтому она не будет стёрта. Смотрите, она не имеет никакого смысла вне игр. Игра, как вы знаете, состоит из противостоящих постулатов и если цель не имеет смысла вне игр, то она состоит только из конфликтующих постулатов. Она не имеет дополняющего постулата, поэтому она не будет стираться в терапии.

Например: что мы называем технически игровой целью, имеет один игровой класс в наборе постулатов. Давайте возьмём цель "эксплуатировать", я покажу вам, что я имею в виду. Мы берём цель "эксплуатировать". Единственный класс в этом наборе, который активен в пакете целей, является "эксплуатировать" против "не быть эксплуатируемым".

Когда вы смотрите на игру эксплуатации, это всегда так.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Это единственная игра, в которую играют в наборе "эксплуатировать". Кто-то эксплуататор, и он пытается "эксплуатировать" кого-то другого, кто не хочет "быть эксплуатируемым". Так что "эксплуатировать" против "не быть эксплуатируемым" – это единственный класс в наборе.

Никто не собирается вокруг желающих "эксплуатировать" чтобы "быть эксплуатируемыми".

Никто не собирается вокруг желающих "быть эксплуатируемыми" и хочет "не эксплуатировать" их.

Никто не собирается вокруг желающих "не быть эксплуатируемыми" и хочет "не эксплуатировать" их. Это всё нулевые классы в наборе.

Так что остаётся один набор постулатов в игровом классе. Это один набор игрового класса, где нет дополняющих постулатов, так что игры такой цели не будут стёрты в терапии. Они нестираемые.

Игровые цели коварны

Эти игровые цели весьма коварны. Они очень коварны; мне потребовалось некоторое время, чтобы понять это.

Я исследовал игровые цели во время исследования этого материала, и они не стирались и показывали все эффекты нестираемости. Вы получаете апатию, рост ручки тона, вы получаете чёрное поле и так далее, но основная опора цели не выступает против опоры "быть известным" основного пакета, и они, очевидно, не подчиняются правилу ионизации.

Вы можете взять цель "играть", например, и вы можете поставить эту цель из "играть" и "быть играемым", и вы обнаружите, что они, очевидно, не ионизируют массу чёрным. Таким образом, они, как правило, проходят тест ионизации.

Но как только вы заметили, что это игровая цель, вам нужно бежать от неё, как от чумы. Она, конечно, нестираема. Нет способа в мире, которым вы можете стереть игровые цели в терапии. Это потому, что они не имеют смысла вне игр. Это просто цель, которая является частью игр.

Таковы четыре теста на нестираемость цели.

Теперь у вас есть они все. Я не знаю других. При использовании этих четырёх критериев вы сможете разобраться, является ли цель стираемой.

Я имею в виду, очевидно, что список является полным, потому что если вы полностью уверены, то нужно просто проверить цель. Попробуйте стереть её. И если она начинает убивать вас, это нестираемая цель. И нет никакого облегчения, и ручка тона идёт вверх, если вы используете Э-метр или ваше поле становится чёрным, и вы получаете много апатии без какого-либо облегчения. Ну, очевидно, это нестираемая цель. И это последнее испытание. Это довольно ужасное испытание, но это испытание.

Таким образом, мы можем проверить их все, в пределах этого набора из четырёх тестов. Мы можем проверить любой набор пакетов целей. Мы всегда можем прийти к правильному ответу, так или иначе. Мы можем выяснить, является ли цель стираемой.

Есть намного больше данных по теме ионизации, но это её непосредственное применение к уровню 5. Это непосредственное практическое применение для 5-го уровня, предмет тестирования на стираемость младшего пакета целей.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Младшие пакеты целей

Моими последними словами на тему младших пакетов целей является оставаться со списком, который я дал вам.

У вас есть список наиболее важных пакетов младших целей, есть только десяток или около того, и у вас есть плюс цель «доказывать (аргументировать)», которая имеет большое значение и должна быть добавлена в список. За пределами списка, который я дал вам, наверное, есть ещё 20 или около того, которые являются стираемыми. Но они имеют второстепенное значение, и все они будут проявляться по ходу работы в списке, который я дал вам.

Возиться в поисках малоизвестных младших стираемых целей в надежде, что это обеспечит вам спасение – один из способов бесполезно тратить время терапии. Основной целью является цель "знать" на уровне 5А, сосредоточьтесь на этом, когда вы обнулите её, вы не сможете получить изменений из неё, перейдите к уровню 5В и работайте в списке, который я вам дал, а затем перейдите к уровню 5С, а затем закругляйтесь.

Не тратьте часы и часы, бегая вокруг непонятных младших пакетов целей, это пустая трата времени. Я дал вам все самые важные, все остальные вполне тривиальны, так что вам не нужно заниматься поиском их всех, потому что я дал вам основные.

Пакет целей «есть»

На оставшейся части этой ленты я хочу взяться за телесные пакеты целей. Они имеют определённое значение в терапии. Вы найдёте их в моём списке младших пакетов целей. Два из них. Цель "есть" и цель "секс". Человеческий дух разделяет эти цели с телом, тело действует на обоих этих пакетах и поэтому их следует немного усилить.

Легче всего из этих двух стереть цель "есть". Это действительно легко, если человек не имеет много конкретных психологических трудностей на тему еды, но это имеет место лишь у небольшой части населения. Эти люди знают, что у них есть проблемы.

Я не имею в виду такие вещи, как расстройство желудка, я имею в виду определённые психологические проблемы. Вы знаете, человек переедает или навязчиво ест или навязчиво голодает. Если они делают что-либо из этих вещей, у них есть конкретные проблемы пищевого поведения и цель "есть" будет конкретным лекарством от их заболевания, но это актуально для меньшинства.

