

(05) Игровая стратегия

Деннис Стивенс

Под редакцией Пита МакЛафлина
Второе издание, Май 2014

Перевод – Алексей Карягин
Ноябрь 2016

Коррекция – Октябрь 2024
Версия перевода 1.2

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Оглавление

Предисловие от переводчика	5
Введение	6
Игровая стратегия	7
Два способа выиграть игру.....	7
Игровая стратегия. Определение	8
Номер 1. Фиксированное решение	8
Номер 2. Генерирует игровое ощущение.....	9
Номер 3. Секретность	9
Номер 4. Должна быть известна, как работающая.....	10
Работая соло	13
Терапия ИС	14
Если она не стирается.....	15
Принуждение двигаться	17
Цугцванг.....	17
Пример цугцванга	18
Поражение неизбежно	19
Варианты проигрыша.....	20
Старшая обрамляющая игра	20
Цугцванг. Определение	21
Цугцванг, логическая запись	21
Анализ цугцванга	22
Как избежать цугцванга	24
Принуждение других к цугцвангу.....	25
Игра «Сюрприз».....	26
Игра «Сюрприз».....	28
Удивление и «не знать»	29
Базовые соло игры	29
Приятель	32
Обязательства в игре «Сюрприз».....	33
Голоса в их головах	34
Второе дополнение к теории «Анализа ума»	36
Афинити (близость), Коммуникация, Реальность и Понимание	36
Коммуникация – это действие по созданию дополняющих постулатов.....	36

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Кодекс этичного существа	37
Этика внутри игр	37
Обвинение и вина	37
Создание Ума	38
Свобода	39
В то время это казалось хорошей идеей	40
Мсть	44
Механизм Стимул-Реакция	45
Мсть, определение	45
Игра должна быть навязчивой	46
Набор Постулатов сведён к одному игровому классу	46
Пакеты целей, содержащие мсть	48
Нежизненные пакеты целей	49
Мсть продолжается вечно	49
Диссоциация	51
Билл Робертсон	51
Не существует такой вещи как "сущности"	52
Диссоциация	54
Теория ума с привидениями	54
Скрытое влияние	55
Вы можете вступить в коммуникацию со всем, что влияет на ваш разум	55
Теория коммуникации	55
Анатомия Диссоциации	56
Цепи и вышибатель	56
Сущности	56
Навязчивости (компульсии)	57
Это принуждение и это диссоциация.	57
Раздвоение личности	57
Шизофрения	57
Паранойя	58
Рон и сексуальность	58
Решение проблемы Диссоциации	59
Он не может прекратить это	60
Никогда не снимал палец с кнопки	61

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Терапия.....	62
Что такое идентичность?	62
Как избавиться от сущностей	63
Проблемы с NOTS.....	64
Соматики и Усилия	65
Явление Диссоциации имеет кумулятивный (накопительный) характер	65
Основные типы личности и их частотность	66
Какой тип инцидентов вас расстраивает?	67
Быть известным.....	67
Знать.....	67
Не знать.....	68
Быть неизвестным	68
Диссоциативный тип личности	68
Дополнение - Рассмотрение Сущностей	69

“Game Strategy” 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 системы 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.

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

“Game Strategy” 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. Продолжая 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

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Игровая стратегия

Деннис Стивенс, 10 мая 1994

Записал Пит МакЛафлин, 2 июня 2012

Сегодня я хочу поговорить об одном из наиболее увлекательных психических механизмов. Это механизм игровой стратегии. Как правило, мы используем сокращение для термина игровая стратегия – ИС.

ИС является фундаментальным психическим механизмом. И по мере практической работы, вы частично столкнётесь с ним и, если вы прослушаете эту ленту, вы легко сможете собрать всю картину целиком. Вы поймёте, с чем имеете дело.

В конце концов, конечно, вы могли бы собрать всё это сами. Вы бы поняли механизм. Любой, кто работал соло долгое время или даже с другими людьми, поймёт этот механизм.

Вы, возможно, сталкивались с ним в терапии – немного здесь, немного там. Но я думаю, что вы, прослушав эту запись, сможете быстро сопоставить все данные и понять механизм ИС.

Два способа выиграть игру

В жизни, на самом деле, существует два способа выиграть игру. **Первый способ – выиграть путём непосредственного использования силы постулата. Использованием прямого постулата.**

Индивид просто выходит, встречает противника, и сокрушает его своим постулатом и подавляет его. Это метод номер один. Он не имеет ничего общего с игровыми стратегиями. Это не стратегия. Это просто выигрыш силой постулата.

Второй метод достижения победы – использование игровой стратегии.

Таким образом, мы определяем ИС как способ побеждать в играх ниже уровня использования прямого постулата. Ещё раз, **Игровая Стратегия представляет собой способ выиграть игру ниже уровня использования прямого постулата.**

Совершенно понятно, что это огромное поле для исследования. Это огромное поле, так что нам нужно определить игровую стратегию, чтобы поставить пределы поля, на которое мы смотрим и пока мы не определили её, мы рискуем утонуть в этом бескрайнем море.

Не так просто понять механизм ИС, из-за его широкого использования людьми. Но когда вы изучите материал, я думаю, вы обнаружите, что он охватывает весь предмет стратегии игр.

Я не нашёл ни одного исключения из этого определения. Это, насколько я понимаю, самое полное определение игровой стратегии.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Игровая стратегия. Определение

Чтобы быть игровой стратегией, вещь:

1. Должна быть фиксированным решением проблемы;
2. Должна генерировать игровое ощущение;
3. Должна храниться втайне от противника, иначе он (или она) сможет с лёгкостью противостоять ей;
4. Должна быть известна, как работающая, т.е. у индивида имеется успешный опыт использования её на других или опыт применения другими на себе.

Конец определения.

Если вещь обладает всеми четырьмя качествами, она определённо является игровой стратегией. Если она обладает только одним или двумя, т.е. менее чем четырьмя качествами, она может быть или не быть игровой стратегией. Это может быть ИС, но вы просто не увидели все детали. Но, конечно, если вы найдёте что-то в своём уме, что обладает всеми четырьмя характеристиками, то это игровая стратегия. Все стратегии обладают всеми этими четырьмя качествами, так что это определение.

Но есть ещё два – номер пять и номер шесть. Они не являются частью определения, но они – суть ИС, и если вы их знаете, они помогут вам в понимании. Достоверно известно, что **ИС является овертом и поэтому заслуживает порицания**. Это номер пять.

Номер шесть, **разоблачение ИС всегда порождает стыд**. Я думаю, когда вы посмотрите на сказанное выше, вы обнаружите, что это необходимые и достаточные условия для понимания этого психического механизма.

[Оверт – это не просто травмирование кого-то или чего-то; оверт – это действие или бездействие, которое делает наименьшее благо для наименьшего количества динамик, или наибольший вред наибольшему числу динамик. (НСО PL I Nov 70 III)]

Номер 1. Фиксированное решение

Теперь нам следует пойти дальше и начать раскрывать этот материал, чтобы получить полное представление. Самый простой способ получить понимание – это пройти через определение по пунктам. Мы начнём с номера один – ИС должна быть фиксированным решением проблемы.

Какой проблемы? Проблема заключается в желании выиграть игру ниже уровня использования прямого постулата. Может быть целый ряд причин, почему человек не может использовать прямой постулат. Постулат может иметь недостаточную силу, чтобы выиграть игру, или они могут иметь достаточную силу постулата, но выигрыш в этой игре будет вне закона, поэтому они не могут выиграть силой постулата.

Но, тем не менее, они желают выиграть эту игру, но они не могут использовать силу прямого постулата, потому что общество сдерживает использование силы постулата. Таким образом, они не должны использовать его, так что они должны придумать игровую стратегию. Так что это всегда фиксированное решение проблемы.

Это решение проблемы, это фиксированное решение проблемы. Обратите внимание на слово "фиксированное", в предыдущей части дополнительных лекций я говорил очень подробно о

“Game Strategy” by Dennis Stephens

предмете фиксированного решения, и я не буду говорить об этом на этой ленте. Предмет фиксированного решения является очень релевантным к теме ИС, но это отдельная часть технологии, и я отсылаю вас к предыдущей ленте.

[«Фиксированное решение» представлено в лекции "Диссоциация", см. оглавление. - Редактор]

[Деннис объясняет, как фиксированное решение возникает в п. 4 ниже - Редактор]

Таким образом, ИС является фиксированным решением проблемы. **Это всегда фиксированное решение.** Как и все фиксированные решения, со временем оно может стать проблемой само по себе, но это происходит позже в цикле.

Номер 2. Генерирует игровое ощущение

ИС должна генерировать игровое ощущение. Это абсолютно фундаментальная основа. Она должна генерировать игровое ощущение. **Применение игровой стратегии должно приводить к выигрышу, или, по крайней мере, производить игровое ощущение или показывать видимость победы в игре, в противном случае она бесполезна.**

Таким образом, часть игровой стратегии состоит в том, что она должна генерировать игровое ощущение. Если эта деятельность не создаёт игровое ощущение, то, могу заверить вас, это не игровая стратегия. Она должна генерировать игровое ощущение. Там должно быть некоторое ощущение, порожаемое этой деятельностью, этой моделью поведения.

Номер 3. Секретность

Она должна сохраняться втайне от противника, иначе он или она смогут легко ей противостоять. Это номер три. Она должна храниться втайне от противника.

Это следует из первых двух пунктов. Если человек мог бы победить силой прямого постулата, он бы не нуждался в игровой стратегии. Стратегия будет работать только тогда, когда она держится в секрете от противника.

Имейте это в виду, **она должна храниться втайне от противника, иначе он или она смогут с лёгкостью противостоять ей.**

Это создаёт интересную вещь, эту атмосферу тайны вокруг игровой стратегии, которая заражает весь предмет.

ИС начинается с того, что является тайной, это всегда тайна. Она может быть настолько засекреченной, что становится секретом даже от индивида, использующего её. Он забывает, почему он использует её через некоторое время.

Она не только должна храниться втайне от противника, но и заканчивает тем, что держится в секрете от самого игрока. Он обнаруживает себя в компульсивном поведении, где он потерял контакт с тем, почему он делает это. Так что это определённая часть паттерна – тайна. С точки зрения пакета целей "знать", структура постулатов ИС будет такова, что она "должна быть известна" себе. По крайней мере, в начале цикла она "должна быть известна" себе, но она "должна быть неизвестна" противнику.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Смотрите внимательно. Она "должна быть известна" себе, но "должна быть неизвестна" противнику. Это структура постулатов.

И это добавляет большую сложность предмету ИС.

Это парадоксально и делает не лёгкой задачей для исследователей собрать все эти маленькие кусочки вместе. Я имею в виду, Рон Хаббард в саентологии собрал различные кусочки паззла игровой стратегии. Он знал различные части ИС, но никогда не смог собрать всё это воедино и не назвал это игровой стратегией. У него были части этого, но была часть под названием "тайна", с которой он так и не справился.

Это ускользало от меня в течение долгого времени, пока я не начал понимать это. ИС сама по себе является существованием, а существование – это "быть известным". Но часть стратегии заключается в том, что она "должна быть неизвестна" противнику. Так что у неё есть этот компонент "быть неизвестным".

Так что человек может знать стратегию, но она "должна быть неизвестна" противнику, в противном случае она бесполезна, т.к. противник сможет легко противостоять ей.

Так что у неё есть этот обоюдоострым эффект. Это "быть известным", это существование, но в то же время "быть неизвестной" противнику (компонент секретности), и это удерживает её в подвешенном состоянии в уме. Вот почему её нелегко стереть в обычной терапии.

Конструкция игровой стратегии – аналитическое построение, она не является реактивным построением. Другими словами, это не реактивная вещь, это вещь аналитического ума. Это вещь, которую человек сконструировал сам.

Вы должны понимать это. Её источник находится не в реактивном банке. Это то, что создано в аналитическом уме индивида, у которого есть необходимость выиграть игру, и он создаёт игровую стратегию, чтобы выиграть игру.

Так что, если вы поняли конкретную ИС и собрали все детали вместе и смогли увидеть её с точки зрения серии постулатов, или постулатов "один к одному", или как модель поведения, то эта ИС может быть сделана предметом пакета целей "знать" на уровне 5С.

Это существование само по себе, всё это является существованием и может быть стёрто на уровне 5С как существование. Вы никогда не должны забывать об этом. То, что это существование и, следовательно, является младшей вселенной и, следовательно, стираемо на уровне 5С. Но вы должны понять, для конкретной игровой стратегии вы должны получить все кусочки пазла, прежде чем вы сможете сделать это. Вы должны собрать всё. Вот почему я даю вам эти данные, чтобы помочь вам получить всё.

Итак, она должна храниться втайне от противника.

Номер 4. Должна быть известна, как работающая

Теперь номер четыре. Должна быть известна, как работающая, ввиду того, что уже успешно использовалась. Этот пункт говорит нам об источнике игровой стратегии. Это говорит о том, где человек получил ИС. В 99,9% вы столкнётесь с тем, что ИС имеют свои истоки в детстве.

ИС, возможно, не была полностью разработана в детстве. Это могло случиться в подростковом возрасте или позже, когда она стала полноценной структурой в психике, но истоки её находятся в

“Game Strategy” by Dennis Stephens

детстве. Идея конкретной ИС, семена этого, всегда приходят из факта, что стратегия была успешно использована против индивида.

Первое, что происходит – кто-то использует эту стратегию или что-то очень похожее против него, и это работает. И ребёнок понимает, что это полезный метод. Они видят эту работу, и думают: "Ну, гы, это на самом деле сработало на мне", а затем они начинают собирать детали и использовать её на ком-то ещё, и они обнаруживают, что это работает на других.

И вот тогда они начинают использовать её. Они начинают применять её, и, в конце концов, она становится постоянным фиксированным решением проблемы «как выиграть конкретную игру». Но её источник всегда присутствует, нет никаких исключений из этого правила, человек не создавал эту идею, он не взял её из облака или во сне.

Эти два фактора всегда присутствуют, что ИС была использована против них весьма успешно, и они успешно использовали ИС против других. Эти вещи всегда присутствуют в каждой ИС, не пропустите их. Если вы пропустите, вы никогда не доберётесь до корней ИС. Эти два фактора всегда присутствуют.

Это тот момент, когда человек получает убеждённость в том, что это работает. Он имеет двойное убеждение в том, что это работает, потому что оно сработало на нём, и оно сработало на других. Таким образом, у него есть непоколебимая вера в эффективность его ИС.

Как он может быть лучше убедиться в эффективности ИС, чем, когда она была успешно использована на нём, и он успешно использовал её на других? Так что он знает, что она работает. Таким образом, он вводит её в игры.

По мере изучения ИС вы поймёте, что есть что-то подлое в каждой ИС, просто потому что её скрывают от соперника.

Там есть фактор утаивания, противник не является неотъемлемой частью того, что происходит. На самом деле, для того, чтобы вещь работала, противник должен находиться в неведении относительно того, что происходит, что является неотъемлемой частью любой ИС. Номер 3, он должен держать её в секрете.

Совершенно независимо от того, что она должна храниться в секрете, потому что если противник обнаружит её, она становится бесполезной, совершенно независимо от этого, ИС является овертом.

Она не считается хорошим действием, это не благовидный поступок. Любой, кто был на приёмном конце ИС, сказал бы, что кто-то совершает оверт против них. Подлый оверт, потому что это не является очевидным. Это всё делается скрытно, это тайна. Есть фактор скрытности в ИС, который делает её очень неприятной. Таким образом, вы обнаружите, что каждая ИС является овертом и, следовательно, заслуживает порицания, является чем-то предосудительным. Вы не должны иметь ИС в приличном обществе.

Этот факт вызывает огромный конфликт в сознании игрока. С одной стороны, у него есть принуждение играть в игры и выигрывать и есть некоторые игры, которые, как он считает, он не может выиграть прямым постулатом, силой постулата.

Таким образом, он должен использовать ИС, чтобы выиграть. У него есть принуждение выигрывать, и поэтому у него есть принуждение использовать механизм ИС, но с другой стороны, каждый раз, когда он использует этот механизм, он обременяет себя чувством вины.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Он знает, что он не должен делать этого, он не должен использовать этот механизм, потому что ИС является овертом и поэтому порицаема. Он может быть обвинён за это. Кроме того, ИС должна держаться в секрете, в противном случае она не работает.

Теперь вы начинаете понимать эффект скороварки, действующий на игрока. С одной стороны, он считает, что должен использовать ИС, потому что иначе он не сможет выиграть. Таким образом, он должен продолжать использовать ИС, но каждый раз, когда он это делает, он обременяет себя чувством вины и ИС, в конце концов, становится похожей на пороховую бочку в его уме.

Он продолжает нагромождать оверты каждый раз, когда использует ИС, но он не осмеливается говорить об этом кому-либо, т.к. это порицаемые действия. Смотрите, это явный оверт! Вы видите игру Cliff Stick, когда навязчивый игрок вовлекается в использование механизма ИС.

(Заметка - Cliff Stick - компьютерная игра, в которой палка неоднократно спрыгивает с обрыва и выполняет различные манёвры. Игрок получает очки за маневры, но палка-человек всегда заканчивает мёртвой у основания скалы. - Редактор)

Он заканчивает с пороховой бочкой в сознании, которая становится всё больше и больше, а фитиль становится всё короче и короче. Поэтому вы можете обнаружить, как это ни удивительно, что внезапное вскрытие сильно заряженной ИС может повлечь самые бурные реакции в терапии или в жизни.

Некоторые из этих неожиданных необъяснимых убийств, о которых вы читали в газетах или слышали по телевидению, несомненно, являются результатом внезапного разоблачения ИС.

Например, в браке, если один супруг вдруг разоблачает ИС второго супруга, и пороховая бочка взрывается, то внезапный прилив вины и стыда разрывает ум человека, и он может взять нож, пистолет или что-нибудь ещё и убить другого.

Возникает стремление уничтожить другого человека, который пытается сломать их ИС, потому что как только она разоблачена, она становится бесполезна, и таким образом, это также разрушительное разоблачение.

Психотерапевты знают об этом механизме. Рон Хаббард уловил вкус этого, вспомните его механизм "пропущенное утаивание" в терапии. Он понял его. Он видел, как преклиры взрывались в сессии, когда утаивание было пропущено. Он говорил о "пропущенном утаивании", об этом механизме.