Для большинства населения, цель "есть", хотя она распределяется между человеческим духом и телом, цель легко стираема.

Почему цель "есть" очень легко стереть? Потому что, и это ключевой момент, потому что игра "есть" не полностью навязчива. Она не совсем навязчива.

Организм человека, как правило, большую часть времени, работает на цели "должен есть" и "не должен быть съеден", что является наиболее распространённым классом. Он "должен есть", и "не должен быть съеден".

Так что это один класс в наборе, но другой класс в наборе "не должен есть" и "должен быть съеден" человеческое тело может просто попасть в этот класс. Класс доступен для человеческого организма.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

И поэтому он может занять четыре класса "есть" и "быть съеденным" и "не есть" и "не быть съеденным". Другими словами, человеческое тело может просто занять все четыре класса в наборе, и поэтому игра не полностью навязчива.

Ключ заключается в том, что человеческое тело может терпимо относиться к "быть съеденным". Оно может вытерпеть это, но оно не любит, когда его едят. Но оно может вытерпеть это и поэтому пакет целей "есть" легко стираем.

Он не создаёт каких-либо больших трудностей для среднего человека. Он создаст трудности только для человека, который имеет психологические трудности на тему еды. Такой человек может рассчитывать на приятное время препровождение, стирая пакет целей "есть".

Я сказал, что человеческое тело может иметь лёгкую переносимость "быть съеденным", но не напрягается на этот счёт. Я дам вам пример этого.

Например, такая крошечная вещь, как укус комара или мошки, которые являются насекомыми, очень маленькими насекомыми. Он откусывает крошечный кусочек человеческого тела. Реакция организма на него огромна. Ему просто не нравится, даже когда такие маленькие кусочки откусываются от него другими формами жизни, но оно может выжить. Тело не переходит в апатию и не умирает, когда кто-то пытается съесть его. У него есть некоторая, пусть и незначительная толерантность к "быть съеденным".

Так что это его спасительная благодать на тему еды, и это позволяет пакету целей "есть" быть довольно легко стираемым. Он стирается довольно легко, и это не особенно терапевтично.

Но это будет очень терапевтично для тех людей, у которых есть конкретные проблемы питания либо потому, что они навязчивые едоки, либо навязчивых голодающие. Они получают пользу от проработки пакета целей "есть".

Игра в поедание

Я дам вам основную стратегию игры в поедание, которую используют все формы жизни.

Вся идея победы в этой игре, как выиграть игру, внутренний секрет внутренней тайны состоит в том, чтобы попытаться убедить своего оппонента, что вы несъедобны, что вы не можете быть съедены.

Если вы можете убедить своего оппонента, что вы не можете быть съедены, вы выиграли игру, что является основной стратегией жизненных форм. Их стратегия состоит в том, чтобы ходить и убеждать другие формы жизни, что они не могут быть съедены, они несъедобны. Если вы можете сделать это, вы выиграли игру. Это довольно нудная игра, но она происходит. Это основная стратегия.

Вы найдёте, что растения делают это, они заполняют себя сильными ядами и подходит животное и откусывает кусочек растения и животное уходит и получает боль в животе и думает "Ну, я не буду есть это растение снова". А растение говорит: "Ха-ха. Я теперь убедило это животное, что я несъедобное", видите? Таким образом, животное не будет больше его есть. Так что растение выиграло свою игру.

Это основная стратегия пищевой игры, убедить противника, что вы несъедобны. И на самом деле это очень простая игра.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Пакет целей «Секс»

Хорошо, достаточно пакета "есть", теперь мы приходим к "сексу", и я хотел бы сказать то же самое для пакета целей "секс", что это телесный пакет цели, и дух разделяет его с телом.

Вы думаете: "О, хорошо, пакет целей 'есть' был лёгким, так что мы надеемся, что пакет целей 'секс' будет тоже лёгким".

Ну, средний человек, когда он входит в пакет целей "секс", он как будто ударяется лицом в кирпичную стену. Он будет биться головой об пол, и он в конечном итоге упадёт лицом вниз. Так что я должен дать вам некоторые справочные данные по пакету целей "секс".

Я должен был побороться с ним. Я имею в виду, это было немного больно получать эти данные и выяснить, насколько важен секс в жизни человеческих существ.

Скажем так, если бы существовал злобный Бог, который всё знал о целях и пакетах целей и сидел на высокой горе и посмотрел на землю и увидел все эти человеческие существа. И он, со злым умыслом, решил сделать тему секса абсолютно нестираемой для человека, он не смог бы сделать работу лучше, чем то, что у нас есть!

Он практически нестираем за исключением узкоспециализированных технологий, таких, как уровень 5. Уровень 5 разберёт этот пакет целей. Он разберёт его, и, могу заверить вас, что по-другому у вас не получится. На сегодня нет другой технологии.

Фрейдистская психотерапия не разберёт его. Саентология не разберёт его. Дианетика не разберёт его. Гипноз не разберёт его. Я не знаю ни одной другой психотерапии или какой-либо формы психологического подхода, который сотрёт тему секса из человеческого ума и полностью расслабит человека на тему секса, кроме этой технологии, которая есть у меня. Так что это моя позиция на тему секса.

Игры в пакете целей "Секс" полностью навязчивы

Это настоящий кошмар, через который вы прокладываете свой путь, стирая данный пакет целей. И если вы не знаете, что вы делаете, вы собираетесь пасть лицом вниз. Причина того, почему это кошмар, фундаментальная основная причина состоит в том, что человеческое тело имеет гендерную специализацию.

Человеческие существа рождаются или мужчинами или женщинами. Они не рождаются двуполоыми, как они не рождаются бесполоыми, следовательно, что касается человеческого тела, игры в пакете целей "секс" являются навязчивыми. Игры в пакете целей "секс" полностью навязчивы, что касается человеческого тела.

Будет полезно дать некоторые справочные материалы по теме секса и посмотреть, как он возник во вселенной, потому что это даст человеку некоторое представление о том, на что он смотрит.

Бесполое размножение

Очень простые формы жизни, такие как бактерии, вирусы и так далее, не используют секс как средство воспроизводства. Они размножаются бесполо, и они делают это с помощью клеточного деления.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Бактерия, когда она хочет воспроизвести себя, просто распадается на две бактерии, и их пути расходятся, и то же самое у вирусов, и то же самое для парамеций и так далее, которых вы найдёте в ближайшем пруду.

Клетка делится клонированием. Так что, биологические черты, генетические признаки потомства будут точно такие же, как у родителя. Если бактерия делится пополам, две половинки биологически и генетически, с точки зрения ДНК и так далее, полностью идентичны. Между ними нет никакой разницы. И, видимо, в течение долгого времени во Вселенной это так продолжалось. И старое доброе клеточное деление до сих пор продолжается. Вы можете увидеть это в любом пруду, если хотите. Возьмите приличный микроскоп и посмотрите. Вы можете увидеть, как эти одноклеточные существа делятся.

Половое размножение

Поскольку формы жизни стали более сложными, возникло побуждение жизни к более исчерпывающему способу воспроизводства, что позволило бы им получить больше данных в генетической структуре, и поэтому возникла тема пола.

По сути, система очень проста. Вы получаете две особи одного вида, обе вносят клетки и каждая клетка вносит свой вклад, давая половину своего генетического материала. Две клетки объединяются и растут и становятся отдельным существом, которое несёт генетический материал обоих родителей.

Можно сказать, что два существа рожают третье существо, и это работает лучше. Оно работает лучше, если говорить о выживании, так как это допускает более значительные изменения генетического материала, что позволяет примитивным существам выживать лучше.

Ранние формы жизни. Самая ранняя попытка состояла в том, что эти две клетки, стали мужской и женской. Вначале было очень мало разницы между этими двумя клетками, но позже женская клетка стала крупнее и более сложной, мужская клетка превратилась в рудиментарную сперму.

Бисексуальное размножение

У самых ранних существ мы находим, что любое существо может быть как мужского, так и женского пола. Они известны как бисексуалы. Их до сих пор очень много на планете. Они являются двуполовыми существами, они одновременно мужского и женского пола.

Многие деревья имеют мужской и женский пол и, хотя их мужские клетки не могут оплодотворить свои женские клетки, у них есть некоторые положения в генетическом коде, которые предотвращают это. Их мужские клетки могут оплодотворить женские клетки дерева того же вида, оплодотворяя другое дерево. И их женские клетки могут быть оплодотворены мужскими клетками другого дерева того же вида.

Таким образом, существо получает двойное преимущество, будучи мужского и женского пола оно может воспроизводиться двумя способами.

Земляные черви также бисексуальны. Они также известны как гермафродиты, это другое слово греческого корня – гермафродиты, они одновременно мужского и женского пола.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Другими словами два червя могут встретиться и каждое существо является одновременно самцом и самкой и самцовая часть дождевого может присоединиться к женской половине другого дождевого и в то же время свою собственную женскую половину может соединить с мужской половиной другого земляного червя. Таким образом, они оба способны оплодотворить и быть оплодотворены.

Бисексуальные существа очень распространены.

По мере того, как игры на тему секса становились всё более и более навязчивыми, более важными, существа принимали гендерную специализацию.

Вы найдёте некоторые деревья, например, одни деревья двуполые, а другие деревья – делятся на мужские и женские. Таким образом, некоторые деревья приняли специализацию и, конечно, большинство высших существ, рептилий и млекопитающих и людей, все высшие птицы, они все приняли гендерную специализацию в большей или меньшей степени.

Некоторые птицы могут стать самцом или самкой. Если они теряют самца в стае, одна из самок становится самцом. У них есть все виды привычек спаривания, но тенденция, по мере того как эволюция прогрессирует, – в сторону всё большей гендерной специализации. И пик достигается у человечества с его полной гендерной специализацией, где существо либо мужчина, либо женщина.

Мужественность и Женственность

Теперь, прежде чем идти дальше, мы должны очень внимательно посмотреть на тему мужественности и женственности. Это маленькие младшие вселенные, они являются младшими вселенными.

Младшая вселенная мужественности имеет определённую анатомию. Младшая вселенная мужественности состоит только из постулатов "давать секс" и "не давать секс".

А младшая вселенная женственности состоит только из постулатов "получать секс" и "не получать секс". Это очень фундаментально, это главные постулаты, которые регулируют мужественность и женственность. Мужественность состоит из постулатов "давать секс" и "не давать секс". Женственность состоит из постулатов "получать секс" и "не получать секс". И эти младшие вселенные целиком состоят из этих постулатов.

Помните, я говорил, что вся эта вселенная, в которой мы живём, состоит только из жизни и постулатов. Совсем не удивительно, что мужественность в её окончательной анатомии состоит только из постулатов. Там больше ничего нет. Там, в принципе, нет ничего другого.

Это займёт у вас много времени, чтобы получить такое количество сокращения, но я могу заверить вас, что я проработал это и получил сокращение и осознал, что младшие вселенные мужественности и женственности состоят из постулатов. И вооружённые этими данными, вы можете взять пакет целей "секс" и разобрать его. Без этих данных вы не разберёте его. Это ключевые данные, которые вы могли бы назвать «внутренняя тайна внутренней тайны».