То, что он видел, как пропущенные утаивания, в действительности были части игровых стратегий, и они имели силу заряда как у пороховой бочки и преклир не был уверен, знал ли одитор об этом, или нет. И это расстраивает преклира в сессии и разрушает АРО и в конечном итоге преклир взрывается в сессии. Он не знал, знал ли одитор о его ИС или нет. Но Рон не знал все факторы ИС. Он знал, что взрывное утаивание имеет место, и он ввёл механизм пропущенного утаивания и разрыва АРО. Он знал о механизме, даже если он не знал, почему он производит так много заряда.

Но мы знаем, откуда взялась пороховая бочка. Мы знаем анатомию ИС. Мы получили пункты 1, 2, 3 и 4. Мы знаем, как это возникает, и как конфликт между необходимостью использования ИС и необходимостью держать её в секрете накапливает заряд.

И мы знаем, что одитор, психотерапевт, вполне может непреднамеренно взорвать пороховую бочку в любой момент терапии, так что преклир может либо взорвать терапию, убить терапевта или уехать в Китай, или сделать что-нибудь ещё в момент разоблачения ИС. Вы не знаете, что они собираются делать. Они превращаются в иррациональное существо в момент, когда пороховая бочка

“Game Strategy” by Dennis Stephens

взрывается. Вы не знаете, что произойдёт. Таким образом, взрывные ИС могут оказаться разоблачены; никогда не пропустите это.

Каждый терапевт должен полностью понимать этот механизм. Тот, кто хочет работать профессионально, должен понять этот механизм и должен понимать анатомию ИС и осознавать, полная ли это анатомия, чтобы знать, что происходит, когда преклир взрывается в сессии. Они просто зацепили ИС.

Это никогда не случается по иной причине. Это единственная причина, по которой преклир будет взрываться в сессии. Это единственная причина, почему он настолько сильно расстраивается и АРО разрушается, когда нет видимости того, что одитор сделал что-то не то.

Сессии идут нормально, нет одиторских ляпов, идёт правильный процесс, всё идёт нормально, но преклир внезапно взрывается. Что случилось? Ну, он прикоснулся к ИС, взрывной ИС. Это слишком для преклира! Преклир завершает работу. Человек с ИС в безвыходном положении, потому что это осуждаемо. Но он должен продолжать использовать её, потому что это единственный способ, который он знает, чтобы создавать игровое ощущение.

Таким образом, он в навязчиво использует ИС, потому что не может отказаться от её использования. Это фиксированное решение проблемы, он не может отказаться от него. Он должен использовать его, чтобы создавать игровое ощущение и выиграть игру, но с другой стороны, она должна храниться в тайне. Никто не должен знать об этом.

Так что, стоит ли удивляться тому, что заряд накапливается на ИС и что разоблачение ИС в сеансе терапии может произвести взрывной эффект? Это ставит преклира в безвыходное положение. ИС не должна быть раскрыта, но она раскрывается. Это внезапное разоблачение игровой стратегии может быть разрушительным для человека.

Имейте это в виду, мощь этого механизма. Я не говорю здесь о пирожках с капустой. Я говорю о чисто ментальном заряде, о реальном заряде в области ИС.

Вы найдёте больше заряда на тему игровых стратегий, чем вы найдёте на любом другом аспекте человеческой психики. Мощный заряд, как пороховая бочка. Это совершенно невероятно, совершенно невероятно.

Работая соло

Конечно, при работе соло человек не имеет каких-либо проблем, не так ли? Он и терапевт, и пациент. Он является одитором и преклиром. Так что нет никакой опасности. Таким образом, он может изучить свои ИС спокойно без каких-либо проблем.

Они будут чувствовать стыд, если был момент, когда их ИС была частично разоблачена или они думали, что их могут разоблачить. И они будут чувствовать вину, много вины на своих ИС, они будут чувствовать всё это, но они будут знать о пороховой бочке, и они смогут разобрать это и не взорваться, работая соло.

Она не может взорваться, потому что не подвергается разоблачению. Человек, который работает с ИС соло, является владельцем ИС.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Вы можете разобрать ваши собственные ИС в абсолютной безопасности. Там нет места убийству, вы не собираетесь кончать жизнь самоубийством, пороховая бочка никогда не взорвётся. Она просто растворяется и, наконец, исчезает.

Я даже не буду пытаться дать вам примеры ИС. Я не буду даже пытаться, потому что тема просто слишком обширна, но я дал вам определения и у вас есть эти четыре пункта. Если нечто соответствует им, то это ИС и есть два дополнительных пункта 5 и 6. Если вы видите всё это, то вы имеете дело с ИС.

Терапия ИС

Теперь я расскажу вам, как работать с ИС в терапии. Обычно вы становитесь всё более и более осведомлены о ней, по мере продвижения. Вы осознаете немного здесь и немного там, потом вы начинаете сопоставлять поведение и видеть всю картину.

Человек делает это совершенно бессознательно. Как и все фиксированные решения, в конце концов, ИС оказывается ниже уровня сознательного контроля.

По мере того как терапия продолжается, человек будет становиться всё более и более осведомлён об этом поведении, а затем он начинает думать: "Ну, есть ИС", а затем он начинает сопоставлять всё вместе, и он получает 1, 2. Это соответствует 1, 2 и 3, "Боже мой, это соответствует пункту 4. Боже, это ИС!".

Теперь он может начать смотреть на неё, и сказать: "Ну что ж, это интересно, у меня ИС". Он не знал, что она есть. Что он может поделать? Что ж, он должен продолжать обычную терапию. Он должен продолжать терапию прямо до того момента, когда он доходит до уровня 5С. Это то место, где он мог бы обратиться к ИС, чтобы стереть её.

Они не поддаются проработке в качестве отдельного объекта до уровня 5С, то есть места, где вы могли бы обратиться к ним, если бы вы хотели обратиться к ним.

К ИС мы обращаемся так же, как вы бы обратились к любой другой младшей Вселенной на уровне 5С. Нет никакой разницы. Они легко разбираются на уровне 5С. Там вообще нет никаких проблем.

Что бы вы сделали на уровне 5С? Вы доходите до точки, где вы знаете всё об ИС, вы знаете, о 1, 2, 3, 4, 5, 6; у вас есть всё. Вы знаете всё, что нужно знать об этой ИС в вашем уме.

Что вы делаете – вы классифицируете её как вселенную. Вы классифицируете её как единое целое. Вы просто классифицируете её как сущность, которая имеет эти характеристики и желание использовать эту ИС. Уловили идею?

Вы просто классифицируете её как сущность. Вы воображаете сущность в своём уме, которая использует эту ИС.

Я понимаю, что это немного натянуто. Однако вполне безопасно сделать это в конце терапии, никакого вреда не случится. Нет опасности фрагментировать ум в конце терапии. Вы не собираетесь сойти с ума, могу вас заверить. Нет никакой опасности.

Я бы не рекомендовал играть с этим на уровне 2 или 3, но на уровне 5С уже остаётся так мало заряда, что это вполне безопасно. Таким образом, вы как бы воображаете себе сущность, которая имеет фиксированное желание использовать эту ИС и указываете каждую часть ИС в сущности словами. Дам вам пример, это может быть смешной пример. Ловец сомов может быть вещью, которой вы

“Game Strategy” by Dennis Stephens

могли бы закончить. Это была бы личность, с которой вы имеете дело. Ловец сомов, кто-то у кого есть ИС "навязчиво ловить сомов".

Затем вы просто берете ловца сомов и делаете его личность предметом пакета целей «знать» на уровне 5С и стираете.

Если она не стирается

Если идентичность не стирается, мы знаем, почему она не стирается. Есть только одна причина, почему она не будет стираться в конце терапии, и это означает, что есть цели, связанные с идентичностью, которые относятся к младшим пакетам целей на уровне 5В, так что вам придётся взглянуть на это.

Может быть, слово *ловить*, вы должны были бы сказать: "Ладно, ловец сомов ловит. Но цель "ловить" нестираема, так что вы должны были бы найти стираемую цель, в которой находится цель "ловить". Цель "освободить" содержит цель "ловить" в своих отрицательных опорах, так что вы должны были бы сесть и стереть цель "освободить". Видите?

Затем, стерев её, вы должны вернуться назад и проверить общий пакет целей "знать". Затем вы вернётесь на уровень 5С и возьмёте ловца сомов снова и сотрёте его.

Другими словами, это стандартное стирание младшей вселенной. Вы не делаете ничего особенного. Всё это я уже объяснял ранее. Это всё есть в книге на тему «как справиться с младшей вселенной на уровне 5С». Вы рассматриваете ИС как младшую Вселенную на уровне 5С.

Но вы должны указать её, получить её в словах. Отнеситесь к этому серьёзно. Что эта идентичность делает? Ловит сомов. Это всё, что она делает. Это необходимо и достаточно, чтобы описать её. Затем вы можете использовать её; вы можете использовать её в терапии.

Пока вы не специфицировали её, пока не приколотили её словами, вы не добьётесь никакого успеха на уровне 5С. В то время пока это просто нечто аморфное в вашем уме, вы просто будете барахтаться в ней. Но как только вы сможете получить младший вселенную, прописав её на уровне 5С, вы можете приступить к стиранию.

Теперь там больше нет ничего, что мешало бы стиранию ИС на уровне 5С.

Подавляющее большинство заряда на ИС отвалится до того, как вы доберётесь до уровня 5С, вы будете иметь дело только с последними 2-3% заряда в конце терапии. Весь остальной заряд отвалится на предыдущих этапах терапии. Так что не стоит ожидать каких-либо фейерверков на уровне 5С. ИС легко сотрётся.

Но я скажу вам кое-что весьма интересное – пакет целей "знать" не сотрётся, пока у вас есть некоторые действующие ИС в вашей жизни. Вы должны избавиться от этих ИС до того, как пакет целей "знать" будет стёрт. Это основное правило.

Помните основное правило, когда вы добираетесь до 5-го уровня, вершины уровня 5В? Если пакет целей "знать" не стирается, то единственное, что может этому мешать является младшая вселенная, которая заставила нас изобрести уровень 5С. Так что это вполне согласуется с нашими правилами, что текущие ИС в психике, нестёртые, могут и будут препятствовать стиранию пакета целей "знать" на уровне 5А и помешают завершению 5-го уровня.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Таким образом, это особый тип младшей вселенной, определённо мерзкий и коварный, но это всё, чем является ИС.

У неё есть эти особые качества, и вы будете получать массу удовольствия с ИС, пока вы, наконец, не приручите их, пока не вступите в борьбу с ними и не поймёте их. Они более распространены, чем вы думаете. У вас есть больше одной. Каждый человек имеет более одной, но первая из них будет самой жёсткой. Когда вы сотрёте первую, вторая пойдёт легче, потому что вы знаете, что искать.

И после того, как вы обработаете 2 или 3, остальные будут стираться простым пересмотром, вам не придётся ничего делать, вы просто должны будете подумать о них, и они исчезнут. Это и есть предмет ИС. Это увлекательная тема, весьма захватывающая.

Рон Хаббард не собрал всё это вместе. Он получил почти все части ИС, кроме самого механизма; он никогда не собрал всё вместе и не смог описать механизм настолько точно, насколько мы описали его здесь в "Анализе ума".

Вот такой механизм. И я желаю вам удачи с его разрешением.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Принуждение двигаться

Деннис Стивенс, 10 мая 1994

Записал Пит МакЛафлин, 6 июня 2012

Сегодня 10 мая 1994 года, тот же день, что и у лекции на другой стороне этой ленты, и я хочу поговорить с вами о том, что, несомненно, является одним из самых загадочных психических механизмов.

Он не только загадочный, но также, очевидно, и наименее изученный. Не существует даже слова в английском языке, которым можно описать этот механизм.

Тем не менее, этот механизм является очень распространённым явлением и вызывает значительный стресс у каждого игрока, особенно навязчивого, и, при определённых обстоятельствах, приводит к проигрышу в игре.

Когда я впервые обнаружил этот механизм в моей собственной психике, во время собственного исследования, я начал просматривать книги и справочники по психологии, но я не смог найти абсолютно никаких следов упоминания этого механизма.

Цугцванг

Я усердно пытался найти название, которое описывало бы механизм, пока не вспомнил, что то же самое происходит в игре в шахматы. Благородная игра в шахматы содержит этот механизм, он называется цугцванг. Таким образом, мы примем это название и будем использовать слово цугцванг для описания этого психического механизма.

Цугцванг – это немецкое слово и в немецком языке описывает механизм точно так, как это происходит в игре в шахматы. **Переводом немецкого слова цугцванг является "принуждение двигаться"**. Хотя перевод этого слова не является точным описанием психического механизма, его значение достаточно хорошо соответствует нашим целям.

Таким образом, мы будем называть этот ментальный механизм словом "цугцванг". Это наилучшее название. Я бы хотел начать с объяснения того, как это происходит в игре в шахматы. Что такое цугцванг в шахматах?

Цугцванг имеет место в шахматах, когда игрок должен сделать ход, при этом его положение вполне сносное. Однако любой ход, который он сделает, будет плохим ходом и приведёт к неизбежному проигрышу. Тем не менее, одно из правил шахмат говорит, что игрок, когда его очередь ходить, должен сделать ход, или он будет объявлен проигравшим вследствие нарушения правил игры.

Тогда несчастный игрок сталкивается с двумя вариантами поражения. Он либо делает ход и проигрывает, сделав плохой ход, или он проигрывает в результате нарушения правил, не делая ход.

В шахматах этот механизм называется цугцванг, что буквально означает принуждение двигаться. Игрок проигрывает из-за принуждения двигаться. Даже в шахматной игре мы видим это качество,

“Game Strategy” by Dennis Stephens

которое находит своё отражение в жизни, когда игрок не находится под угрозой, и все же вдруг из-за этого принуждения двигаться он проигрывает игру.

И точно так же в жизни, игрок может неплохо играть, и кажется, что всё идёт хорошо, как вдруг что-то происходит. И в следующий момент, он сталкивается с ситуацией цугцванга. Он попадает в ситуацию цугцванга и сразу оказывается в ситуации поражения. И это может быть чрезвычайно загадочным для игрока, потому что он просто не знает, что произошло.

Он не находится под каким-либо давлением со стороны соперника. Он не находится под давлением со стороны вселенной, но из-за особых обстоятельств проигрыш неизбежен. И это то положение, в котором он обнаруживает себя. Это самая загадочная ситуация.

То, что делает ситуацию особенно огорчающей – это то, что он не может на самом деле никого винить за это. Он совершенно не понимает, как он проиграл, потому что он не был ни под чьим принуждением. И только из-за конкретных обстоятельств, он обнаруживает себя в ситуации проигрыша.

Таким образом, он зависает на траке времени. Почти каждый, кто был в цугцванге в жизни, большинство людей обнаружат, что этот инцидент будет сидеть там как большое замешательство. Они просто не знают, как это случилось. Они абсолютно не понимают, что произошло. Они не понимают механизма того, что случилось с ними и беда в том, что они не понимают, что произошло в инциденте.

Инцидент содержит "быть неизвестным", содержит тайну, и пока инцидент содержит тайну, он не может быть стёрт. А пока этот инцидент не будет стёрт, пакет целей "знать", конечно же, не будет стёрт.

Вы не можете стереть пакет целей "знать" при наличии тайн.

Таким образом, весь 5-й уровень не может быть завершён из-за цугцванг-инцидента, сидящего на траке времени. Вот почему я упоминаю этот механизм. Я должен упомянуть о нём, потому что вам понадобятся эти данные, чтобы разобрать его.

Вы можете взять этот инцидент и открыть для себя всё это. Человек может сделать это, также как я обнаружил механизм в моих собственных исследованиях, но, тем не менее, эта лента будет полезна вам, особенно, если бы вы пытались и пытались и пытались, а потом отчаялись. Эта лента поможет вам, потому что я понимаю точную анатомию цугцванга и решение проблемы цугцванга. Я объясню это здесь. Теперь без дальнейших церемоний, я думаю, что лучший всего было бы дать вам пример цугцванга в жизни.

Пример цугцванга

Богатый бизнесмен решил, что он хотел бы немного сэкономить на налогах, и поэтому он пишет в своей налоговой декларации, что сделал большое пожертвование хорошо известной благотворительной организации, когда на самом деле он, конечно же, этого не делал.

Он подписывает налоговую декларацию и отправляет её в налоговую инспекцию и больше не думает об этом. Через несколько недель он получает телефонный звонок от благотворительной организации, которая благодарит его за его пожертвование и спрашивает, когда они могут ожидать чек.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Теперь только предоставьте, этот бизнесмен оказывается в ситуации лишних расходов либо на налоги, либо на благотворительность. И если для него это проигрыш, то человек оказывается в ситуации цугцванга.

Давайте рассмотрим этот момент более подробно. Во-первых, вполне понятно, что произошло. Он послал запрос на возврат налогов под предлогом пожертвования и, ввиду того, что речь идёт о большом количестве денег, налоговая служба связалась с благотворительной организацией, чтобы узнать, правда ли он сделал это пожертвование. Благотворительная организация при получении этой информации из налоговой, ответила: "Мы проведём расследование, подождите, мы дадим вам знать" и подумала: "Мы вполне можем получить хорошее пожертвование".

Они очень надеются и поэтому сразу же связались с бизнесменом на том основании, что он сам сказал, что сделал это пожертвование. Они просто хотят знать, когда они могут ожидать чек. Видите?

Таким образом, они просто надеются на пожертвование, а налоговая служба просто делает свою работу. Вот как сложилась ситуация, совершенно ясно. Теперь, когда мы исследуем эту ситуацию, мы видим, что бизнесмен не находится под чьим-то давлением. Нет никаких сил, направленных против него, но его проигрыш неизбежен. Что он мог бы сделать?

Первое, что он мог сделать – это перечислить на благотворительность сумму, которую он указал в налоговой декларации. Благотворительная организация затем отчитается в налоговую инспекцию, что они получили чек от предпринимателя, что удовлетворит их.

Благотворительная организация довольна и налоговая служба удовлетворена, но человек проиграл, потому что так и заплатил. В его уме, это ненужное расходование денег, поэтому он считает это поражением в игре.

Это один из вариантов. Другой вариант, он может не жертвовать на благотворительность, но если так, организация обязана отчитаться перед налоговыми органами, что они не получили пожертвование от этого бизнесмена в этом финансовом году.

Из-за большого количества денег, налоговая служба обязана принять какие-то действия по этому вопросу, и они оштрафуют его за обман в налоговой декларации. И он опять проигрывает, неся ненужные расходы, платя налоги и штрафы.