Английское слово СЕКС

Переводчик: Деннис говорит, что английское слово секс – существительное, но он должен использовать его как глагол. В принципе, всё то же самое для русского языка имеет смысл, однако,

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

в русском языке мы не можем использовать слово секс как глагол. Поэтому я буду использовать «давать секс» для исходящего потока и «получать секс» для входящего. Вы вполне можете использовать слова ебать и быть выебанным в своей практике, если эти слова несут для вас исключительно правильный смысл.

Сексуальная игра

Теперь настало время взяться за такую тему, как сексуальная игра между мужчинами и женщинами и увидеть, как постулаты работают в этой игре. Необходимо понять, что происходит. Обычно у людей игру инициирует мужчина. Это не столь широко распространено во всех формах жизни, но среди людей, как правило, начинает мужчина.

Он испускает постулат "должен давать секс" и направляет его женщине по своему выбору и она при обнаружении этого постулата немедленно переходит в режим "не должна получать секс". Теперь, как только она делает это, сексуальное ощущение будет генерироваться на границе между двумя постулатами, потому что они являются противостоящими.

Таким образом, он преследует её, он говорит "должен давать секс", и она говорит "не должна получать секс". И это продолжается, и две вещи могут случиться. Наиболее распространённым является то, что на начальных стадиях женщина должна быть очень осторожна, чтобы не переусердствовать в её постулате "не должна получать секс". Потому что в начальной стадии, если она продвигает этот постулат слишком сильно, она переключит мужчину в "не должен давать секс", т.е. он потеряет интерес к ней.

Ситуация будет такая, что она в "не должна получать секс", и он в "не должен давать секс" и, конечно, они дополняют друг друга, так что никакого сексуального ощущения не будет генерироваться и игра останавливается.

Так что женщина должна следить за этим. Если случится, что она перегибает, она должна немедленно перейти в постулат "должна получать секс". Она переключится в "должна получать секс" и это воскресит его слабеющий интерес, потому что сексуальное ощущение снова генерируется между женским "должна получать секс" и мужским "не должен давать секс", так что игра снова становится сексуально интересной. Сексуальное ощущение снова генерируется. Он увидит её "иди ко мне" и снова начнёт преследовать.

Как только он начинает её преследовать, он входит в его "должен давать секс" и, конечно же, как только она чувствует его, она снова вернётся в её "не должна получать секс". Это полный цикл, который может продолжаться долго.

Это ухаживание, это игра в ухаживание между полами. Взаимодействие мужчины с использованием постулата "должен давать секс" и "не должен давать секс" и женщины, с её постулатами "не должна получать секс" и "должна получать секс".

Оба используются так, что сексуальное ощущение постоянно генерируется между противостоящими постулатами. Идея заключается в том, чтобы оптимизировать игру так, чтобы сексуальное ощущение всегда генерировалось между ними.

Тенденция заключается в том, что из-за игрового ощущения, генерируемого между противостоящими постулатами, расстояние сокращается. Таким образом, они имеют тенденцию

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

становиться все ближе и ближе друг к другу, и если ухаживание идёт хорошо, они становятся всё ближе и ближе и ближе друг к другу вплоть до физического контакта.

Но та же самая структура постулатов сохраняется, самец переходит в "должен давать секс", самка войдёт в "не должна получать секс". И если она перегибает, и он переходит в "не должен давать секс", то она войдёт в "должна получать секс". Затем он вернётся из "не должен давать секса" в "должен давать секс", и она вернётся в "не должна получать секс", поэтому постулаты всегда противоречат друг другу.

Но пока вы имеете в виду, что постулаты всегда противостоящие и что мужчина движется между "должен давать секс" и "не должен давать секс", а женщина перемещается между "должна получать секс" и "не должна получать секс", вы понимаете суть. До тех пор, пока вы понимаете, что они оба стремятся к противостоящим постулатам.

Так что загадка подобного странного танца ухаживания между мужчинами и женщинами понимается с точки зрения постулатов. Вы можете отслеживать его, и вы увидите, что это именно так, как я говорю.

В конце концов, мы доходим до точки полового акта, но у нас до сих пор та же картина постулатов. Мужской постулат "должен давать секс" на физическом уровне, уровне усилий, превращается в толчок тазом вперёд (введение полового члена), мужской постулат "должен не давать секс" становится движением таза назад (извлечением). Женский постулат "должна получать секс" становится движением таза назад и, наконец, "должна не получать секс" становится движением таза вперёд.

Оргазм

Тенденция, конечно, по мере того как терминалы становятся ближе и ближе, и начинает соитие, всё больше и больше сексуальных ощущений будет сгенерировано и игра становится всё более и более неистовой, пока не будет достигнута точка оргазма.

Оргазм – определённая точка в цикле и имеет определённую структуру постулатов, и вы должны знать о структуре оргазма.

Мужчина испытывает оргазм, когда он лишает женщину её постулата "не должна получать секс" и переводит её в "должна получать секс". Он использует свой постулат "должен давать секс", чтобы лишить её постулата "не должна получать секс" и перевести её в "должна получать секс". Когда он считает, что это произошло, и это чисто субъективное рассмотрение, когда он считает, что это произошло, он испытает оргазм.

Женщина испытывает оргазм, когда за счёт использования своего постулата "должна получать секс" она лишает мужчину его "не должен давать секс" и переводит его в "должен давать секс", и, когда она считает, что она сделала это, она тоже испытает оргазм. Партнёры могут реально проработать эту тему друг с другом, когда набираются опыта, так что бы оба достигали оргазма в один и тот же момент. Это требует немного практики, но большинству пар обычно удаётся сделать это, и они оба могут достичь оргазма в один и тот же момент.

Так что это таинственный предмет оргазма и его структура постулатов.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Ну, вы скажете: "Хорошо, но почему мы находимся в сложной теме? Я имею в виду, почему мы не можем проработать её как обычно? Вы знаете, оно должно рассыпаться элементарно".