Так что, если он жертвует на благотворительность, он проигрывает, и если он не жертвует, то он должен заплатить в налоговую и всё равно проигрывает, так что в любом случае он проиграл. Поэтому мы говорим, что он в цугцванге и поражение неизбежно. Я мог бы дать вам много больше примеров цугцванга, но я не буду делать этого, потому что этот пример вполне достаточен для наших целей и является типичным примером цугцванга. Не каждый цугцванг содержит намерение со стороны игрока нарушить закон или сделать что-то плохое, но, тем не менее, этот пример вполне типичен, весьма типичен для ситуации цугцванг.

Поражение неизбежно

Теперь, первое, что мы должны понять о ситуации цугцванга – это неизбежность поражения, не пропустите этого. Поражение в цугцванге неизбежно. Человек не сможет избежать поражения, оно неизбежно. Так или иначе, он собирается проиграть. И это наша цель, наша цель обнаружить, что происходит и почему это неизбежно.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Есть несколько технических терминов и вещей, которые мы должны рассмотреть и изучить. Тогда мы сможем двигаться дальше и сделать анализ цугцванга, и вы увидите, когда мы завершили анализ, вся картина становится совершенно ясной.

Варианты проигрыша

Прежде всего, давайте возьмём первый из технических терминов. Первым из наших технических терминов, который мы должны рассмотреть – это варианты проигрыша.

Это технический термин, и определяется следующим образом. **Вариант проигрыша – это любое действие, которое игрок может предпринять, которое приведёт его к поражению.**

Таким образом, есть две возможности, которые являются важными. Одной из них является то, что есть свобода выбора. **Человек волен действовать или бездействовать.** Там нет принуждения, там свобода в действиях.

А второй вариант состоит в том, что они знают, сознательно знают, они **знают, что если они участвуют в этом, они проигрывают.** Вот почему мы называем это вариантами проигрыша. Каждый постулат, который человек создаёт в играх, может иметь несколько вариантов проигрыша. Я дам вам пример этого, и вы увидите, что я имею в виду.

Если человек работает на цели выжить, то вариантом проигрыша будет броситься со скалы. Они знают, что если они бросаются со скалы, они проигрывают; они не выживут.

Они также знают, что вариант А является "броситься со скалы", а вариант В может быть "пустить пулю в сердце" и оба заставят их умереть и проиграть, когда они работают на игровом постулате выжить.

Итак, вы видите, что любая игра может иметь большое количество вариантов проигрыша. Это ситуация не один к одному. Отношение не один к одному между постулатом и вариантом проигрыша игры.

Другая вещь, которую вы должны знать об отношениях между игровым постулатом и вариантами проигрыша – это то, что **если меняется игровой постулат, варианты проигрыша также меняются.** Это очевидно, но я думаю, что лучше упомянуть об этом для полноты изложения.

Старшая обрамляющая игра

Следующая техническая вещь, которую мы должны разобрать касательно механизма цугцванга, является понятие старшей обрамляющей игры. Я не буду давать точное определение, я просто опишу его вам, и вы поймёте, что это такое. Но по названию уже очевидно, что игра, в которую человек играет, включена в бóльшую игру.

Примером старшей обрамляющей игры является то, что все игры на этой планете играют в пределах физических законов, которые регулируют эту вселенную. Таким образом, законы, которые управляют физической вселенной – это старшая обрамляющая игра любых игр, которые играют на этой планете.

Другим примером старшей обрамляющей игры могут быть законы страны, в которой вы живете. Вы можете играть в определённые игры внутри страны, в которой вы живете, но вы играете их в логике законов страны.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Вообще, старшие обрамляющие игры делятся на два типа. Это либо законы самой физической вселенной или законы страны или законы, на которых базируется общество, в котором вы живёте.

Они могут быть так же просты, как законы шахмат, но, тем не менее, вы обязаны считаться с этими законами. Таким образом, есть, вообще говоря, только два типа старших обрамляющих игр – законы физической вселенной, и законы общества, в котором вы живете.

И вот, возникает цугцванг, и это самые сокровенные данные о цугцванге! Цугцванг возникает в играх, когда возникает ситуация, когда старшая обрамляющая игра сталкивается с личной игрой индивида и создаёт отношения определённого типа между его вариантами проигрыша.

Давайте назовём любые два варианта проигрыша А и В. Таким образом, у нас есть постулат и любые два варианта проигрыша этого постулата, мы назовём их А и В. В ситуации цугцванга, старшая обрамляющая игра, вследствие обстоятельств, сталкивается с игроком и заставляет его варианты проигрыша быть связанными по форме "если не А, тогда В".

Ещё раз. **Цугцванг возникает, когда ситуация такова, что старшая обрамляющая игра сталкивается с игрой индивида и принуждает какие-либо два из его вариантов проигрыша быть связанными по форме "если не А, то В".**

Цугцванг. Определение

Я дам вам формальное определение цугцванга: **"Игрок оказывается в ситуации цугцванга, когда любые два из вариантов поражения, назовём их А и В, приводятся в отношении "если не А, тогда В" при столкновении со старшей обрамляющей игрой. Проигрыш в цугцванге неизбежен".**

Теперь, когда мы смотрим на это определение, мы видим, почему поражение неизбежно. Это неизбежно просто потому, что если игры этого человека или варианты поражения находятся в отношениях "если не А, тогда В", то, если человек не принимает вариант А, он должен принять вариант поражения В, и поэтому он проигрывает.

Так что, он находится в ситуации "отсутствия хорошего выбора", он в этой игре либо проигрывает, приняв вариант А или, если он не выбирает А, то он автоматически выбирает В и опять же проигрывает игру. Это и есть цугцванг. Это механизм цугцванга.

Если вы следовали за моей мыслью через всё это, вы видите, что здесь нет ничего удивительного. Но этот механизм очень мало изучен. Поэтому люди так ужасно озадачиваются, когда получают цугцванг. Они просто не понимают механизм.

Цугцванг, логическая запись

Вы должны немного знать логику. Вы должны быть немного психологом, и вы должны быть немного исследователем, прежде чем вы смогли хотя бы приблизиться к пониманию механизма цугцванга в жизни.

Для тех из вас, кто логически подкован, я могу дать логическую запись, логические постулаты цугцванга. Человек работает на игровом постулате Х, скажем, и игровой постулат Х имеет по крайней мере два проигрышных варианта игре, которые мы будем называть А и В. ОК?

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Цугцванг случается, когда старшая обрамляющая игра сталкивается и приводит к следующей ситуации. У нас есть "если А, тогда не Х", "если В, тогда не Х", "если не А, тогда В" – три утверждения.

Теперь, когда вы исследуете эти три утверждения в логике вы обнаружите, что один из выводов из этих трёх утверждений является: «постулат Х сводится к нулю». Эти три предложения сводят Х к нулю. Другими словами, постулат Х не может существовать. Другими словами, он переходит в ситуацию проигрыша.

Вот почему в ситуации цугцванга поражение неизбежно. Постулат Х не может продолжать существовать, он не может существовать в этих условиях. Таким образом, к удовольствию логиков, которые могут слушать эту ленту, это является логикой цугцванга, и если вы запишите это на листе бумаги и сделаете необходимую часть логических выводов, вы увидите, что то, что я говорю, верно.

Анализ цугцванга

Теперь давайте применим то, что мы знаем и проведём анализ цугцванга. Самой сложной частью анализа является понимание того, что мы уже сделали. Другими словами, если вы понимаете материал до этого момента, дальше будет легко. Самое сложное осталось позади.

Анализ цугцванга состоит в отделении вариантов проигрыша А и В. Как только вы их получили, он будет торчать как больной палец в отношениях "если не А, тогда В", вы поймёте, почему поражение было неизбежно. Анализ цугцванга просто сводится к получению ситуации, когда цугцванг произошёл, разбирая ситуацию на траке. Когда вы осознали, что поражение было неизбежно и перечислили список ваших вариантов поражения.

Просто перечислите их, их не будет много. Как правило, есть только два, три, четыре, полдюжины максимум.

Чаще всего их только два, назовите их А и В, и вы сразу увидите, что вы сталкиваетесь с ситуацией либо принятия А или, если вы не приняли А, то вы должны принять В. Но так как А и В – оба варианта поражения, оно неизбежно. И как только вы это сделали, вы понимаете цугцванг.

И больше нет никакой тайны в инциденте. Вы видите, как старшая обрамляющая игра принуждает вас к поражению. Это отношение "если не А, тогда В" между двумя вариантами поражения в ситуации. Если вы понимаете это, то вы понимаете всё о цугцванге в этой ситуации, и она схлопывается.

Вы в действительности не должны знать игровой постулат, когда вы перечисляете список ваших вариантов поражения. Постулаты, которые ассоциируются с этими вариантами проигрыша, проявятся в вашем уме, так что вы в любом случае осознаете эти игровые постулаты.

Есть только один участвующий постулат. Там не может быть много постулатов. Это всего лишь один постулат, который оказывается подавлен в результате цугцванга, и именно проигрыш этого постулата приводит к поражению в игре.

Теперь давайте применим этот анализ для наших примеров цугцванга. Во-первых, мы применим его к игре в шахматы. Такое применение весьма тривиально. Вот варианты проигрыша. У игрока есть два варианта проигрыша. Вариант А – сделать ход, имея в виду, что все ходы – плохие, и вариант В – отказаться сделать ход.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Старшая обрамляющая игра здесь – правила игры в шахматы. Это старшая игра, и когда он находится в положении цугцванга, он находится в ситуации, когда "если не А, тогда В", правила настаивают на этом. Эта старшая обрамляющая игра сталкивается с конкретной игрой в шахматы, которая оказывается проиграна.

Другими словами, он сталкивается с ситуацией, когда, если он отказывается сделать ход, он проигрывает по умолчанию, вследствие нарушения правил. Другими словами, это поражение, вариант В.

Это анализ цугцванга в шахматах. Постулат, который игрок использует в шахматах – "не проиграть". Шахматист всегда рад либо выиграть игру или свести к ничьей, его цель состоит в том, чтобы не проиграть. Это его постулат и его два варианта поражения будут отрицать этот постулат.

Вот собственно и всё, что касается анализа шахмат.

Теперь давайте применим методику анализа к нашему бизнесмену и его пожертвованию на благотворительные цели. Давайте начнём с постулата. Постулат, о котором я уже говорил, состоит в том, что "предприниматель не хочет допускать ненужное расходование денег". Это его постулат.

Так что его варианты поражения: А – "заплатить в благотворительную организацию". И В – "заплатить налоги и штрафы за обман".

Старшая обрамляющая игра здесь – законы страны и законы налоговой системы, в которых говорится, что при определённых обстоятельствах налоговая служба обязана проверить то, что люди указывают в налоговых декларациях. Это стандартная часть их работы – делать проверки, особенно, когда речь идёт о больших суммах денег. Так что это законы страны, и это законы старшей обрамляющей игры и эта игра загоняет его в цугцванг.

Старшая обрамляющая игра сталкивается с игрой бизнесмена и обеспечивает эту связь "если не А, тогда В" между его вариантами поражения и говорит, что если он не заплатит благотворительной организации, то он заплатит налоги и штрафы. "Если не А, тогда В", и тем самым загоняет его в цугцванг с неизбежным поражением.

Вы видите, как это просто. Теперь всё легко объяснимо. Весь механизм распадается, когда вы понимаете варианты проигрыша и старшую обрамляющую игру, это своеобразное отношение "если не А, тогда В", когда при определённых обстоятельствах старшая обрамляющая игра может навязать варианты поражения. Что всегда озадачивает игрока в цугцванге, это то, что он делает постулат, который не находится в оппозиции к любому постулату во Вселенной или какому-либо закону общества, в котором он живёт. Он делает этот постулат и следующая вещь, которую он видит – это закон Вселенной или закон общества, навязывающий ему проигрыш постулирования.

Это сильно озадачивает. Он не понимает механизма старшей обрамляющей игры и тот факт, что он живёт не в вакууме. Он живёт в обществе, он живёт во вселенной, и эта вселенная может навязать, может наложить на него свои ограничения и может расстроить дела мышей и мужчин. Вы видите, к чему мы пришли?

Это то, чего он не понимает. Когда человек это понимает, понимает, что есть такая вещь, как старшая обрамляющая игра, что у него есть игры в играх, он начинает понимать механизм цугцванга. Он просто добавляет к этому тему вариантов проигрыша и эти особые отношения, которые получаются наложением на них "если не А, тогда В" между любыми двумя вариантами, и это полная картина.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Такой анализ поможет вам разобраться любую ситуацию цугцванга. Данных, которые я дал вам на этой ленте достаточно, чтобы разобрать любую ситуацию.

Если у вас есть инцидент на вашем пути, когда вы были в цугцванге, то вы берёте инцидент в точке, где проигрыш стал неизбежным. И это точка, куда надо обратиться, где вы наиболее легко найдёте ваши варианты поражения и наиболее легко найдёте старшую обрамляющую игру и так далее. Всё это будет там в этот момент времени, когда старшая обрамляющая игра навязывала себя младшей игре и наложила цугцванг на неё. Это та точка, где вы поднимаете инцидент.

Если вы возьмёте его в этот точный момент, все данные, которые я дал вам, все части будут там. Они просто свалятся на вас. Цугцванг распадётся на части, и вы поймёте, возможно, впервые за многие годы, как так получилось, что вы проиграли эту конкретную игру.

Как избежать цугцванга

Игрок, если он понимает этот механизм очень хорошо и способен очень быстро менять свои постулаты, может избежать цугцванга. Другими словами, если его постулаты находятся в текучем состоянии, он может избежать цугцванга, потому что всегда есть намёк, что это происходит. Он всегда имеет какое-то время, даже если это всего лишь доли секунды.

Иногда у него есть несколько дней, недель, месяцев, но всегда есть некоторое время, чтобы изменить постулаты и избежать проигрыша. В игре в шахматы, это неизбежно. Он не может избежать поражения в шахматах, потому что правила игры в шахматы довольно жёсткие, и он вынужден придерживаться их и соглашаться с ними.

Но давайте возьмём пример бизнесмена. В тот момент, когда он получил телефонный звонок от благотворительной организации, поблагодарившей его за пожертвования и спросившей, когда они могут рассчитывать получить чек. Если бы в этот момент он изменил своё мнение о том, что он считает проигрышем и стал считать расходование денежных средств на благотворительные цели чем-то хорошим, он избежал бы цугцванга, избежал поражения!

Другими словами, если он больше не рассматривает это как проигрыш, пожертвовать на благотворительность, он может избежать цугцванга. Он мог бы просто выписать чек на благотворительность и сказать: "Ну, я не проигрываю, когда я плачу благотворительность". Таким образом, он мог бы просто выписать чек на благотворительность, и все были бы довольны. Но только если он может изменить своё мнение и принять эту позицию.

Ненавязчивый игрок может сделать это. Навязчивый игрок не может и, как следствие, он страдает от цугцванга.

Как я уже говорил ранее на ленте, люди, которые чаще всего страдают от цугцванга, являются навязчивыми игроками. Они находятся в состоянии навязчивых игр, которые фиксируют их постулаты.

Фиксация постулатов фиксирует их до такой степени, что они не могут изменить свои постулаты в момент, когда они оказываются в ситуации цугцванга, поэтому они идут к неизбежному поражению. Это навязчивые игроки, которые чаще всего попадают в цугцванг. Ненавязчивые игроки могут избежать этого.

На самом деле, это очень интересное наблюдение о том, как мало есть понимания о жизни и играх в нашем обществе, раз этот механизм цугцванга не понят. Могу заверить вас, что этот механизм в

“Game Strategy” by Dennis Stephens

нашем обществе совершенно не известен, и тот факт, что он не известен – есть обвинительное заключение нашему обществу с точки зрения того, насколько мало оно знает о жизни и играх. Потому что механизм не является сложным для разбора, если вы в состоянии изучить его и познакомиться с несколькими основами жизни и жизненности. В конце, очень кратко, существует связь между цугцвангом и подавлением и игровой стратегией.

Принуждение других к цугцвангу

Совершенно очевидно, что, если вы в настроении сделать это, и вы знаете варианты поражения, постулаты и старшую обрамляющую игру вашего противника, то не сложно создать ситуацию, которая поставит его в цугцванг и приведёт к неизбежному поражению.

Есть целый ряд игровых стратегий под названием **игровые стратегии цугцванга**. Мы привыкли рассматривать их в жизни как дьявольские и очень жестокие. Никто на самом деле не понимает их, но они могут очень хорошо использоваться людьми, у которых есть некоторое понимание этого механизма и желание использовать такие стратегии. Так что будьте готовы найти связь между цугцвангом и игровыми стратегиями в жизни.

Я вижу, я дошёл до конца этой ленты, поэтому будем заканчивать. Я надеюсь, этот материал будет вам полезен. До скорых встреч!

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Игра «Сюрприз»

Деннис Стивенс, 16 августа 1994

Записал Пит МакЛафлин, 10 июня 2012

Сегодня 16 августа 1994 года, и я хочу сегодня затронуть вопрос удивления и заблуждения (обмана) и различные другие смежные вопросы.

Эта лента наиболее тесно связана с лентой номер 2 этого набора [*под названием "диссоциация"*], и будет целесообразно поставить их вместе, ленту 2 и эту ленту, которая будет номер 14. Они являются парой, эти две ленты.

Тема удивления является одной из наиболее интересных психологических тем, потому что это тема неожиданности. Причина этого заключается в том, что это довольно уникальный предмет. Это единственный постулат, который вы можете сделать в этой вселенной и быть абсолютно уверенным, что он будет работать.

Насколько я знаю, если вы постулируете, что у вас будет неожиданность (сюрприз), то вы её на самом деле получите.

Постулат никогда не даёт сбой. Если вы постулируете, что у вас будет сюрприз, то у вас будет сюрприз, и это всё, что нужно. Но сам механизм является весьма захватывающим, и я надеюсь, что смогу объяснить его на этой ленте.

Для того чтобы сделать это, надо взять один из наиболее неясных парадоксов, известный как "парадокс неожиданного отключения света".

Командующий армией собирает своих солдат в большом зале вечером около 7 часов и говорит им: "Для того, что бы мы были готовы к любой случайности и были на чеку, однажды вечером на этой неделе в понедельник, вторник, среду, четверг или пятницу где-то между 7 и 9 часами вечера я устрою внезапное выключение света. Все огни погаснут, так что вы должны быть готовы, должны иметь под рукой фонари, чтобы перейти к действиям, т.к. мы будем отрабатывать внезапное нападение на военный объект".

Он подходит к доске и даёт все детали того, что он хочет, чтобы все делали и так далее, и он отпускает людей, и все они идут в свои казармы и сидят и говорят о предстоящем действии.

А потом военный юрист говорит: "Смотрите, парни, вся эта вещь ... есть что-то очень странное в этом".

Он говорит: "Смотрите, он ясно сказал нам, что это **внезапное** отключение света будет происходить однажды вечером на этой неделе, в понедельник между 7 и 9, вторник с 7 до 9 так далее вплоть до пятницы и с 7 до 9".

“Game Strategy” by Dennis Stephens

"Что ж, если это так", – говорит он, – "совершенно ясно, что внезапное отключение не может произойти в пятницу вечером, потому что, если оно не случилось до 9 часов вечера четверга, очевидно, оно случится пятницу вечером, и тогда оно не будет внезапным, не так ли?".

И все согласны, что это так. "Таким образом, внезапное отключение света не может произойти в пятницу".

"Итак", – сказал он, – "по аналогичной причине оно не может произойти в четверг вечером, потому что если мы знаем, что оно не может произойти в пятницу, то, если оно не произошло в понедельник, вторник и среду оно должно произойти в четверг, видите? Но опять же, если это произойдёт в четверг, это не будет неожиданностью".

И все кивают головами в знак согласия, что его рассуждения вполне безупречны.

И он говорит: "Аналогично, оно не может произойти в среду вечером, и оно не может произойти во вторник вечером, и оно не может произойти в этот вечер, так что это отключение просто не может произойти".

И в этот момент огни гаснут и это оказывается сюрпризом!

Что же происходит? Рассуждения юриста вполне логичные. Весьма логичные. Но, как же так получилось?

Он доказал холодной жёсткой логикой, что внезапное отключение невозможно. Тем не менее, оно случилось, они были удивлены, потому что они доказали, что этого просто не могло быть. Когда оно случилось, это, конечно, было удивительно.

Что же произошло? Давайте посмотрим на это.

Имейте в виду, что командир сказал им, что будет **внезапное** отключение.

Если бы он просто сказал им, что у них будет отключение в один из этих вечеров – в понедельник, вторник, среду, четверг или пятницу вечером, то, конечно, они бы не смогли использовать эту логику. Они бы просто сказали: "хорошо, хорошо отключение состоится в понедельник, вторник, среду, четверг или пятницу". И они пошли бы заниматься своим делами, зная, что в один из вечеров будет это внезапное отключение. И это не было бы сюрпризом для всех.

Они, возможно, ждали бы до вечера четверга, и сказали: "О, ну это будет завтра вечером". Но там не было бы никакого парадокса вообще; всё было бы довольно ясно.

Свет погас бы либо в понедельник, либо во вторник, среду, четверг или пятницу с 7 до 9 часов вечера, и они провели бы свои военные учения.

Но командир не сказал этого. Он сказал: "У нас будет **внезапное** отключение". И потому что он сказал именно так, они сделали эти рассуждения, вполне справедливые рассуждения на основании того, что он сказал, и пришли к ошибочному выводу.

Их вывод был явно ложным, потому что они пришли к выводу, что внезапное отключение не могло произойти. Но оно действительно имело место, и они получили свою порцию удивления. И поэтому, хотя их рассуждения были справедливы, их выводы оказались ложными. Они были основаны на ложной посылке.

Так что же это за ложная посылка, на которой они основывались? Ложная посылка... они основывались на том, что будет иметь место "внезапное" отключение.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Смотрите, военачальник сказал им: "У нас будет внезапное отключение". Это было ложью, правда заключалась в том, что должно быть просто отключение. Видите?

Когда он сказал: "Будет **внезапное** отключение" – это было не правдой! Вы видите, как только он сказал, что будет отключение, оно уже не может быть внезапным!

Это больше не сюрприз.

И поэтому отключение более не является неожиданностью. Но все они, как только они соглашаются и говорят: "О, да, будет **внезапное** отключение", покупают эту ложь. И как только они покупают ложь, конечно же, все выводы, которые они сделают, оказываются ложными, поскольку они основаны на ложной посылке.

Потом, конечно, они заканчивают в конечном итоге в смешном положении дел, когда говорят: "Ну, не может быть внезапного отключения". И затем, конечно, гаснет свет, и случается это внезапное отключение, и все они ловят «сюрприз». И, конечно же, все они согласны с постулатом, что это было внезапное отключение, поэтому постулат сбылся. Военачальник сказал, что будет внезапное отключение и внезапное отключение случилось. Вы видите парадоксальность ситуации? И тот факт, что то, что я уже говорил ранее в лекции о том, что сюрприз является единственным постулатом, который мне известен; что если вы сделаете этот постулат, вы можете быть абсолютно уверены, что вы получите удивление. Он всегда реализуется.

Игра «Сюрприз»

Но почему постулат всегда срабатывает? Хорошо, чтобы понять это, я лучше дать вам ещё один пример. Ещё в 1950-х годах в Лондоне имел обыкновение участвовать в одной игре одиторов, и она основана на очень, очень старой игре на временном траке.

Очень рано в этой вселенной была игра под названием "Сюрприз". Видите ли, существо подходит к другому существу и говорит: "Смотри", – говорит оно, – "представь себе коробку". "Да", – говорит другое существо, и представляет себе коробку. "Только представь себе", – говорит оно, – "когда ты откроешь крышку этой коробки и заглянешь внутрь, ты будешь удивлён. Согласись, что будет так". А другой говорит: "Хорошо. Я согласен, что когда я открою коробку и загляну внутрь, я буду удивлён". Затем первое существо говорит ему: "Хорошо, теперь иди и открой коробку и загляни внутрь". Таким образом, он открывает крышку коробки, которую он только что создал. Открывает и смотрит внутрь и, конечно же, оказывается удивлён. Видите?

"Какая удивительная игра", – вы видите, игра "сюрприз". И мы играли в эту игру в Лондоне. Рон Хаббард представил нам эту игру. Он сказал нам, что это была ранняя игра на траке, и многие из нас проверили и нашли, что это действительно так. Вы можете найти её, вы можете найти эту игру на чьём-то траке, очень рано. Я имел обыкновение играть в эту игру с другими одиторами. Мы привыкли играть друг с другом, и вовлекать других людей в эту игру и вовлекать наших преклиров в эту игру.

Я заметил кое-что весьма интересное насчёт этой игры. Люди, которые не могли играть в неё, были тяжёлыми кейсами. Другими словами, если человек мог играть, вы могли бы попробовать эту игру с ними, и они могли открыть коробку и получить сюрприз, они были довольно лёгкими преклирами. С ними не было больших трудностей.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Но когда вы объясняли кому-то и просили их сделать это, и они открывали коробку и никогда не испытывали удивления, это были трудные кейсы. Но мы не выяснили, почему это было так.

Это было так, и другие одиторы говорили со мной об этом, и они проверили это тоже, и они также обнаружили, что все люди, которые могли бы играть в эту игру были лёгкими кейсами. И все те, кто не мог заставить игру работать, были довольно тяжёлыми кейсами.

Я не мог понять, почему это было так. Должно быть, было что-то с этой игрой, должно быть было что-то с этой игрой «сюрприз», но мы не разобрались.

Лишь много лет спустя, когда я исследовал её в "Анализе ума", я начал собирать все эти кусочки вместе. Я взялся за предмет удивления и связал его с различными другими вещами и смог понять, почему, когда человек может играть в эту игру – это довольно лёгкий преклир.

Если они не могут играть в эту игру и никогда не испытывают удивления в момент, когда открывают коробку, они были трудными кейсами.

Удивление и «не знать»

Теперь, прежде чем мы продолжим, мы должны узнать немного больше об этой теме. Прежде чем вы можете быть удивлены в этой вселенной, прежде чем вы сможете получить сюрприз, вы должны быть готовы "не знать" что-то. Это абсолютно фундаментальное значение для этой игры. Если вы готовы "не знать" что-то, вы всегда можете получить сюрприз. Почти каждый может это сделать, но человек, который находится в довольно хорошей форме и имеет хороший контроль над своими постулатами "знать" и "не знать" может на самом деле сделать это очень явно.

То есть, они всегда могут сделать свою жизнь полной удивления, повышая готовность "не знать", просто увеличивая готовность "не знать". Или, выражаясь иначе, уменьшить свою готовность "знать". Видите?

И если вы это сделаете, повысите готовность "не знать", вы обнаружите, что жизнь становится рядом сюрпризов. Если с другой стороны, вы увеличиваете вашу готовность "знать", что уменьшает ваше желание "не знать", все сюрпризы уходят из вашей жизни.

И вы можете жонглировать этими постулатами "знать" и "не знать", сбалансировать их таким образом, что вы сможете получать нужное количество удивления в вашей жизни, что делает её интересной для вас. Это просто вопрос балансирования готовности «знать» против «не знать» и установки баланса до уровня, который даёт вам только нужное количество удивления, когда вы думаете, что это как раз то, что надо.

Это исключительно вопрос жонглирование этими постулатами "готовность знать" и "готовность не знать".

Базовые соло игры

Теперь давайте вернёмся к нашей игре "сюрприз", нашей игре с коробкой, где духовное существо постулирует, что, когда оно открывает коробку, оно получит сюрприз, а затем оно идёт и открывает коробку и получает сюрприз.

Конечно, эта игра может играть соло. Это полностью сольная игра. На самом деле это самая ранняя соло-игра, которую я знаю во вселенной. Нет более ранней соло-игры, чем игра "сюрприз".

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Это своего рода бэйсик-бэйсик (основа всего) на тему сольных игр, в которые человек может играть сам с собой. И это важный момент, который появится позже в нашей лекции. Имеете это в виду, что это основная игра среди соло-игр, это самая первая соло-игра.

Теперь давайте рассмотрим эту игру немного более тщательно. Человек создаёт коробку и говорит: "Когда я открою коробку, у меня будет сюрприз". И когда он открывает коробку и смотрит в неё, он действительно получает сюрприз.

Теперь давайте просто внимательно изучим эти шаги здесь. Он создаёт коробку и соглашается или постулирует, что, когда он откроет коробку и посмотрит внутрь, он получит сюрприз. Совершенно ясно, что он должен "не знать" что находится в коробке. Но посмотрите, там никто не может ничего положить в коробку, кроме него самого. Правильно?

Так что именно здесь возникает "не знать". Вы видите? Для того чтобы играть в эту игру, есть много вещей, которые он должен быть в состоянии сделать. В первую очередь он должен быть в состоянии "не знать", он должен быть в состоянии создать что-то. Создать что-то и не знать, что он делает это.

Другими словами, он должен быть в состоянии играть в игру с самим собой.

Всё это необходимо для того, чтобы играть в игру "сюрприз". Теперь вы начинаете понимать, почему человек, который может играть в эту игру во вселенной не является трудным кейсом. И почему люди, которые не могут играть в эту игру – трудные кейсы.

Любой, кто может играть в игры с собой и может манипулировать постулатами "знать" и "не знать" до такой степени, что они могут играть в игру сами с собой, по-прежнему имеют значительный контроль над этими постулатами, не так ли?

И если у них есть хороший контроль над постулатами "знать" и "не знать", которые являются двумя постулатами из основного пакета целей. Если у них есть большой контроль над этими фундаментальными постулатами в этом пакете целей, кейс не может быть слишком плох. Понятно?

Это означает, что основной пакет целей "знать" не слишком заряжен.

Имейте в виду, мы знаем это сейчас, но мы не знали об этом в 1950-х. Этот пакет целей имеет основополагающее значение.

Это диагностические аспекты, которые я обнаружил ещё в 1950-х, касающиеся способности играть в игру «сюрприз» и лёгкости кейса. И связать неспособность человека играть в эту игру с тяжестью кейса, было правильным наблюдением.

Продолжим! Давайте возьмём духовное существо, которое очень умело играет в эту игру. Если оно очень хорошо играет и в состоянии создавать вещи и получать сюрпризы, оно будет почти полностью самодостаточным с точки зрения игр. Оно в состоянии создать своего противника где-то там, макетировать его. Оно сможет макетировать соперника и играть в игру с ним, осознавая при этом, соперник – это лишь его собственный макет.

Я имею в виду, давайте не будем обманывать себя, со всей этой игрой "сюрприз". Там больше нет никого. Там нет никого, кто кладёт в эту коробку вещи против его воли. Всё это делается им самим.

И он получает сюрприз, но это он кладёт в коробку или вынимает вещи из коробки и изменяет обстоятельства в коробке и делает все макеты и тому подобное. Он играет всю игру и до сих пор получает удивление и всё это делается через ловкое использование постулатов "знать" и "не знать".

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Мы могли бы сказать, что духовное существо только тогда ввязалось в игры с другими существами в этой вселенной, когда собственная игра "сюрприз" уже наскучила. Когда оно уже не могло быть удивлено или достаточно удивлено в его собственной вселенной игры "сюрприз".

Я серьёзно не настаиваю, что это именно так произошло, но я говорю, что могло случиться именно так.

Только существо с отличным контролем над четырьмя постулатами пакета целей "знать" может играть в игру "сюрприз" с самим собой и может быть удовлетворено в ней.

Давайте просто остановимся и рассмотрим эту игру "сюрприз" с терапевтической точки зрения.

Совершенно ясно, когда мы прорабатываем основной пакет целей "знать" на уровне 5, мы имеем дело с четырьмя постулатами пакета целей "знать" и мы явно улучшаем способность человека управлять этими четырьмя постулатами и, следовательно, улучшаем способность играть в игру "сюрприз". Есть ли другие пакеты целей, которые мы могли бы использовать, чтобы более конкретно рассмотреть "сюрприз" игру?

Да, есть. **Это пакет целей "удивлять"**. Четыре постулата этого пакета целей являются:

- Удивлять
- Не удивлять
- Быть удивлённым
- Не быть удивлённым

И да, пакет стираемый.

Вы можете проверить его любым способом. Вы можете сделать тест ионизации. Вы можете вложить постулаты "удивлять" и "быть удивлённым" в массу, и вы увидите, что они ионизируют массу белым или цветным. Или же вы можете сделать исходный тест и обнаружить, что постулат "удивлять" ни в коей мере не противостоит постулату "быть известным" из основного пакета. Таким образом, пакет целей "удивлять" стираем. Третьим и окончательным доказательством, конечно, является то, что, когда вы проверяете его и запускаете в терапии, он фактически стирается. Это стираемый пакет. Я стёр его некоторое время назад, это стираемый пакет.

Человек, который может легко играть в игру "сюрприз" сам с собой почти не имеет заряда на этом пакете, но человек, который не может играть в эту игру, имеет очень много заряда на этом пакете.

Они могут иметь так много заряда, что будут делать всё возможное, чтобы отказаться от него и понять, что пакет "удивлять" находится в пакете "знать". Он на самом деле является частью пакета "знать", потому что весь предмет удивления абсолютно фундаментально связан с темой знания и незнания, как мы уже говорили.

Не удивительно, что как только вы понимаете, что пакет целей "удивлять" тесно связан с основным пакетом, он схлопывается. Его будет довольно легко обработать, легко стереть, но это очень хорошая диагностика трудного кейса.

Если у человека есть проблемы с пакетом целей "удивлять", знайте, что у них будет много хлопот с пакетом целей "знать" и темой знания и незнания.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Приятель

Как я уже говорил, игра "сюрприз" является самой ранней соло-игрой на траке и ведёт вполне естественно ко второй из ранних соло-игр на траке времени.

Как это происходит? Индивид играет в игру "сюрприз", и имейте в виду, в игре нет никакого противника, кроме того, которого он смакетировал. Соперник есть, но он существует только из-за постулатов игрока. Его постулаты "знать" и "не знать", которые он использует в игре "сюрприз" дают ему иллюзию противника. Понятно?

Что ж, в конце концов, человек, играющий в игру "сюрприз" про себя думает, что это будет хорошая идея, на самом деле, создать противника, который будет класть вещи в коробку или какой там у него сюрприз. Другими словами, он создаёт идентичность где-то там, которая создаёт ему удивление, и это будет естественным продолжением игры "удивлять". Так у нас появляется игра под названием "приятель (игровой партнёр)".

Это определённая точка на траке, вы можете найти её. Игра "приятель".

На самом деле слово "сюрприз" будет читаться довольно сильно на Э-метре, если эта область заряжена. Это происходит со многими людьми, и слово «приятель» будет читаться на Э-метре тоже. Это определённые игры на временном траке.

Итак, есть игра "сюрприз", которая ведёт к игре "приятель". "Приятель" – это момент создания того, с кем играть.

И в этот момент на траке, вы найдёте духовное существо, которое ведёт разговоры со своим приятелем и товарищем по играм. Всегда с ним, и он носит этот макет приятеля с собой, и независимо от того, что он делает, приятель всегда сидит там. И если он попадает в какие-либо трудности, он всегда может немного поговорить с приятелем.

Когда я говорю эти слова, узнаете ли вы что-нибудь из детства, похожее на приятеля? Вспомните, что является похожим явлением почти для всех детей? Да, это мишка, плюшевый мишка.

Явление плюшевого мишки в человеческом детстве является прямым атавизмом, можно сказать, и относится к игре «приятель» раннего трака в этой вселенной. Ребёнок просто макетирует приятеля. Маленький ребёнок макетирует приятеля и воплощает его в плюшевом мишке.

И мы видим этого маленького ребёнка, этого малыша, всё время носящего этого мишку. Он разговаривает с ним, часто не на английском языке, на каком-то языке, который является известным лишь ему самому, и он не расстаётся с ним. Когда он каждую ночь идёт спать, он берет мишку с собой. И плюшевый мишка с ним все ночи напролёт. Когда он играет в свои игры в доме в течение дня, его плюшевый мишка сидит там и наблюдает за ним.

И если вы следите за ребёнком, вы увидите, как он разговаривает с медвежонком. Он скажет что-нибудь плюшевому мишке, и вы увидите, что ребёнок останавливается и смотрит на мишку, и мишка отвечает. Вы не можете услышать этого, конечно, но ребёнок разговаривает со своим приятелем. Плюшевый мишка очень реален для ребёнка.