Есть одна или две маленькие мухи в бочке мёда. Первая из них, и, возможно, вы заметили уже, находится в этих телесных движениях на тему секса, этих тазовых толчков. Около тысячи лет назад люди начали практиковать соитие лицом к лицу, которое является особым положением для полового акта. Если вернуться к нашим ближайшим предкам, обезьянам, шимпанзе и т.д., самец шимпанзе входит в самку сзади и это очень распространено у всех млекопитающих, самец входит в самку сзади.

Это случалось у людей тоже, но в течение последних тысячелетий люди осуществляют половой акт лицом к лицу. Но старый вариант всё ещё может быть реализован на практике.

Давайте теперь рассмотрим обезьяну на данный момент. Самец обезьяны, вся его сексуальная жизнь находится перед ним, это особенность самца обезьяны. Он разделяет это с самцом человека, вся сексуальная жизнь мужчины находится перед ним. Когда он смотрит, секс происходит перед ним, потому что самка всегда перед мужчиной в сексуальном положении, так что это верно для обезьяны, и это верно для человека.

Но самка обезьяны, он входит в неё сзади, и только совсем недавно в истории человечества, соитие лицом к лицу стало возможным среди людей. Много тысячелетий мужчины входили в женщин сзади на генетическом траке.

Таким образом, у женщины, как и у самки обезьяны, вся половая жизнь происходит за спиной. Ничего не происходит перед ней. Если началось соитие, оно всегда происходит со спины, и именно по этой причине движения самки "получать секс" и "не получать секс" мы рассматриваем в терминах сзади.

Женский "должна получать секс" является движением таза назад, что имеет много смысла, если мужчина находится за ней, но не имеет никакого смысла вообще, если он перед ней. Но, тем не менее, хотя это относится к людям, они до сих пор сохраняют свою родословную по этому вопросу и что с точки зрения физических усилий тела для человеческой особи женского пола реальное физическое усилие "должна получать секс" – движение тазом назад, а "не должна получать секс" – движение тазом вперёд.

Она до сих пор интерпретирует её сексуальную жизнь как всё, что происходит за ней, даже если соитие происходит лицом к лицу. Вы должны знать это, в противном случае вы не понимаете эти физические движения тазовых толчков и как они работают вместе.

Навязчивая сексуальная игра

Помните, я уже говорил о том, что игра является навязчивой в пакете целей "секс"? Что я имею в виду?

Постулат "давать секс" идентичен постулату "не получать секс" и "получать секс" идентичен "не давать секс" с точки зрения набора и мы видим эту идентификацию очень ясно, когда мы добираемся до физиологических усилий во время коитуса.

Например, женский "должна получать секс" – движение назад, но с точки зрения мускулатуры, это точно так же, как мужской "должен не давать секс". Нет разницы, они идентичны с точки зрения

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

мускулатуры. Таким образом, действие мускулатуры женщины в её постулате "должна получать секс" идентично мускулатурному действию мужчины в его "не должен давать секс". Они идентичны.

И точно так же мужчина с его движением вперёд "должен давать секс" точно идентичен с точки зрения мышечного действия женскому "должна не получать секс". Нет никакой разницы. Они идентичны с точки зрения мышечной деятельности.

Итак, вы видите, что я имею в виду, когда я говорю, что в человеческом теле игра совершенно навязчивая. Постулаты на мускульном физиологическом уровне идентичны в движении. Таким образом, в играх, насколько это касается человеческого тела, касается "секса" – это навязчивое состояние игры. Полная идентификация.

Мы видим отождествление между постулатами. Но какова же идентификация в навязчивых играх между мужчинами и женщинами? Идентификация между мужчинами и женщинами в том, что мужчина = не женщина, а женщина = не мужчина.

Это просто ещё один способ выразить понятие, что "давать секс" равно "не получать секс" и "получать секс" равно "не давать секс", это просто ещё один способ выразить это, с точки зрения пола. Это не удивительно, если учесть, что младшие вселенные мужественности и женственности состоят только из постулатов, о которых я говорил.

Вы можете записать это на листе бумаги, и вы увидите это сразу же, это гендерная идентификация является тем, что мужественность = не женственность, а женственность = не мужественность. Это мило, не правда ли?

Поэтому, когда я говорю, что есть идентификация в пакете целей "давать секс" – ложная идентификация навязчивых игр, я могу это доказать. Я могу это доказать.

На физиологическом уровне сокращения мышц, которые человеческие тела делают во время полового акта, есть отождествление между сокращениями. Таким образом, это доказательство, это есть доказательство.

Это не воздушные замки, которые я случайно нафантазировал во второй половине дня, думая о предмете. Нет, нет, есть определённые доказательства, чтобы поддержать то, что я говорю, когда я говорю, что есть ложная идентификация в пакете целей "секс" у людей, и что игры являются навязчивыми в этом пакете на телесном уровне. Другими словами, вы можете стереть пакет целей "секс" из ума, но ваше тело будет по-прежнему находиться в состоянии навязчивой игры на тему секса. Вы ничего не можете с этим поделать. Это то, как мы устроены.

Оно устроено так, что вы ничего не можете с этим поделать. Так что это следующий важный элемент данных, который нужно понять. Что, хотя вы можете стереть эту тему психологически и понять её полностью и полностью понять, что происходит в вас, это не изменит ваше тело ни на йоту. Вы не должны даже пытаться попробовать. Вы только огорчите тело. Это то, как оно устроено. Оно устроено таким образом, и вы только повредите здоровье, если попытаетесь что-то с ним сделать. Так что просто оставьте его в покое. Просто сотрите пакет целей и поймите тело, и особенности на предмет секса и его особенности на тему навязчивых игр в пакете целей "секс".