Если вы когда-либо рассматривали этот период времени вашего собственного трака, своего раннего детства, вы поймёте, что то, что я говорю совершенно верно. Приятель – вполне конкретная соло-игра, в которую все или почти все дети когда-либо играли.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Игра "сюрприз" предшествует игре «приятель», но как ни странно «сюрприз» просто немного труднее для маленьких детей. Таким образом, они будут играть в игру «приятель» с плюшевым мишкой. Это как если бы он нуждается в физическом воплощении, которым является плюшевый мишка, он нуждается в идентичности. Что-то, на что он может положить свои руки, что-то, что он может видеть, чтобы играть в игру «приятель». Но, по сути, это "сюрприз", игра + масса, это всё игра «приятель». Это игра «сюрприз» плюс масса идентичности, которая является его приятелем и может быть его противником в играх.

Что происходит с приятелем детства? Где он, в конечном итоге? Ребёнок таскает этого плюшевого мишку с собой, как правило, в течение нескольких месяцев, а затем в один прекрасный день вы обнаружите, что ребёнок больше не носит его, ребёнок не обращает на него внимания, игра окончена.

Это как если бы ребёнку надоел плюшевый медвежонок. В моём случае, мне просто стало скучно с ним. Я решил, что было бы лучше играть в реальной вселенной, и мне более не нужен этот мишка, не нужен этот приятель. Я мог стоять на собственных ногах. Мне не нужно было вести разговор с приятелем. Я понял, что не было ничего, что он мог сказать мне, чего я не знал, так закончилась игра. И я думаю, что это то, как большинство детей заканчивает эту игру, им просто надоело, и это конец для плюшевого медведя.

И мама поднимает мишку и кладёт его в шкаф и там он остаётся навсегда. Легко обнаружить, что любые пагубные последствия игры «приятель» также могут быть удалены и обработаны в пакете целей "удивлять", потому что игра в приятеля – это в основном игра "сюрприз". Это просто дополнительный кусочек массы к ней. И в ней есть олицетворение противника в виде приятеля.

Маленький пакет целей "удивлять" будет обрабатывать и игру "удивлять", и игру «приятель». Он позволит не только справиться с этим в детстве, в этой жизни, но он будет обрабатывать весь ваш трак времени. Он будет работать на всём траке, проработает игру на всём траке.

Обязательства в игре «Сюрприз»

Существуют ли какие-либо подводные камни, какие-либо обязательства по отношению к игре "сюрприз"? Или, что более важно, существуют ли какие-либо подводные камни или обязательства по отношению к игре "приятель"?

Да это так. Есть одна, и, насколько я знаю, есть только одна проблема в этой игре. И эта проблема является весьма важной темой.

Она состоит в том, что человек считает, что их приятель существует сам по себе. Повторю, это так важно, я хочу убедиться, что вы это поняли. **Проблема игры «приятель» состоит в том, что человек может начать полагать, что приятель существует сам по себе, т.е. независимо от человека.** Ясно, что такая вера – ложная. Приятель – не что иное, как макет. И когда человек говорит себе или начинает верить, что его плюшевый мишка или его приятель или то, что на траке живо. Если когда-нибудь в игре «приятель» он начинает верить, что Приятель – независимое существо, то он в беде, потому что это ложь, и ложь будет сохраняться.

И как только он начинает считать, что его приятель – самостоятельная личность, он начинает выступать против приятеля и теперь он находится в оппозиции с собственной психикой и это настоящая опасность.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Этот материал восходит к материалу на ленте 2. [Диссоциация, 12 января 1993, см. далее]

Вы помните, что я дал на ленте 2 на предмет машин и фиксированного решения проблем, и я говорил о диссоциации. Этот материал, который я даю вам сейчас, предшествует по траку времени. Он предшествует этому.

Или другой способ посмотреть на него, можно сказать, что психические машины, о которых я говорил во второй лекции, на самом деле, – просто другое название для приятелей. Да вы могли бы посмотреть на это таким образом, если хотите. Это просто одно и то же.

Но, тем не менее, эта часть ленты, эта лекция до этого момента, этот материал располагается до материала, который я дал на ленте номер два. Собирая всё вместе, вы получите весь цикл проблемы диссоциации.

Весь этот предмет цикла диссоциации начинается с игры "сюрприз", идёт через игру "приятель", и всё разваливается, если человек попадает в более поздние неприятности с диссоциациями. Он начинает диссоциировать, потому что считает, что приятель – независимая личность, и это основа проблемы.

Это основа проблемы в этой игре. Игра «приятель» становится разрушительной в этой точке. И все их проблемы с диссоциацией начинаются в этот момент, потому что они начинают вступать в противостояние с частями собственной психики, что и является диссоциацией.

Таким образом, этот материал, совместно с материалом на ленте № 2 даёт нам всю картину и даёт нам всё, что нужно знать, чтобы решить этот вопрос и понять этот предмет диссоциации в психике человека. У нас есть всё!

Если существо попадает в эту страшную ловушку, полагая, что их Приятель или их плюшевый мишка – самостоятельная личность, с этого момента оно обречено. Они попадают в психическую диссоциацию и кончают шизофренией.

Голоса в их головах

В их умах появляются сущности. У них появляются голоса, разговаривающие с ними. С ними случаются все ужасы, о которых вы можете прочитать в любой психиатрической книге на эту тему диссоциации.

Не каждый, кто делает эту ошибку в игре «приятель», сойдёт с ума. Нет, очевидно, нет. Но потенциально могут. Была допущена ошибка. Теперь у нас есть все данные и весь материал, чтобы справиться с этим.

Всё, что мы должны проработать – это пакет целей "знать". Уровень 5 разберёт его на части. Уровень 5 плюс пакет целей "удивлять", этот маленький младший пакет целей "удивлять".

И если у человека есть сущности, они могут быть обработаны на уровне 2 и 3 терапии тоже.

Они могут быть устранены во времени на уровне 3 и различия и сходства с сущностями могут быть найдены на уровне 2 и весь предмет сущностей может быть предметом пакета целей "знать" на уровне 5С.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Таким образом, мы имеем четыре способа обратиться к теме психической диссоциации – на уровнях 2, 3, 5А и 5С. И мы покрыли эту тему сейчас, мы покрыли её полностью, вся эта тема диссоциации теперь разобрана до основания.

Теперь вы видите, что я имел в виду, когда я сказал, "эта лента должна представлять собой пару с лентой номер 2". Они образуют пару, и теперь мы можем закрыть тему диссоциации.

Так что, что касается терапии, всё, что мы добавили на этой ленте, это пакет целей "удивлять". Это просто младший пакет целей. Вы можете добавить его на уровне 5В.

И на самом деле, строго говоря, вы можете справиться с диссоциацией, сущностями, и так далее на уровнях 2, 3, 5А, 5В с пакетом целей "удивлять" и на уровне 5С, сделав младшую вселенную сущности предметом пакета целей "знать".

Таким образом, есть пять способов обращения к теме диссоциации, и, могу заверить вас, на этих пяти уровнях мы можем взломать всю эту тему. Теперь мы знаем всё, что нужно знать о теме диссоциации.

Мы можем понять, почему техника Рона из ОТ 3 не могла обработать сущности. Саентологический уровень ОТ 3 – любой, кто делал его, знает, что он продолжается вечно, он не сглаживается.

Почему он не сглаживается? Просто потому что пока человек считает, что сущности являются независимыми, он пойман во лжи. И когда он пойман во лжи, процесс не будет сглаживаться, он не сможет избавиться от сущностей.

Он просто попадает в ловушку. Он продолжает говорить, что приятель – самостоятельная личность, но это ложь. Это не так, его приятель – его собственный макет.

Он начинает создавать массу на приятеле и выступать против него, он начинает входить в диссоциацию. Вот почему ручка тона поднимается, когда вы работаете с сущностями на ОТ3, вы получаете высокий рост тона и залипающую стрелку. Почему? Потому что вы создаёте массы, вы продолжаете работать с ложью.

В ОТ3 мы имеем эту досадную ситуацию. Это смешная ситуация. Если преклир или клир, как он себя называет, правой рукой пытается провести аудитинг сущностей, удерживая их на месте левой рукой, настаивая на том, что они независимы от него, то он играет в игры с самим собой и не знает, что делает это. После того, как он узнает правду, он может прекратить делать это.

Но единственный способ, которым он когда-либо сможет узнать, что он делает, будет сделать уровни "Анализа ума", которые обрабатывают этот материал. И однажды он скажет: "Боже мой! С одной стороны я говорю, что существуют сущности и они самостоятельны, а с другой я пытаюсь стереть их из моей психики. С ума сойти!".

Тогда они смогут сдвинуться с места и затем стереть их. Тогда они покончат с диссоциацией. Они прорвутся и осознают правду. И тогда они закончат и смогут стереть игру "сюрприз" и игру "приятель" и стереть сущности.

Всё, конец!

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Второе дополнение к теории «Анализа ума»

Причинение – это действие по созданию эффекта, уничтожению эффекта, знанию или незнанию. То, что создают, уничтожают, знают или не знают, называется эффектом.

Таким образом, жизнь, во всех её проявлениях, является причинной.

Причинность является общим знаменателем всех жизненных импульсов. Причинение достигается за счёт постулатов. Постулат является причиняющим соображением. Соображение определяется как мысль или идея.

Жизнь может верить, что она является эффектом, но эта вера сама по себе является причиняющим соображением.

Ответственность – это готовность взять на себя причинность. Существо может взять на себя причинность за что угодно.

Единственная проблема при принятии причинности – это выход существа из игр. Единственная проблема в непринятии причинности – это избыток игр.

Таким образом, по мере того как игры становятся всё более навязчивыми, готовность взять на себя ответственность (причинность) уменьшается.

Нежелание принимать причинность – является мерой состояния навязчивости игр.

Афинити (близость), Коммуникация, Реальность и Понимание

Дополняющие постулаты увеличивают близость; Противостоящие постулаты уменьшают близость.

Таким образом, близость является готовностью создавать дополняющие постулаты. Любовь является выражением близости.

Реальность – это степень, в которой создаются дополняющие постулаты. Таким образом, по мере того, как игры становятся всё более навязчивыми, вещи становятся всё менее реальными. Вещи настолько реальны, насколько индивид создаёт дополняющие постулаты относительно них.

Коммуникация – это действие по созданию дополняющих постулатов

Когда два или более существа принимают дополняющие постулаты относительно творения, они разделяют это творение, которое в этот момент является их сотворчеством. Они говорят, что находятся в согласии относительно этого творения. Таким образом, согласие является совместным творчеством.

Существа, с помощью их готовности создавать дополняющие постулаты (близость) и фактически создавая дополняющие постулаты (коммуникация), достигают совместного творчества (реальности). Таким образом, достигается понимание между существами. Игры, из-за того, что они содержат противостоящие постулаты, уменьшают понимание между людьми.

Правильное действие является приятным действием; это действие, с которым индивид готов создавать дополняющие постулаты.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Неправильное действие является неприятным действием; это действие, с которым индивид не желает создавать дополняющие постулаты.

Таким образом, понятие правильного и неправильного является концепцией игр. Нет абсолютного правильного и абсолютной неправильного. То, что считается правильным или неправильным является относительным для существа и игр, в которые оно играет. Таким образом, за то, что считается правильным в одном обществе, в другом может быть смертная казнь.

Кодекс этичного существа

Тем не менее, хотя предмет того, что правильно и что неправильно находится в рамках игр, существует этика более высокого уровня. Это вопрос правильного пути, чтобы играть в игры.

Эта этика игр не относится к существу и играм, в которые оно играет, и, таким образом, она находится вне игр и является **Кодексом Этичного Существа**.

1. НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО ПРОТИВ ЕГО ВОЛИ
2. НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО
3. НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ
4. НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ

Когда игры играют в рамках этой этики, они сохраняют элемент развлечения, но перестают быть ловушками, которыми они становятся, когда выходят за пределы этой этики.

Единственный безопасный способ играть в игры – играть в рамках этой этики. Но существо может играть в рамках этой этики, пока игры не являются навязчивыми.

Поэтому оно должно обратиться к теме игр с целью снятия с них навязчивости. После этого оно сможет играть внутри этики и наслаждаться играми без каких-либо негативных последствий.

Этика внутри игр

Правила игры представляют собой соглашение между существами, обозначающее допустимое (правильное).

Играть за пределами правил считается неправильным и, следовательно, неправомерным. Законы – правила игры, обозначающие допустимое в обществе.

Таким образом, обвинить другого в неправильном действии, обвинить его в действиях вне правил игры – это обвинить его в неэтичном поведении.

Обвинение и вина

Существо, проиграв игру в пределах правил, может либо принять поражение, либо попытаться доказать, что победитель нарушил правила. Эти два варианта – единственные доступные для него.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Если он (проигравший) сможет убедить своего оппонента, что тот совершил противоправный поступок, победитель поверит, что вёл себя неэтично и выиграл нечестно. Действие по присвоению причинности за непропорциональную (неэтичную) игру противнику называется **обвинение**.

Если противник принимает обвинение, он чувствует **вину**. Не желая вести себя неэтично, виновное существо решает не играть таким образом снова. Это, конечно, является точным эффектом, задуманным обвинителем, который, преуспев в ограничении готовности своего противника действовать, будет в состоянии легче его подавить.

Таким образом, **обвинение** рассматривается как попытка снизить чужую готовность действовать, ссылаясь на противоправность игровых действий, и тем самым сделать его более уступчивым к подавлению.

Обвинение/Вина – это чисто игровой механизм. Цель обвинения состоит в том, чтобы разрешить обвиняющему выиграть игру. Будучи неспособным выиграть игру любым другим путём, и имея необходимость выиграть игру, он прибегает к механизму обвинения для того, чтобы сделать это.

Любая игра имеет почти бесконечное число возможностей, и очевидно, невозможно разработать правила игры для всех из них, поэтому механизм **Обвинение/Вина** всегда доступен игроку.

Всегда существуют какие-то действия, на которые он может указать пальцем, объявив их противоправными, и тем самым заставить противника испытывать чувство вины и таким образом понизить его способности в игре.

Так как неправильный поступок – по существу непривлекательный поступок, использование механизма вины – это чисто эмоциональный шантаж: Я забираю свою любовь (близость) от вас, если вы будете упорно действовать подобным образом, мешая мне выиграть.

Создание Ума

Тем не менее, в обвинении есть необходимость убедить других в том, что произошло что-то неправильное. Таким образом, **обвинитель должен поддерживать неправильность в существовании для того, чтобы убедить других, что это произошло**.

Таким образом, мы видим, что обвинитель должен сохранять целые разделы своего ума в существовании, чтобы убедить других, что он был обижен. Это страшная цена, которую нужно заплатить за принуждение выиграть игру, но это ясно показывает, на что готовы люди, чтобы добиться своего.

Механизм Обвинение/вина порождает навязчивые игры.

Навязчивые игры порождают **механизм Обвинение/вина**. Они неотделимы друг от друга, и где вы найдёте один, вы всегда найдёте и другой.

С помощью механизма **обвинение/вина** жизнь вырождается в неистовые попытки сделать других виноватыми, в то время как столь же отчаянно сопротивляется их попыткам сделать то же самое с ней.

На этом уровне жизнь рассматривается игроком в качестве одного огромного моря неправильности, содержащего один крошечный островок правоты – себя. И он знает, в первую очередь, что, если он прекращает присвоение неправильности (вины) даже на один миг, его остров утонет, и он утонет и будет потерян навсегда в этом океане неправильности.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Это не значит, что компульсивный обвинитель всегда прав, это просто означает, что он имеет огромную потребность быть правым.

Он всегда прав. Даже когда он не прав, он прав. И он всё ещё будет отстаивать свою правоту, даже тогда, когда в крышку его гроба будут забивать последний гвоздь. Потому что он знает, как выигрывать игры: всегда быть уверенным, что он прав, а другие ошибаются. Это становится его эпитафией.

Это про то, как предмет правоты и неправоты попал в игры. И игры уже никогда не были таким как раньше. После того, как стало понятным, что это такое, нужно решить это с использованием упражнений в практической части.

По мере того как принуждение играть в игры уменьшается, необходимость прибегать к механизму **Обвинение/Вина** также уменьшается, и, наконец, исчезает. Это всегда был мерзкий механизм, и игры намного более увлекательны и здоровы без него.

Стыд – это разоблачённая вина. [*Моя вина становится известна другим. Редактор*]

Насмешка – разоблачение вины. [*Другие разоблачают мою вину. Редактор*]

Стыд/Насмешка образуют пару, как и **Обвинение/Вина**, от которых они произошли.

Свобода

Вся свобода находится в рамках свободы выбора. Когда кто-то больше несвободен выбирать, он потерял всю свою свободу. Основа свободы выбора – выбирать между созданием и не созданием постулата.

В жизни это выражается в свободе играть или не играть в игру. Таким образом, в той степени, в которой игра становится навязчивой, свобода теряется.

Все ловушки можно найти в навязчивых играх. Маршрут из ловушки к свободе, лежит в обретении свободы выбора играть или не играть в игры. Поскольку существо само загнало себя в эту ловушку, то только оно может само выйти из этой ловушки.

Одно существо может показать другому маршрут, но другое существо должно пройти этот маршрут само. Таким образом, одно существо не может освободить другого; оно может только помочь другому освободиться. Вы никогда не найдёте свободу "где-то там"; независимо от того, насколько тщательно вы обыщите эту вселенную в поисках свободы, вы лишь найдёте больше и больше ловушек. В самом деле, поиск свободы является одной из основных ловушек вселенной.

Вы можете сказать другому существу "Освободи меня", и с наилучшими побуждениями оно поработит вас. Самое лучшее, что оно может сделать для вас – это показать вам природу жизни и игр, а также указать путь из ловушки.

Остальное зависит от вас.

Это основная истина о свободе. Вне этой истины лежат игры в освобождение: игры, которые используют желание каждого навязчивого игрока стать свободным.

Мы всегда склонны представлять себе рабовладельца как довольно мускулистого мужчину, вооружённого большим кнутом. Такой человек даже не новичок в искусстве создания рабов, ибо все самые лучшие рабы являются добровольными рабами и не откажутся от своего рабства ради

“Game Strategy” by Dennis Stephens

чего-либо. Они убеждены в том, что они находятся на «пути к свободе», и не нуждаются в кнутах. Заманивать в ловушку, обещая освободить, вероятно, самая старая игра в этой вселенной. Это игра "проводника к свободе". Он делает рабов из тех, кто находится на пути к свободе, который он создал для них.

Все самые лучшие ловушки в этой вселенной чётко обозначены как "Дорога к свободе".

Игра в освободителя – большой бизнес в этой вселенной, и всегда была, просто потому что послушный раб, идущий к свободе, всегда более чем счастлив работать долгие часы безо всякой оплаты, и таким образом, создаёт огромные богатства для рабовладельца. Места, где добровольные рабы трудятся на пути к свободе, называют "Фабрики свободы". Вселенная усыпана ими. Целые планеты стали огромными фабриками свободы. Очень вероятно, первый внеземной посетитель этой планеты будет агентом местной фабрики свободы – разведывающий территорию, чтобы увидеть, целесообразно ли открыть здесь магазин свободы.

Вся техника освободителя – повесить морковку под названием "свобода" перед носом человека. Морковка на верёвке, привязанная к палке, другой конец которой прикреплен к спине человека. После того, как устройство установлено, человек будет следовать за морковкой вечно по пути к свободе, созданной освободителем.

Свобода – это единственная цель, ради которой существо отдаст себя в рабство.

Обдумайте эти слова, когда вы рыскаете во вселенной в поисках свободы. Ворота фабрик свободы всегда открыты, и новый раб всегда приветствуется, в то время как морковка помещается перед его носом.

Предмет свободы всегда был бóльшим бизнесом в этой вселенной, чем предмет власти. Потому, что морковка свободы всегда считается более ценной, чем морковка власти.

Говорят, что человек готов продать душу в обмен на власть. Что же, он готов продать в обмен на свободу от навязчивого желания обладать властью? Свободу, конечно! Это единственное, что он может предложить взамен. Такова игра освободителя и фабрик свободы.

В то время это казалось хорошей идеей

Причины, по которым постулат был создан, всегда возникают после постулата. Постулат всегда создаётся после желания создать этот постулат. Последовательность всегда такова: Желание – Постулат – Обоснование постулата.

Причины для постулата – это лишь оправдания, чтобы убедить других, что постулат является разумным. Таким образом, причины нужны только для того, чтобы оправдать постулат, и всегда приходят после постулата.

Постулат, в свою очередь, всегда создаётся после желания достичь эффекта, который постулат порождает. **Самая лучшая причина – это показалось хорошей идеей в тот момент.** Это не что-то выдуманное мной после тяжёлой ночи и чтения Алисы в стране чудес. Это просто правда.

Тот факт, что мы действуем таким образом, заставляет людей с механистической точкой зрения на ум ползать по своим синапсам, что свидетельствует только о том, как мало они знают о разуме, и как захвачены они в пределах всего предмета причин и обоснований в целом. Это правда, что существо, чувствуя себя не в состоянии придумать убедительные причины, чтобы оправдать

“Game Strategy” by Dennis Stephens

постулат, не будет делать этого постулата. Но это будут причины, чтобы не делать постулат, а не причины для принятия постулата.

Истина заключается в том, что существо никогда не нуждается в причине для создания постулата, пока оно не сделало этот постулат, и лишь тогда нуждается в убедительных причинах, чтобы оправдать его перед другими.

Его постулаты вытекают из его желаний, его желания проистекают из его стремления быть живым и играть в игру.

Легко увидеть, как возникло убеждение в том, что обоснования для постулата предшествуют постулату. Индивид, сделав постулат и выдумывая убедительные обоснования, чтобы доказать другим разумность постулата, клянётся на стопке библий, что обоснования для постулата существовали до создания постулата. Признать обратное – означает открыться для обвинений в том, что он делает постулаты без должных обоснований, а только потом их оправдывает.

Единственный способ защиты разумности своих постулатов состоит в том, что бы поклясться, что обоснования для создания постулата существовали до создания постулата. В конце концов, он сам начинает верить в свою собственную ложь и ловится в “паутину обоснований”.

Если существу когда-либо нужна была причина создать постулат, то первый постулат во Вселенной никогда бы не был бы создан, ибо в то время не было никаких причин для этого постулата.

Этот первый постулат мог быть сделан только из желания достичь определённого положения дел. Именно так это было тогда, и именно так оно до сих пор. Сначала было желание, потом постулат и только потом были придуманы причины, чтобы обосновать постулат и сделать его убедительным для других.

Взгляните на причины как на чистейшие методы обоснования, и вы почувствуете вкус всего этого.

Ум полон убедительных причин, почему не следует создавать постулаты, но он не содержит никаких причин, почему постулаты были созданы.

Конечно, всегда можно указать на какую-то часть ума, и назначить её причиной навязчивого желания пинать котов, скажем, но это присвоение происходит после постулата "пинать котов".

Если вы хотите быть свободным от принуждения пинать котов, вы должны обратиться к постулату "пинать котов", и предмету котов и пинания. Существует явная навязчивая игра между вами и котами.

Копание в своём уме и приписывание причин вашему принуждению пинать котов не поможет ни в малейшей степени. Любой человек может сесть и придумать бесконечное множество убедительных причин, почему он должен пинать котов.

Это очень интересное интеллектуальное упражнение, и может дать представление о теме оправдания и причины в целом, но не ждите, что это скажет вам что-нибудь о вашем принуждении пинать котов.

Это может быть решено только путём разрешения вашего принуждения играть в игры с котами.

Ум устраняется только путём обращения к постулатам и предмету игр, который является противостоящими постулатами. Обоснования постулатов всегда приходят после постулатов, и поэтому не играют никакой роли в решении постулатов в конфликте.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Потому что вы обнаружите только те обоснования, которые вы вносите сейчас, а все они возникли после самого события. Бесплезно искать в конюшне лошадь, если её там нет; но это сущая нелепица искать в конюшне лошадь, которой там никогда не было, а потом убеждать себя в том, что найденная солома и является лошастью.

Только незнание истины заставляет пациентов проводить годы с психотерапевтами в поисках причин их проблемы, а психотерапевтов тратить своё собственное время и время своего пациента в таком бесплезном поиске. Единственным оправданием этой деятельности является то, что она выгодна для терапевта, а пациент всегда живёт в надежде, что он сможет в один прекрасный день найти это.

Целые школы психотерапии выросли, утверждая, что они знают "настоящие" причины поведения, и они соперничают друг с другом, чтобы увидеть, кто может быть наиболее убедительным. Можно придумать бесконечное множество убедительных причин для любого аспекта ума, эта деятельность имеет неограниченные перспективы для будущих игр, но мрачные перспективы в плане помощи людям в разрешении их навязчивости в играх.

После того, как вы поймёте правду об этой теме постулатов и обоснований, вы также сможете прорваться через дымовые завесы причин, которые вам подбрасывают другие, чтобы оправдать свои постулаты, и будете в состоянии увидеть их обнажённые желания и неприкрытые постулаты.

Продавец может дать вам тысячу убедительных причин, почему вы должны купить его товар, но все они приходят после его желания продать товар вам. Жизнь становится очень простой, когда вы понимаете, что правильная последовательность: Желание – Постулат – Причины (обоснования) постулата.

Предмет обоснований сочетается с механизмом Обвинение/Вина. Таким образом, человек может искать в уме причину нежелательного психического состояния. Обретя (назначив) убедительную причину, они сразу же винят её за своё нежелательное психическое состояние.

Это усугубляет ложь, и только уводит их дальше в механизм Обвинение/Вина, и в предмет убеждения и оправдания.

Нежелательное психическое состояние, по существу, является постулатом, который удерживается на месте навязчивым состоянием игр вместе с его противостоящим постулатом в пакете целей. Только тогда, когда это рассматривается в этом контексте, вы будете в состоянии разрешить нежелательное психическое состояние.

Некоторые современные "школы" психотерапии известны как оценочные школы. Практикующий этой школы не ищет в сознании пациента причины трудностей пациента, потому что он уже убедил себя в том, что он знает "настоящую" причину.

Терапия (если это так можно назвать) в данном случае – не вопрос того, чтобы искать что-либо, это теперь просто вопрос убеждения пациента в правоте терапевта.

Поскольку некоторые из этих верований, кажутся очень странными пациентам и большинству людей, это может занять годы, чтобы убедить их. А все трудности в убеждении, приписываются сопротивлению пациента принятию истины.

Даже после того, как убеждение было достигнуто, пациент сохраняет нежелательное состояние, но теперь он также обладает убедительным аргументом, почему у него есть это состояние.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Эти школы проделали длинный путь от определения работоспособной психотерапии (той, которая может стереть нежелательное психическое состояние).

Я полагаю, что приобретение набора убедительных причин, почему индивид имеет психическое состояние является усовершенствованием по сравнению с отсутствием этого набора, но это очень плохая замена освобождению от нежелательного психического состояния.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Месть

Деннис Стивенс, 26 Сентября 1994

Записал Пит МакЛафлин, 15 июня 2012

Сегодня 26 сентября 1994 года, и в этой лекции я хочу поднять тему мести.

Месть является одним из тех захватывающих психических феноменов, в которых люди застревают настолько, что они находят невероятно трудным оценить или изучить его, или найти что-нибудь о нём.

Вы можете обыскать все книги по психологии в библиотеках и так далее, и вы найдёте упоминание темы мести. Вы обнаружите её описание. Вы найдёте примеры этого, особенно в области клинической психологии и так далее. Но нет, вы не найдёте объяснения механизму мести.

Это также верно в Дианетике и Саентологии. Рон сделал отличную пионерскую работу по описанию последовательности овертов и мотиваторов. Он определил оверт, и он определил мотиватор, определения обоих вы найдёте в "Анализе ума". И вы, сложив их вместе, последовательность оверт-мотиватор, получите предмет мести. Но нигде в Дианетике и Саентологии Рон не сказал, почему этот механизм существует и как этот механизм возникает.

Он превосходно описывает механизм, но не даёт обоснование механизму. По-видимому, это было неизвестно Рону.

Но Рон был в отличной компании, потому что на тот момент это, кажется, не было известно никому на этой планете.

Вы можете сказать, что это совершенно естественный механизм, что если кто-то делает что-то вредное вам, это естественно инстинктивно сделать то же самое в ответ.

Почему это естественно? Почему? Это то, что мы должны спросить, почему. Это не так очевидно, это не так рационально, это не так разумно, как вы могли бы предположить. Чем больше вы будете исследовать это, тем более иррациональным становится сам механизм. Например, кто-то приходит и ударяет вас. Почему вы чувствуете желание ударить в ответ? Из всех вещей, которые вы могли бы сделать, из всех бесконечных ответов, которые вы могли бы дать, почему вы чувствуете желание ударить сразу после того, как ударили вас? Почему бы, как сказал Иисус Христос, не подставлять другую щёку?

Из всех вариантов, почему этот? И пока вы не можете ответить на этот вопрос, вы не понимаете суть мести. Но в "Анализе ума" мы понимаем механизм, и мы понимаем, почему человек, получающий удар будет чувствовать себя вынужденными ударить человека, который ударил его.

Другими словами, почему он считает необходимым отомстить.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Механизм Стимул-Реакция

Механизм мести – это то, что можно было бы назвать механизмом стимул-реакция. Это не считается ответом. Это не вещь аналитического ума. Это механизм реагирования. Это то, что некоторые психологи назвали бы механизмом стимул-реакция.

Вы можете увидеть это. Вы видите группу мальчиков, идущих в школу. Они идут, неся свои учебники, и вдруг, без всякой причины, один из мальчиков размахивается и ударяет другого в спину.

Вы знаете, это прекрасное солнечное утро, и он почувствовал, что должен сделать это, и он сделал.

Теперь смотрите на другого мальчика, смотрите на другого мальчика, которого ударили. Он не стоит и не говорит: "Ну, каков должен быть мой ответ на это?". Его ответ мгновенный. Он развернется и попытается ударить своего обидчика. И желательно ударить его в ту же часть тела, куда он получил удар. Это точная копия.

Что лежит в основе этого механизма? Каков этот механизм? Это является предметом нашего разговора.

Месть, определение

Надо бы, я полагаю, в самом начале дать некоторую форму определения мести. Я не буду пытаться определить её точно, но давайте просто скажем, что **месть может быть определена как желание вернуть человеку некоторые нежелательные действия, которые он сделал вам.**

Вы получаете нежелательное действие, и ваше желание состоит в том, чтобы дать ответ на нежелательное действие человеку, который сделал его вам. Это, по существу, и есть месть. Я имею в виду, мы могли бы продумать это и в конечном итоге получить точное определение, но я не хочу делать этого на данном этапе, потому что, пока мы не поймём суть мести, наше определение будет очень поверхностным, очень неполным.

Чтобы понять механизм мести, мы должны обратиться к пакетам целей, поскольку пакеты целей создают взаимообмен постулатов и противопостулатов в жизни. Другими словами, ответ на тему мести, сама причина мести может быть найдена только в предмете пакетов целей.

Давайте посмотрим на пакет целей "знать", где игры не являются навязчивыми. Это наиболее общий из всех пакетов целей, основной пакет целей, где игры не являются навязчивыми. Другими словами, мы не могли иметь меньше ограничений.

Итак, давайте посмотрим на это и давайте представим, что один человек, занимает постулат "должен быть известным", а его противник занимает "должен не знать". И предположим, что эта игра продолжается и что "должен не знать" выигрывает игру.

Теперь в точке, где он выигрывает игру, противник переходит из "должен быть известным" в "должен быть неизвестным". Мы получаем изменение постулата. "Должен быть известным" проходит через барьер ТБ, а затем переходит в состояние "должен быть неизвестным".

Так что в данный момент времени, давайте называть того, кто работает на "должен быть известным" человеком А, а победителя человеком В. В использовал постулат "должен не знать".

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Человек А получает подавление и переходит из "должен быть известным" в "должен быть неизвестным". Теперь постулат человека А, который он использует является "должен быть неизвестным".

Но это не месть, не так ли? Это не месть.

А получил подавление. Он получил то, чего не хотел. Он не хотел быть изгнанным из "должен быть известным" в "должен быть неизвестным", но он перешёл в него, т.к. получил подавление. Его постулат был подавлен.

Он проиграл, но где здесь отмщение?

Человек был подавлен. Он был подавлен постулатом "должен не знать", но его постулат изменён с "должен быть известным" на "должен быть неизвестным". Он не изменился с "должен быть известным" на "должен не знать".

Он теперь не выдаёт обратно постулат "должен не знать" человеку, который подавил его. Таким образом, нет никакой мести. Это очень странно, не так ли? Где месть? Как же месть попадает в игры?

Нам нужны некоторые ограничения пакета целей для того, чтобы механизм проявил себя. Какого рода ограничения нам нужны?

Есть два ограничения, которые необходимо наложить на пакет целей, чтобы возникла месть, и как только эти ограничения созданы, месть всегда будет возникать в пакете целей. Таким образом, мы сможем ухватить её. Каковы же эти два ограничения?

Игра должна быть навязчивой

Первое ограничение в пакете целей состоит в том, что игра должна быть навязчивой в наборе постулатов, в пакете целей. Другими словами, ситуация дополняющих постулатов невозможна, сведена к нулю. Игра навязчивая. Четыре класса в наборе были сокращены до двух игровых классов.

Я отсылаю вас к моей дополнительной лекции 3 на тему навязчивых игр. Просто посмотрите этот материал, если это необходимо, чтобы понять, что именно мы подразумеваем под навязчивой игрой. *[См. (01) Точка безумия]*

Таким образом, множество постулатов сокращается до двух игровых классов. Это первое требование. Навязчивая игра должна иметь место.

Набор Постулатов сведён к одному игровому классу

Теперь второе требование, набор постулатов сведён к одному игровому классу.

Как вы помните, есть определённый способ сделать это. Человек сокращает набор с двух игровых классов до одного игрового класса, просто отказавшись занимать один из классов игры. Или, другими словами, постулаты в этом игровом классе сводятся к нулю, что уменьшает набор до одного игрового класса.

В общем случае для первого ограничения мы должны принять множество $X \cup Y$ и уменьшить его вплоть до классов X и $1 - Y$, и это первая игра, а игра Y и $1 - X$ – это вторая игра.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Сделав Y равным нулю и 1-X равным нулю, человек сократил его до одного игрового класса, потому что другие классы более не доступны для него. Эти постулаты были сведены к нулю, он решил не использовать их.

Вот как это делается. Всё это упоминается в лекции 3.

Хорошо, теперь давайте посмотрим, как это будет работать на конкретном примере.

Давайте возьмём цель "ударить" на примере школьников. Пакет целей "ударить" имеет цели "ударить", "не ударить", "быть ударенным" и "не быть ударенным".

Сократите его вплоть до одного игрового класса, давайте сведём его к классу "ударить" и "не быть ударенным". Это единственный игровой класс.

Игра "быть ударенным и не ударить" сводится к нулю. Никто не хочет быть ударенным.

Теперь давайте посмотрим на игровую ситуацию. У нас есть игрок А, он занимает роль "ударить" и игрок В занимает "не быть ударенным" и оба из них сократили этот набор до одного игрового класса. Правильно?

На этот раз игрок А выигрывает игру. Он наносит удар. И постулат игрока В "не должен быть ударенным" оказывается подавлен. И он переходит в "должен быть ударенным" правильно? Так что теперь у нас есть ситуация дополняющих постулатов. Игра заканчивается. Игрок А выиграл игру. И ситуация сейчас "должен ударить" и "должен быть ударенным", подавление, конец игры.

Теперь давайте возьмём точку зрения игрока В. Он теперь загнан в "должен быть ударенным".

Но он уже согласился, что "должен быть ударенным" – не та игра, в которую он может играть, так что он не может использовать этот постулат в играх.

И он не может использовать постулат "не должен быть ударен", потому что он подавлен. Он просто проиграл игру, поэтому он не может использовать этот постулат.

Таким образом, он не может оставаться на той стороне пакета целей, не так ли? Все постулаты на той стороне пакета целей в настоящее время недоступны для него.

Так что у него нет выбора, кроме как перескочить на другую сторону пакета.

[Помните, на уровне 5 в таблице на шаге 1А, когда игрок подавлен, он перепрыгивает в новую игру на 8В. - ПМ]

Таким образом, он перепрыгивает на другую сторону пакета и два постулата на другой стороне пакета являются "должен ударить" и "не должен ударить".

Но "не должен ударить", как он уже согласился, не участвует в игре, потому что набор сведён к одному игровому классу. Таким образом, он переходит в постулат "должен ударить" и это тот, который он использует.

И поэтому он просто идёт и ударяет. Вот оно – отмщение. Видите?

Это всё, что может случиться, когда множество постулатов сокращается до одного игрового класса, месть – это всё, что может случиться. Человек находится в игре "должен ударить" и "не должен быть ударенным", получает удар, перепрыгивает на другую сторону пакета и ударяет сам. Это всё, что он может сделать, так же как мальчик шёл по дороге, и кто-то бьёт его кулаком. Единственное, что он может сделать, это ударить в ответ. Он должен перепрыгнуть на другую сторону пакета целей.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Его "не должен быть ударенным" был подавлен и он перепрыгивает на другую сторону пакета целей и весьма навязчиво драматизирует "должен ударить".