Вы могли бы сказать. "Ну, а где беда, почему это всё не разбирается легко? Если это так, как вы говорите?" Это было бы так просто, как я только что сказал, но есть одна маленькая ложка дёгтя, и

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

это довольно неприятная ложка, которая вносит настоящую гадость и это очень трудно разобрать. И делает весь предмет очень запутанным.

Давайте вдадимся в подробности. Теперь мы знаем достаточно о теме секса, чтобы понять эту особенность в человеческом теле. Это чисто физическая особенность человека. Это не относится ко всем животным, это относится ко многим, но, безусловно, относится к человеческому животному, к человеческому телу.

Как я говорю, что человеческое тело рождается или мужчиной или женщиной. Если это мужское тело, у него есть яички и системы для производства мужской спермы и у него есть пенис, который является устройством для доставки спермы, и оно имеет способность к эрекции полового члена, когда он созрел, чтобы доставить сперму в женщину. У него есть всё это оборудование. И это оборудование, начиная от самого раннего детства имеет положительную ионизацию "давать секс". Она там постоянно в организме. Это не так у всех млекопитающих, просто потому, что у некоторых млекопитающих можно сказать, я на самом деле не уверен в этом, потому что я не биолог, но многие животные вступают в, так сказать, половой сезон и выходят из него, как это делают собаки.

Собаки в брачном периоде не круглый год. Собаки и кошки имеют определённый брачный период. Так что большую часть года они просто не заинтересованы в сексе, но у них есть определённый период, когда они становятся совершенно бешеными на тему секса и совокупляются и производят потомство, а потом это всё кончается, и остаток года секс их больше не интересует.

Но человеческие существа не такие.

Во время брачного сезона у животных, их тела ионизируются сексуально. Они получают сексуальную ионизацию на половых органах, но человеческие существа находятся в сексуальном сезоне круглый год. Так что их половые органы сексуально ионизируются постоянно, 365 дней в году и 366 дней в високосные годы. Круглый год, вы видите?

А что это за сексуальная ионизация? Мужской половой член, яички, эта область постоянно ионизируется постулатом "давать секса", плюс "давать секс". Она слабая при рождении, увеличивается в детстве и подпрыгивает в период полового созревания и далее она довольно интенсивна, и она там всё время и никогда не исчезает.

Она увеличивается по мере увеличения сексуального возбуждения. Когда у мужчины есть эрекция, есть гораздо более интенсивный позитивный "давать секс" в области половых органов, чем когда его пенис инертен он может дойти вниз почти до нуля, но это всегда плюс, это никогда не ноль, это всегда плюс.

Точно так же с женщиной, её влагалище хронически ионизируется "получать секс", хронически "получать секс". Он может стать интенсивным, когда она переходит к сексуальной игре, или может почти исчезать, когда она в состоянии покоя, но ионизация никогда не в нуле, это всегда плюс, она никогда не идёт минус, это всегда плюс. Так что это то, что вы должны знать о человеческом теле — оно имеет постоянную ионизацию.

До сих пор всё хорошо. Это всё по вопросу ионизации? Ну, если это было бы всё, то мы не имели бы никаких проблем. Мы могли бы разобрать этот пакет целей, это было бы элементарно, если бы это была только ионизация, но, к сожалению, это не так.

Это странная вещь, но пол у человека не появляется до второй недели после зачатия.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Если вы поговорите с физиологом и спросите про пренатальный пол ребёнка, он скажет, что пол появляется примерно на второй неделе в перинатальном периоде. До этого нет никаких признаков какого-либо пола. Затем около двух недель от зачатия, плод мужского пола начинает производить половой член и яички, и женский организм начинает создавать влагалище и женские половые клетки и так далее, а самец производит мужские половые клетки. Вы можете не знать это, но даже маленький мальчик будет иметь мужские половые клетки. Не много, но у него есть немного спермы в яичках, он имеет некоторые мужские половые клетки.

И молодая девушка имеет женские половые клетки в яичниках, но они не находятся в состоянии, чтобы быть оплодотворены или двигаться как в утробе матери. Также мальчик не может эякулировать сперму. Он должен ждать, пока половое созревание не произойдёт, но вы должны знать, что половые клетки присутствуют в организме человека уже при рождении.

Но что это за дёготь в бочке мёда? Мы имеем ребёнка, который зачат, и он стартует как две клетки, и две клетки делятся и становятся четырьмя клетками. И после двух недель там тысячи и тысячи клеток, а затем они внезапно обретают пол, но то, что вы должны знать, это то, что вызывает все неприятности. У любого пола существует остаточная ионизация противоположного пола.

Другими словами, мужчина не только имеет довольно сильную ионизацию "должен давать секс" в области его полового члена и яичек, но он имеет очень слабую женскую ионизацию в области влагалища, которого у него нет.

Это нелепо, не правда ли? Другими словами, хотя тело пытается, очень трудно отделить самцов и самок полностью, нам не удаётся в этом полностью преуспеть. Всегда есть некоторая остаточная ионизация другого пола во всех телах.

Точно так же с женщиной, она будет иметь сильную ионизацию "должна получать секс" в её влагалище, но у неё есть ещё очень слабый "должен давать секс" в её недоразвитом половой члене, который является её клитором. Так что она тоже имеет остаточную мужскую сексуальность.

Это более очевидно у женщин, потому что у неё на самом деле есть рудиментарный пенис, клитор.

Мужчина не имеет рудиментарного влагалища, но он всё ещё имеет остаточную женскую ионизацию в этой области тела вокруг области ягодиц. Это всегда очень загадочно для всех мужчин. Они не понимают этого, и это очень озадачивает. Но это проявляется в терапии и вам лучше понять это. Это естественное явление.