Это и есть объяснение механизма мести. Это единственное объяснение механизма мести. Нет другого работающего объяснения этого механизма.

Таким образом, в "Анализе ума" с нашим пониманием пакетов целей мы имеем в первый раз, и, насколько мне известно, впервые в истории человечества, понимание механизма мести. Мы можем, на самом деле, сказать, почему это происходит. Впервые мы можем понять это явление, вместо того чтобы сказать "Ну что ж, это просто человеческая природа". Мы получили его. Теперь мы знаем, что месть будет происходить только тогда, когда пакет целей сокращён до одного игрового класса. Так что, всё, что мы теперь должны спросить, при каких обстоятельствах или какие пакеты целей могут быть сокращены до одного игрового класса.

Ответ – любые пакеты целей. Если игры становятся достаточно навязчивыми внутри пакета целей, он в конечном итоге будет сокращён до одного игрового класса. Это может быть применено к любому пакету целей, но есть некоторые пакеты целей, которые по самой своей природе, могут иметь только один игровой класс.

Пакеты целей, содержащие месть

Что это за цели? Это очень разрушительные цели. Чтобы дать вам пример, давайте возьмём цель "уничтожить". Цель "уничтожить" имеет постулаты: "уничтожить", "не уничтожить", "быть уничтоженным" и "не быть уничтоженным".

Давайте сделаем усиление: "должен уничтожить", "должен не уничтожить", "должен быть уничтоженным" и "должен быть не уничтоженным". Совершенно ясно, единственная игра в этом пакете целей является "должен уничтожить" против "должен быть не уничтоженным".

Почему? Другая игра "должен быть уничтожен" против "должен не уничтожить", но как вы можете выиграть игру, когда ваш постулат "должен быть уничтожен?". Каждый раз, когда вы выигрываете с этим постулатом, вы проигрываете, потому что вы уничтожены. Ясно? Невозможно играть в эту игру.

Таким образом, пакет целей "уничтожить" имеет только один игровой класс в своём наборе постулатов – "должен уничтожить" против "должен быть не уничтоженным". Таким образом, любое разрушительное действие, любой пакет целей, где основной постулат является разрушающим, будет содержать и содержит только один игровой класс. И когда мы видим этот пакет целей в жизни, мы всегда будем видеть месть, связанную с ним.

Таким образом, в общем случае, когда пакет целей был сокращён до одного игрового класса, и каждый раз, когда мы видим игру в этом пакете целей, мы увидим месть. Как видите, мы пригвоздили его. Теперь мы точно определили его. Мы получили весь предмет мести.

Возвращаясь к нашему примеру школьников, мы можем видеть цель "ударить". Пакет целей имеет опоры "должен ударить", "должен не ударить", "должен быть ударенным" и "должен не быть ударенным".

Но единственная игра, в которую можно играть в этом пакете целей является "должен ударить" против "должен быть не ударенным". Другая игра "должен быть ударенным" против "должен не ударить" – это не та игра, в которую кто-то будет играть. Потому что постулат "должен быть

“Game Strategy” by Dennis Stephens

ударенным" является саморазрушающим постулатом. Человек не может выиграть в жизни, занимая этот постулат, так что это не используемая игра.

Вот почему, когда мы видим школьников, идущих по дороге, и один ударяет кулаком другого, почему мальчик, которого ударили, сразу же бьёт в ответ. Это всё, что он может сделать. Нет ничего другого, что он может сделать в пакете целей "ударить", потому что пакет целей по самой своей природе была сведён к одному игровому класс.

Нежизненные пакеты целей

Эти разрушительные пакеты целей, эти так называемые нежизненные пакеты целей очень распространены, они очень распространены. И каждый из них имеет один игровой класс и каждый из них несёт мечь. Как только человек попадает в такой пакет целей, он вовлекается в мщение.

Это является чрезвычайно ценным техническим элементом данных и даёт огромное понимание человеческой психики и понимание феномена мести. Вы видите, как человек попадает в деструктивный пакет целей. Вы знаете, что люди проводят всю свою жизнь в достижении цели мести.

Вы знаете, вы можете увидеть семейные междоусобицы, которые идут на протяжении многих поколений. И каждые несколько лет вражда прорывается наружу, и они выходят и начинают стрелять друг в друга и убивать друг друга. Потом они возвращаются и хоронят своих мёртвых, и всё это затихает, и они зализывают раны, а затем строят план мести другой семье, а затем снова через несколько лет они идут и убивают друг друга.

Это может происходить и на международном уровне. Я имею в виду, в течение сотен лет Германия и Франция были в состоянии мести друг другу. Эти две страны действовали в соответствии с последовательностью оверт/мотиватор. Это продолжалось в течение сотен и сотен лет. Просто прочитайте книги по истории, либо Германия вторгается во Францию, либо Франция в Германию и это продолжается дальше и дальше. Это может продолжаться вечно. Если вы поняли механизм и можете перестать это делать, вы можете просто стереть весь этот глупый механизм из ума.

Мечь продолжается вечно

После того, как человек застревает в пакете целей, который был сведён до одного игрового класса, он попадает в мечь. И как только он в там, это может продолжаться вечно. И это последнее, что вы должны знать о мести – она никогда не заканчивается. Это не имеет конца, нет постулата, чтобы закончить её.

Если когда-либо был бы механизм в этой вселенной, который бы гарантировал, что вселенная будет работать вечно, это был бы механизм отмщения, откровенная последовательность оверт/мотиватор.

Он просто абсолютно гарантирует это.

Вы знаете, человек может дойти до полной фиксации в отмщении, когда единственная причина, по которой он остаётся жив – это чтобы отомстить противнику, это единственное, что держит его в живых. Без этого он умрёт, но это достаточная мотивация для него, чтобы оставаться в живых.

Да, всё может быть настолько плохо. И весь механизм сохраняет эту вселенную в действии.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Механизм мести поддерживает навязчивые игры во Вселенной, и теперь мы можем понять его в "Анализе ума". И понимая это, мы можем сделать что-то с ним.

Как я сказал, любой пакет целей в навязчивых играх может быть сведён до одного игрового класса, но это довольно редко случается с пакетами жизненных целей.

В пакете целей "знать" я не могу представить себе человека, который будет в состоянии действовать в нём, когда он будет сведён до одного игрового класса. Но есть некоторые младшие жизненные цели, которые могут быть.

Даже в пакете целей "секс" вы можете обнаружить месть, хотя это пакет жизненных целей. Существует такая вещь, как сексуальная месть. Так что это может произойти в младшем пакете жизненной цели, но я не могу представить себе, что это может случиться в основном пакете целей "знать". Месть возникает лишь в младших пакетах жизненных целей.

Чаще явление мести возникает, когда человек застревает в одном из нежизненных, деструктивных младших пакетов целей, таких как "уничтожить" или "ударить", или "обвинять", или "деградировать". Знаете, есть целая армия, есть тысячи таких пакетов целей.

Они застревают в одном из этих нежизненных младших пакетов целей, и этот пакет целей имеет только один игровой класс.

И как только они попадают в нежизненные пакеты целей, они скатываются к мести, и это будет убивать их, это уничтожит их, в конце концов. Но перед этим они уничтожат очень много людей вокруг себя.

Это очень опасный механизм.

Или, давайте взглянем по-другому, могли бы мы когда-нибудь закончить эту тему мести на этой планете? Если бы мы могли просто взять человечество и положить конец явлению мести, довести его до точки, где бы он прекратил использовать его, мы бы получили утопию на этой планете. Если бы мы могли просто закончить эту довольно глупую игру под названием месть. Это очень глупая игра, могу вас заверить.

Когда вы изучите эту тему и материал, который я дал вам на этой ленте, вы поймёте не только всю тщетность мести, но и её явную маниакальную глупость. Я вижу, лента заканчивается, и поэтому я закончу прямо сейчас. Надеюсь, этот материал окажется полезным для вас, и большое спасибо.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Диссоциация

Деннис Стивенс, 12 января 1993

Записал Пит МакЛафлин, 17 июня 2012

Привет Грег, это Деннис! Сегодня 12 января 1993 года, и я подумал, что пора дать тебе подробный ответ на ленту, которую ты послал мне в декабре о верхнем уровне саентологической технологии.

[удалены комментарии Денниса о погоде и магнитофоне Dolby. - ПМ]

Билл Робертсон

Я хочу подробно ответить на ленту, которую ты послал мне. Во-первых, жаль, что я никогда не смог встретить Билла Робертсона, потому что он умер. Мне бы хотелось встретиться, потому что людей, которые проводят исследования в этой области катастрофически мало, и они живут далеко друг от друга.

Стоит только взглянуть на область психиатрии, чтобы увидеть, как мало и далеко друг от друга находятся исследователи в области человеческой психики. Поскольку методы психиатрии очень мало отличаются от того, какими они были 20 лет назад. В психиатрии так и не случилось никакого прорыва, что указывает на крайне малое количество людей, активно проводящих психиатрические исследования.

О, нет сомнений в том, много психиатров тратят много средств в университетах и так далее, не приходя абсолютно никуда, они не делают ничего полезного, не делают каких-либо практических открытий в области своего предмета, в своей области. Сегодня психиатрия является такой же, как и 20 лет назад.

Без сомнения, редчайшими из всех исследователей человеческой психики являются те, кто проводит исследование собственной психики. Это бывает очень редко. На каждые десять, проводящих исследования на других, есть только один, кто проводит исследование собственной психики, поэтому я хотел бы встретить Билла Робертсона. Он был очень стар, когда он умер? Был ли он уже старым, или же умер несколько неожиданно?

Ты упоминаешь, что у вас есть куча данных там, около фута высотой, стопка бумаги около фута высотой, так что его исследование, должно быть, было очень продуктивным.

Я был заинтересован в ваших предварительных замечаниях по теме NOTS (*Дианетика новой эры для оперирующего тэтана*), потому что я знаком с процедурой NOTS. Я был знаком с тем, что процедура имеет тенденцию продолжаться вечно, встретив человека, который работал по NOTS, и он, казалось, никуда не двигался. Я не знаю, работает ли он по-прежнему над этим, или он бросил. Всегда нужно быть очень, очень подозрительным к методике, где материал, кажется, исчезает, а затем, возвращается обратно в ум. Другими словами, вы избавляетесь от чего-то, и что-то другое занимает его место, и вы избавляетесь от этого, и снова что-то другое занимает это место, и это может продолжаться вечно.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Нужно с большим подозрением относиться к такой методике. Существует что-то в корне ошибочное, когда это происходит. Ошибка, как правило, в том, что вы находитесь на ложном пути. То, что вы думаете, что происходит, на самом деле не то, что происходит, а происходит что-то совсем другое.

Когда я говорил с этим парнем, который делал эти NOTS, и я попробовал эту процедуру, она просто не имела никакого смысла для меня. Я работал очень серьёзно, но в этом не было никакого смысла.

Я мог создавать эти сущности, и я мог перемещать их и одевать им смешные шляпы. Я мог делать что угодно с ними, но есть одна вещь, которую я не смог сделать и это то, что они должны были сделать в соответствии с учебником. Вы знаете, я действительно серьёзно старался. Я попытался перестать владеть ими. Я бы сказал: "Кто-то создаёт их", и я положил их сюда, и я положил их туда, и у меня есть другие люди, чтобы перемещать их, и я создаю изобилие их, и я создаю дефицит их. Я делаю всё что угодно с ними. Но нет, ничего не случилось.

Э-метр продолжал оставаться на месте, ручка тона на 3 с плавающей стрелкой и всё это только заставляет меня зевать и через несколько недель баловства с этим я, наконец, сказал себе: "Эта проклятая процедура плоская на тебе, Деннис Стивенс. Ты просто зря тратишь время". А потом стрелка действительно освободилась и начала плавать красиво, и стало очевидно, что это было правильное решение. Процесс был плоским.

Мои собственные исследования, другими словами, моя собственная работа, которую я проделал, мой собственный уровень 5 сделал процесс плоским. Он был плоским, когда я начал. Так что у меня не было ничего, чтобы сообщить о предмете NOTS за исключением того, что он был плоским, когда я попытался его начать.

Я просто не мог получить любое из тех явлений, которые получали другие люди. Они сообщали о каких-то явлениях, как и этот парень. Он объяснял некоторые из явлений, которые он получал. Я, конечно, не получил ничего по сравнению с тем, что получал он.

Хорошо, достаточно предварительных замечаний, Грег. Пора добраться до мяса, как говорится.

То, что я собираюсь сказать, возможно, немного революционно, но я собираюсь сказать это, потому что это очень реально для меня, и это то, как я вижу процедуру.

Нужно быть очень осторожным, на самом деле, когда человек проходит через эти явления в своей психике. Нужно быть очень осторожным, прежде чем преклир поймёт, что это явление создаётся ни кем иным, как им самим.

Не существует такой вещи как "сущности"

Даже несмотря на то, что преклир будет клясться на стопке Библий, что эта вещь в его уме не имеет ничего общего с ним, надо быть очень осторожным, чтобы по-настоящему согласиться с ним.

Во всех исследованиях, которые я когда-либо делал, и могу заверить, Грег, что я хорошо обыскал эту часть своей психики. Я имею в виду, если я хочу настроить своё тета-восприятие [*не имеет никакого отношения к тета-хиллингу*] с помощью одной из старых процедур, я делаю немного "Открывающей процедуры дублирования" между двумя объектами MEST в настоящем моменте. Это своего рода разминочное упражнение для меня. Так что я не ленился на предмет уровней ОТ.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Но я могу заверить вас, во всех техниках ОТ, с которыми я когда-либо сталкивался и работал и так далее, я никогда не сталкивался ни с чем в своём уме... нет ничего, кроме моего собственного творения, моих собственных макетов. Я никогда не сталкивался с сущностями. Они ни разу не попадались.

Это может поразить вас, но я никогда во всех своих исследований, нигде в уровнях в моей собственной технологии, нигде в более низких уровнях моей собственной технологии, нигде в верхних уровнях моей собственной технологии, нигде во всех материалах дианетики от 1950-го... В течение часов и часов использования методов саентологии, которые работают на мне и других, различных методов и элементов, которые были запущены соло, клиринговые технологии. Я ни разу не нашёл каких-либо сущностей в моём уме.

Это интересно, не так ли? Так что надо быть очень осторожным, когда вы встречаете что-то в уме индивида, что он считает некоторой сущностью, которая влияет на него в настоящем времени. Я не просто говорю это, потому что я никогда не нашёл ни одной из них. Могу заверить вас, что психушки во всем мире полны людьми, которые будут клясться на стопке Библий, что у них есть вещи в их умах, которые чужеродны по отношению к ним. Они клянутся, что их разум преследуют существа, оказывая на них влияние.

Психушки заполнены этими людьми. И это одна из первых вещей, с которыми человек, имеющий дело с невменяемыми или психически неуравновешенными пациентами, должен быть знаком.

Я имею в виду, вы можете подойти к любому психиатру и говорить о сущностях в вашем уме, и он будет просто зевать. Он слышал всё это раньше. Каждый день, пять дней в неделю, все его рабочие дни. И когда он слышит по выходным о людях, у которых есть сущности в их умах и каждая из них такая же вкусная как фруктовый пирог. Каждая из них, будь она проклята. Ни одна из них не оказывается ничем иным, кроме как "цепь, с ошибочно установленным владельцем" в банке.

Так что я говорю это обдуманно, Грег, есть действительно два типа людей в этой вселенной, два типа существ.

Есть те, кто без колебаний поклянутся, что их разум наполнен сущностями. Вы знаете, они просто поклянутся чем угодно, что их преследуют сущности.

И те, кто никогда не видел сущностей.

Есть два типа, есть определённо два типа людей. И я один из тех, кто никогда их не видел. Их не существует, насколько я понимаю, и есть те, кто клянутся, что их уму не дают покоя сущности.

Понятие сущности в уме, это тэтан, деградировавший тэтан или тэтан ОТ, который является отдельным тэтаном от самого себя, который влияет на себя, является особенностью определённой части человечества.

Теперь совершенно ясно, что тот, кто проводил это исследование и разработал метод NOTS является одним из тех людей, которые верят в теорию ума с привидениями и имеет сущности, и он, без сомнения, схватился за эту идею сущностей и разработал NOTS.

Техника просто не могла быть разработана таким человеком, как я, потому что у меня нет никакой реальности сущностей. Это последнее, что я бы стал разрабатывать, метод на предмет сущностей просто потому, что, насколько я понимаю, их не существует. У меня никогда их было. Никогда не было никакой реальности насчёт них.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Диссоциация

Это явление *ума с привидениями*, которое я выбирал так называть, т.к. оно известно в психиатрии, у них есть технический термин для этого в области психиатрии, и это очень хорошее слово. Они называют это **диссоциация** (нарушение связности психических процессов – *толковый словарь*). Не путайте с разъединением (дизассоциация). Разъединить – означает перестать ассоциироваться с кем-то. Но в психиатрии диссоциация имеет очень точное определение, и описывается как отключение какой-то части ума от основной части ума и классификация этот отсечной части ума как класс "не себя".

Теория ума с привидениями

Другими словами, **человек просто разделяет свою психику на классы себя и не себя.**

Та часть, в которой он обитает, он называет «Я». И есть часть, которой он противостоит, которую он называет «не Я». И это становится умом с привидениями.

И человек будет клясться на стопке Библий, что та часть – это не он. Несмотря на то, что принципиально он создаёт её и заставляет делать то, что она делает.

Это, конечно, классическая ситуация неправильного определения владельца (mis-ownership). Они создают что-то, включая его в автоматическом режиме, заставляя его пройти через всё это, наделяя эту сущность жизнью с одной стороны. А с другой стороны, отрицают, что именно они делают это.

Разве это не странно, что, когда они попадают в эту область с этими сущностями, их ручка тона растёт и стрелка заливает? Разве это не странно, когда происходит ситуация, идентичная классическому кейсу ошибочного определения владельца.

Несомненно, парни из технического отдела могли бы прийти и сказать: "Боже мой, что, чёрт возьми, здесь происходит? Разве это не классический кейс ошибочного присвоения? Здесь что-то не так, ручка тона не должна быть такой высокой и стрелка не должна залипать с этим преклиром".