Она варьируется от мужчины к мужчине и от женщины к женщине. Я имею в виду, все мужчины имеют сильную ионизацию "давать секс" в области своих половых органов, полового члена и яичек, и очень слабую "должен получать секс" в области их ягодиц. Но другие имеют довольно сильную, остаточную ионизацию.

Точно так же с женщинами, некоторые женщины имеют очень слабую ионизацию "давать секс" в клиторе, а другие женщины имеют довольно сильную. И это основа гомосексуализма у мужчин и лесбиянства у женщин.

Если ионизация становится слишком сильной, эта остаточная ионизация становится слишком сильной, человек может на самом деле стать сексуально противоположного пола. Другими словами, мужчина с очень мощным "получать секс" в области влагалища, которого у него нет, вокруг области его ягодиц может легко принять женскую роль в сексе с другим мужчиной, и не делать ничего с точки зрения мужчины вообще, занимая женскую роль и становится гомосексуалистом. Точно так

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

же женщина с очень высокой положительной мужской ионизации в её клиторе может начать преследовать других женщин сексуально и стать лесбиянкой.

И это объясняет лесбиянство у женщин и объясняет гомосексуализм у мужчин.

Гомосексуальность не психологична

Это вполне естественные явления. Это не психологические явления.

Это чисто физиологическое явление, и это не то, что может быть изменено с помощью терапии. Вы просто покупаете это, когда вы покупаете макет. Это является частью устройства тела.

Я исследовал всё вокруг этой области очень хорошо, и могу заверить вас, что это не может быть изменено. То есть ионизация, ионизация тела фиксируется, довольно хорошо фиксируется, начиная с рождения. Нет почти ничего, что вы можете с этим сделать, кроме как свести себя с ума.

Многие мужчины, осознавая, что задняя часть их тела имеют небольшую женскую ионизацию, беспокоятся до полусмерти. Они думают, что они гомосексуалисты, и сильно волнуются, пытаясь доказать свою сексуальность.

Они начинают избивать женщин, они становятся абсолютной угрозой, и всё, что они делают – они делают себя и других несчастными. Но они не могут изменить себя. Тело не изменится, и они могли бы также принять тот факт, что это часть их физиологического характера.

Так что, когда вы столкнётесь с гомосексуалистами и лесбиянками, и так далее, поймите, что это физиологическая функция, с которой вы имеете дело, и хотя им может быть оказана помощь в терапии, вы не можете изменить эту физиологическую ионизацию их тел.

Но вы можете стереть пакет целей "секс", вы должны стереть его, чтобы дать им понять, что происходит. Никто не сможет понять, что происходит, пока они не стёрли пакет целей "секс" в терапии.

Когда они сотрут его, они будут точно понимать, что происходит, но до того как они сделают это, они будут испытывать трудности, поэтому хитрость заключается в том, чтобы стереть пакет целей "секс" в терапии. Он будет стираться и знание этих данных, которые я дал вам на этой ленте, поможет стиранию. Теперь последнее, что вы должны знать, по вопросу ионизации, является то, что из-за разделения тел на мужчин и женщин, мужчина, как правило, занимает переднюю часть своего тела.

И он расценивает это, половой член и яички, область ионизации "давать секс", он рассматривает её в классе себя. То, что позади него, область влагалища, которого у него нет, ягодицы и так далее, которые ионизированы "должен получать секс" с большей или меньшей ионизацией, он рассматривает в классе "не себя". Он не может иметь их обеих в классе себя, потому что пакет целей "давать секс" находится в состоянии навязчивых игр, потому что мужественность = не женственность и женственность = не мужественность, поэтому они не могут быть одновременно в том же самом классе. Они не могут быть в классе себя.

Таким образом, мужчина стремится находиться в передней части тела и рассматривает эту женскую ионизацию в задней части в классе не себя. Женщина стремится находиться в задней части тела, и

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

она рассматривает её мощную ионизацию "должна получать секс" в классе себя, и она, как правило, считает, что эта очень слабая ионизация "давать секс" в клиторе в классе "не себя".

Все это делают, все мужчины и женщины делают это, они не могут иметь обе эти ионизации в классе себя. Если одна из них находится в классе себя, то вторая – в классе не себя и так далее, на физиологическом уровне.

Психологически, конечно, вы можете стереть весь пакет. Вы можете занять "должен давать секс" и "должен получать секс" одновременно. Но тело не может сделать это.

Так что если вы собираетесь идти в тело и занимать вселенную тела, и вы собираетесь быть мужчиной, то остаточная женская ионизация будет в классе "не себя". И если вы женщина, и вы собираетесь войти в женскую вселенную тела, то остаточная мужская ионизация в вашем клиторе будет в классе "не себя", и это неизбежно просто потому, что тело приняло гендерную специализацию и ЭТО проблема.

Теперь, если вы можете понять всё, что я дал вам здесь, на настоящий момент, этого достаточно, чтобы разобрать его на части. И я дал вам горячий ген.

["Горячий ген" - Во 2-й мировой войне у солдат ВВС, на сленге "ген" означало "внутренняя информация", так что, получение "горячего гена", означало получение последних слухов. Редактор]

Там достаточно ошибок в этом, чтобы сделать его практически невозможным в разборе. Я имею в виду, бедный старый Зигмунд Фрейд, он провёл всю свою жизнь, пытаясь разобраться с этим, и он даже не обнаружил постулат "давать секс". Он даже не знал о пакетах целей, так что, конечно, он не получил абсолютно ничего, но это была отважная попытка, я имею в виду, нужно дать ему медаль за попытку, но он даже не открыл пакет целей. Но он продвинул то, что было известно раньше, я имею в виду, он сделал хорошую работу, но он никогда по-настоящему не сделал даже первых шагов.

Но теперь у нас есть вся эта жуткая головокружительная историю на тему секса. У нас есть пакет целей, у нас есть навязчивые игры в теле, и мы имеем то, что человеческий дух может играть в эту игру тоже.

Человеческий дух может стереть его. Мы имеем ионизацию тела и у нас есть игры и остаточная ионизация и то, как она влияют на игру. Если вы можете собрать всё это вместе и посмотреть на это, то это сильно вам поможет, когда вы решите стереть пакет целей "секс" в терапии.

Гендерные символы

Ещё несколько моментов, которые я пройду довольно сжато. Предмет гендерных символов, как вы обнаружите, вы будете иметь трудности со стиранием гендерных символов. Гендерные символы являются символами, которые олицетворяют пол. Это, как правило, одежда. Мужчина носит определённые виды одежды, и они становятся символами мужского пола. Женщины носят некоторые виды одежды, юбки и так далее, юбка является символом женского пола. Брюки являются мужским гендерным символом и так далее.

У вас будет много проблем стирания гендерных символов на уровне 5С до тех пор, пока не сотрётся пакет целей "секс" на уровне 5В, поэтому не трогайте их, вы никогда не сотрёте их на уровне 5С,

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

пока вы не стёрли пакет целей "секс". После того как вы стёрли пакет целей "секс" на уровне 5В, все гендерные символы будут легко стираться.

Это просто, потому что гендерные символы получили ионизацию. Каждый символ имеет гендерную ионизацию одного или нескольких постулатов пакета целей "секс" и пока пакет целей жив и не стёрт, вы никогда не сможете стереть гендерный символ.

Хитрость заключается в том, чтобы стереть пакет целей "секс", и тогда все символы будут элементарно стираться. Вы сможете стереть их на уровне 5С. Все они будут покидать ум очень легко и очень быстро. Так что, достаточно о гендерных символах, это единственное, что вам нужно знать о них.

Сексуальная скромность

Следующим важным моментом является предмет сексуальной скромности. У меня есть только краткая записка по вопросу о сексуальной скромности.

Поскольку сексуальная ионизация носит хронический характер в человеческом теле, и она всегда положительная, это довольно оскорбительно для духовного существа, так что оно всегда стремится скрыть область половых органов, чтобы сменить постулат с положительного на отрицательный. Другими словами, пенис самца положительно ионизируется "должен давать секс". Ну, ему надоедает это, так что он будет скрывать его, и он скрывает его и ионизирует постулатом "не должен давать секс". Видите? Теперь он имеет свободу выбора.

Точно так же с женщиной, она будет прикрывать свою область влагалища и ягодиц, которые ионизируются "должна получать секс", она будет покрывать их юбкой и так далее. Затем она может ионизировать юбку "не должна получать секс", и она вновь обретает свою свободу выбора.

Это помогает ей в сексуальных играх. Когда у неё нет одежды, очень трудно для неё изменить ионизацию, потому что ионизация тела постоянна. Таким образом, вы обнаружите, что люди предпочитают иметь одежду в сексуальных играх, потому что это позволяет им играть в сексуальные игры легче из-за фиксированной ионизации их половых частей тела. Так что, это основа сексуальной скромности. Это не великая тайна, это очень естественная вещь.

Нет ничего, что я уже говорил на этой ленте, что как либо меняет то, как вы запускаете пакет целей "секс" в терапии. Вы запускаете пакет целей "секс" точно так, как я говорил. Нет никаких изменений вообще. Вы запускаете его именно так, как я говорил в книге. Ни одно из этих данных не изменяет его ни в малейшей степени. Это всё базовые данные, которые имеют неопределимое значение, как только вы начинаете играть с пакетом целей "секс" на уровне 5В.

Вы найдёте, что вы работаете с пакетом, а затем что-то произойдёт, и вы будете думать: "О, боже, да, Деннис отметил это на ленте, теперь я понимаю. Теперь я могу видеть, что происходит". И если вы не получили этих данных, вы будете барахтаться и задаваться вопросами, что, чёрт возьми, происходит. И когда у вас есть эти данные, он будет легко распадаться.

Ваше путешествие по стиранию ПЦ "секс" будет гораздо приятнее, могу заверить вас, потому что у меня все эти явления проявились, и я должен был понять, что, чёрт возьми, происходит тоже.

Вы не должны делать этого. Я сделал это за вас, так что вы должны иметь довольно лёгкую поездку по этому пакету целей "секс", потому что я изъял все ваши потенциальные ошибки.

“Expanding on Level 5” by Dennis Stephens

Вот так, Грег. Пакет целей "знать" является самым жёстким из всех.

Пакет целей "секс" займёт второе место, но только из-за гендерной специализации и своеобразной сексуальной ионизации человеческого тела, и это единственная причина, почему это крепкий орешек. После того, как вы понимаете тему ионизации, вы извлекли зубы из пакета целей "секс" в терапии, и его, безусловно, станет довольно легко стереть.

Тем не менее, это второй по трудности пакет в стирании. Это крепкий орешек, и могу заверить вас, что нет никакого другого способа разобрать предмет секса, кроме как стереть этот пакет целей. Нет другого способа сделать это. Это просто не может быть сделано иначе. Вы должны стереть этот пакет.

Но даже если вы сотрёте пакет, ваше тело будет по-прежнему содержать свои сексуальные особенности, и эту сексуальную ионизацию и так далее. Оно не изменится ни в малейшей степени. Вы просто должны научиться жить с ним. Но, по крайней мере, вы будете понимать это всё, и они не будут вас больше беспокоить.

Ну, оставим это так. Мы приближаемся к концу ленты, так что я отправляю её вам.

До свидания!