Видите? Но нет, все они беспечно идут вперёд отрицая всю теорию. Они не применяют свои собственные знания к предмету. Существует, очевидно, что-то очень странное, когда человек начинает работу с этими сущностями и заканчивает с высокой ручкой тона и залипанием стрелки. Это серьёзная проблема кейса. Это означает, что что-то очень не в порядке в сессии.

Я имею в виду, что только полный идиот будет пытаться пройти через высокий тон и залипание стрелки.

Когда я готовил одиторов в Hasi, это была одна из вещей, с которыми я сталкивался, и я имел обыкновение стоять и вдалбливать это студентам в головы.

Если вы получаете высокую ручку тона и залипание стрелки, вам лучше сделать что-то с этим. Вы просто не можете беспечно продолжать, как будто ничего не происходит. Что-то серьёзно не в порядке в сессии. Вам лучше бы выяснить, что не так.

Может быть, у преклира есть проблема в настоящем времени. Например, гвоздь в ботинке, который делает ему больно. Мы не знаем что именно, но это даёт ему высокую ручку тона и залипающую стрелку. Лучше сделать что-то с этим.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Скрытое влияние

Другим названием теории ума с привидениями является теория скрытого влияния. Некоторые люди искренне считают, что их разум может быть под влиянием сущностей, о которых они не знают.

Другими словами, они считают, что на их поведение можно оказать влияние, и они не имеют возможности когда-нибудь выяснить, кто это делает. Кто оказывает влияние. И они искренне верят в это.

Конечно, это чушь собачья. Это полное нарушение теории коммуникации.

Вы можете вступить в коммуникацию со всем, что влияет на ваш разум

Правда в том, что если что-то влияет на ваш разум, если что-нибудь способно влиять на ваш разум или воздействовать на вас как личность, то вы вполне способны общаться с ним, с этой сущностью. И найти, кто это и что это такое и узнать об этом всё. Вы найдёте запись об этом в моём исследовании.

Другими словами, нет такого понятия, как скрытое влияние. Всё это чистойшей воды ложь. Это ложь, чтобы напугать детишек. Нет такого понятия.

Если вы считаете, что есть такая вещь, как скрытое влияние, вы в конечном итоге оказываетесь с умом с привидениями. Правда в том, что на вас могут повлиять только те вещи, которые вы способны обнаружить.

Теория коммуникации

Если что-то может повлиять на вас, вы можете это обнаружить. Это просто двухсторонняя коммуникация.

Если кто-то может общаться с вами, то вы можете общаться с ними. Тот факт, что они могут общаться с вами означает, что вы можете общаться с ними. Если что-то может коснуться вас, то вы можете почувствовать прикосновение. Видите? Это так работает. Это два двухсторонняя связь во Вселенной. Если кто-то собирается влиять на вас и двигать вас и заставить вас делать что-то, вы вполне способны осознать, что это происходит.

Так что нет такого понятия, как скрытое влияние. Это одна из этих восхитительных маленьких выдумок, чтобы пугать детишек.

Могу заверить, Грег, что есть большой процент обитателей наших сумасшедших домов, которые будут снова клясться на стопке библий, что такие вещи, как скрытое влияние действительно существуют. Видишь ли, они знают, что они существуют, именно поэтому они находятся в психушке.

Кстати, вернёмся на мгновение к высокой ручке тона и залипающей стрелке. Вы упомянули на вашей ленте, что текущая фантазия или, по крайней мере, один из последних фантазий на тему высокой ручки тона и залипшей стрелке в Nas1 – это превышение.

Ну, конечно, превышение может производить такие эффекты. Нет сомнений по этому поводу. Но говорить о том, что это единственная причина – означает просто игнорировать реальность.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Есть много причин для этого. Многие явления могут привести к этому в человеческой психике и превышение – только одна из причин.

Без лишних усложнений давайте перейдём к анатомии диссоциации. Я имею в виду, я уже говорю о диссоциации, но можем ли мы сделать что-нибудь с этим? Разрешима ли проблема?

Ах, да, действительно. Она имеет определённую анатомию, с которой я хорошо знаком и она имеет очень простое решение.

Анатомия Диссоциации

Основные проявления Диссоциации. В первую очередь, анатомия диссоциации. Ну, прежде всего, прежде чем мы погрузимся в анатомию диссоциации, я думаю, что лучше дать некоторые из наиболее распространённых проявлений диссоциации. Если вы не осведомлены об этом, вы можете быть удивлены количеством ответвлений.

Цепи и вышибатель

Самое простое проявление диссоциации – это старые Дианетические цепи, когда человек имеет команду в уме, которая приказывает ему делать определённые вещи. Он может иметь, скажем, вышибателя, который выбивает его вверх и вниз по траку времени. Это цепь, небольшой постулат, как бы изолированный от него, который командует им, он вполне это осознает, но не в силах сделать что-нибудь, кроме как повиноваться ему.

Это, вероятно, самое простое проявление диссоциации – цепь, которую Рон разобрал очень подробно в книге "Дианетика: современная наука душевного здоровья". Он очень хорошо прошёлся по цепям. Он очень хорошо осветил эти явления. Он, очевидно, исследовал всё очень тщательно.

Но сам предмет диссоциации Рон обошёл стороной в своих исследованиях. Он немного погрыз его, но он никогда не погружался в него с головой.

Это, конечно, моё личное мнение, но я считаю, что он сам страдал от диссоциации. Когда я скажу больше об этой теме диссоциации, вы поймёте, почему я считаю, что Рон сам страдал ею.

Так что, конечно, он был заторможен в своих исследованиях по этому вопросу из-за того, что он был лично вовлечён в проблему. Он был диссоциативной личностью, таким образом, он не мог побороть её объективно. И он никогда не сделал этого во всём исследовании в саентологии. Он надгрыз его, но он никогда не вступал в борьбу с ним. Но мы сделаем это.

Сущности

Между цепями и навязчивым поведением находятся эти сущности в уме, с которыми мы сталкиваемся в NOTS. Это просто маленькие схемы, вот и всё. И они не показывают, что человек сошёл с ума или что-нибудь такое. Это просто немного отделённые цепи. Они просто там на том же уровне, что и цепи.

Так что это отнюдь не серьёзное явление. Это довольно мягкая диссоциация. Это нечто между цепью и человеком, который находится под действием ментальной навязчивости. Это, конечно, не столь сильно, как ментальная навязчивость. И это, конечно, гораздо слабее, чем раздвоением личности.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Навязчивости (компульсии)

Следующей наиболее тяжёлой степенью диссоциации будет человек под принуждением сделать что-то, или демонстрирующий навязчивое поведение. И человек хорошо осознает принуждение сделать что-то.

Может быть, когда они идут гулять, они не должны наступать на щели между плитами. Они чувствуют себя вынужденными избегать трещин на асфальте. Они не должны ставить ноги на трещины; они должны идти между трещинами. *[Переводчик: в современной психологии это называется обсессивно-компульсивное расстройство, или сокращённо ОКР].*

Это принуждение и это диссоциация.

Или это может быть принуждение вести себя определённым образом. Компульсивное поведение является проявлением диссоциации. Это не тяжёлое проявление. Есть намного более тяжёлые случаи, чем это, но это по существу отщеплённая часть ума, которая теперь командует основной частью, чтобы сделать что-то и главная часть повинует, человек не в силах не повиноваться командам.

Раздвоение личности

Теперь следующий уровень серьёзности. Мы покидаем сферу нормального невротического или обычного поведения, обычного человека. Сейчас мы переходим в то, что классифицируются в психиатрии как психоз и, вероятно, наименее тяжёлым из них будет раздвоение личности. Если человек проявляет одну личность в течение одного периода времени, а затем эта личность исчезает, и он становится совершенно другим человеком.

Если вы когда-либо читали книгу "Три лица Евы", вы найдёте это хорошо документированным. Это не обычное состояние, но когда это действительно происходит, это является поразительным. Это проявление диссоциации, и работа психиатра или терапевта состоит в том, чтобы поженить все эти сущности и собрать их обратно в единую личность.

У вас есть раздвоение личности. У вас есть раздробленная личность; вы должны собрать все кусочки вместе. Когда вы соберёте все части вместе, вы снова получите одну личность, все остальные исчезают. Это проявление диссоциации.

Шизофрения

Более тяжёлой, чем раздвоение личности является шизофрения. Когда человек слышит голоса и имеет принуждение действовать и делать вещи, которые ему говорят голоса. Целые разделы ума выключаются, и он демонстрирует навязчивое поведение. Всё это проявления шизофрении, о которых можно прочитать в любом учебнике по психиатрии.

Это тяжёлое проявление диссоциации, диссоциативной личности.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Паранойя

Столь же тяжёлым состоянием является паранойя. Параноик считает, что весь мир против него. Это психотическое состояние, он считает, что люди в заговоре против него. Есть сущности, которые замышляют что-то, и он необоснованно полагает, что он находится под влиянием этих сущностей, и все они собираются что-то с ним сделать. Они все хотят уничтожить его. Это параноик. Шизофрения и паранойя идут рука об руку. Есть термин – параноидальный шизофреник, оба часто идут вместе, иногда по отдельности, иногда вместе.

Это причина того, почему я считаю, что Рон Хаббард никогда не был в состоянии завершить свои исследования и так никогда этого не сделал. Не завершил и не разобрался с предметом диссоциации в саентологии, потому что я знаю из личного опыта, что Рон был параноиком. Он был определённо параноидальной личностью. Это было совершенно очевидно, когда я разговаривал с ним. Я встречался и ужинал с этим парнем. И мы сидели и болтали и так далее, общались и выпивали вместе. Он имел обыкновение говорить, это было совершенно очевидно, что он чувствовал, что его преследуют.

Он считал, что психиатры разрушают саентологию. И я спорил с ним, я сказал, "Смешной Рон, просто оставь их в покое, они не наносят нам никакого вреда. Мы оставляем их в покое, они оставят нас в покое". "Нет, Деннис" – говорил он, - "Нет, нет, там ... всё это происходит", – говорил он. "Странные вещи происходят на наших линиях коммуникации и это проклятые психиатры. Они хотят уничтожить нас. И мы должны успеть первыми".

Через некоторое время я начал понимать, что этот парень был параноиком. Я имел дело с параноидальной личностью. Это не было заметно, я имею в виду, он не был сумасшедшим, но он был параноиком.

О, это проявилось во многих случаях в саентологии. Много раз он показывал параноидальное поведение. Я не первый или единственный человек, который знал, что Рон Хаббард был параноиком или проявлял параноидальные тенденции.

Так что для меня не было полной неожиданностью, что человек с той степенью паранойи будет испытывать трудности в изучении проблемы диссоциации. Потому что он будет иметь тенденцию, чтобы части его собственной психики отключались и действовали независимо друг от друга.

И он был бы не в состоянии определить, были ли они подлинными частями его личности или были другими тэтанами в настоящем времени, влияющими на него. И он был бы не в состоянии определить это из-за его собственных параноидальных тенденций. Вот почему я считаю, что он никогда не был в состоянии завершить это исследование или тщательно изучить тему диссоциации. Это было странно, учитывая важность вопроса, что он не брался за него.

Рон и сексуальность

Есть и другая область ума, раз уж я затронул предмет областей психики, с которыми Рон Хаббард никогда не справился.

Рон Хаббард никогда не брался за предмет сексуальности. Вы берёте учебники Дианетики и Саентологии и помимо старых добрых энграмм пренатального соития "Книги-1" и немного материала в "Истории Человека" вы будете искать напрасно что-нибудь на тему секса в учебниках саентологии или его лекциях. Рон был очень молчалив на тему секса.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Когда вы понимаете, насколько важен секс в жизни человеческих существ, вы можете подумать, что должно было быть гораздо больше упоминаний этой темы в саентологии. И таким образом, мы можем предположить, и я знаю, что у него было много проблем на тему секса. Рон был совершенно не в состоянии сделать исследование по этому вопросу.

Но это даёт вам некоторое представление, возвращаясь к теме проявлений диссоциативной личности; она довольно обширна, не правда ли.

Идя от простой цепи, через компульсивное поведение, через явления, которые вы видите в NOTS и в область психоза.

На самом деле, кроме различных дегенеративных состояний ума, которые возникают в старости или при алкоголизме или отравлении и так далее, диссоциация является общим знаменателем большинства состояний безумия.

Подавляющее большинство людей в сумасшедших домах, которые классифицируются как безумные, являются диссоциативными личностями. Единственные другие типы личностей, которые классифицируются как душевнобольные, являются случаями деменции у пожилых людей, слабоумия или алкогольной деменции, деменции от ядов, и так далее.

Нет никаких других психозов.

Таким образом, вы можете увидеть, насколько важна тема диссоциации, и как это странно, что она никогда не была исследована Роном Хаббардом, никогда не была полностью изучена.

Когда вы начинаете изучать предмет диссоциации, вы понимаете, что вся эта вещь – большая дыра в Саентологии, которая называется "Где Диссоциация?" Рон никогда не говорил об этом, никогда не упоминал предмет под названием диссоциация. Это интересно.

В случае если вы думаете, что я очерняю мистера Хаббарда, это не так. Я до сих пор считаю, что он был одним из величайших психотерапевтов этого столетия. На самом деле он, возможно, был самым большим из-за его вклада в человеческое знание ума; его вклад по истине велик. Человек был гением в своей области, но это не меняет факта, что он был заметным параноиком и был диссоциативной личностью и имел много неприятностей на тему секса. Это просто правда.

Решение проблемы Диссоциации

Теперь давайте теперь перейдём к решению проблемы диссоциации.

Вопрос диссоциации, основой его является наш старый знакомый предмет проблем и решений. У людей есть проблемы, как правило, в детском возрасте, и они решают проблему и решение работает. Это ключевой момент – решение работает.

Так что каждый раз, когда у них возникает эта проблема, они применяют решение и оно продолжает работать. Решение, в конце концов, становится автоматическим, это ключевой момент. Решение становится автоматическим, становится автоматическим решением и каждый раз, когда проблема появляется, решение идёт в ход и вещь становится ещё более автоматической. В конце концов, они создают небольшую сущность, ребёнок будет создать небольшую сущность в своём уме, ту, которая запускает решение, как только проблема возникает.

Мы все делаем это. И когда проблема возникает, он автоматически применит решение. Теперь интенсивность, степень, в которой он применяет автоматизм, варьируется от человека к человеку.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Хотя все мы делаем это, некоторые заходят очень далеко, и создают полноценную сущность в комплекте с фиолетовой шляпой или что там у вас, и создают идентичность с целью или функцией и всё это является своего рода макетом. И это диссоциативная личность.

Другой человек, как я, например, просто создаёт маленькую машину, небольшой сервисный механизм, но никогда не даёт ему много жизненности. Это был просто небольшой обслуживающий механизм, который применяет постулат, когда возникает проблема. Так что, хотя все мы делаем это, все мы делаем это в разной степени.

Диссоциативный тип личности делает это в заметной степени и тип личности, который не диссоциирует в дальнейшей жизни, делает это в очень незначительной степени.

Вот суть этого, Грег, это фиксированное решение, которое приводится в действие. И в один прекрасный день... неизбежно случается, что фиксированное решение приводится в действие и о, ужас, оно не решает проблему. И это ужасно, видеть решение, которое всегда работало и вдруг перестало работать.

Почему это решение перестало работать? Ну, конечно, может быть любое количество причин, времена меняются, различные обстоятельства. Ничто не остаётся неизменным достаточно долго в этой вселенной, как мы все знаем. Так что в один прекрасный день, неизбежно, фиксированное решение больше не будет работать, и мы знаем это с абсолютной уверенностью.

Он не может прекратить это

У нас есть фиксированное решение, а затем в один прекрасный день оно больше не работает. Это неизбежный конец для всех фиксированных решений – они перестают работать. А потом, конечно же, он пытается остановить решение от приведения в действие.

Это момент, когда начинается самое интересное. Он не может остановить его. Он не может остановить работу машины. Он настроил её на автоматическое действие, и он больше не может контролировать машину.

И здесь он делает очень глупую вещь. Он противостоит машине. Он теперь противостоит этому. И он говорит: «Это теперь компульсивное поведение, я не хочу больше этого делать, но я нахожу себя делающим это. Каждый раз, когда случается X, я делаю Y, и я не хочу делать Y каждый раз, когда X происходит, и я должен прекратить делать Y каждый раз, когда происходит X.»

Он противостоит собственному фиксированному решению. И здесь начинаются проблемы. До сих пор все было всё в порядке, никаких проблем вообще. Правильной вещью, которую он должен был бы сделать в этом случае, было бы создать множество таких машин и поместить их туда, чтобы они делали это для него.

Другими словами, он должен был бы дублировать её, создавая автоматизмы, чтобы вводить решение автоматически. Он должен сознательно делать то, что машина делает для него автоматически. Другими словами, он должен был бы дублировать машину.

Рон имел эту технологию, которую он знал очень хорошо, и я узнал об этом от старика где-то в 1950-х годах. Он знал об автоматизмах фиксированных решений и так далее, так что пока не было ничего нового в моих словах.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Это стандартная Саентологическая технология, если они не потеряли её. Я не знаю, что они там делают в наши дни. Они могли потерять её.

Но, так или иначе, у Рона была эта технология. Он понял это, но он не говорил об этом с точки зрения диссоциации, он говорил об этом с точки зрения проблем и решений. Он не связывал её с темой диссоциации, как это делаю я.

В любом случае человек делает эту ошибку, он выступает против фиксированного решения, и, конечно, он не может остановить машину. Так что теперь он берёт её, поднимает флаг и начинает великую битву с собственным фиксированным решением.

Опять же, некоторые личности делают это гораздо активнее, чем другие. Некоторым кажется, что это глупо противостоять собственной машинерии, и они просто не делают этого. Они каким-то образом избегают противостояния и разблокируют машину.

Никогда не снимал палец с кнопки

Я никогда этого не делал. Я пересмотрел всё своё детство в том, что касается этого механизма. Я не могу найти, когда бы я делал это. Я устанавливал машины, но я всегда знал, что именно я делаю это. Я никогда не снимал палец с кнопки выключения, даже если машина работала автоматически, я всегда мог остановить её. Понимаете, я никогда не снимал с неё контроль. Может быть, это секрет моего успеха?

Но некоторые люди снимают контроль, тем самым ставя её в класс "не себя", и когда они хотят остановить машину, они не могут, потому что теперь машина где-то там, как бы вне их контроля.

Это не значит, что машина вышла из-под контроля или работает любым другим постулатом, нежели их собственные. Я имею в виду, как только вы положили вещи в класс не себя, вы говорите, что она больше не будет подчиняться вашим постулатам.

Это то, что вы имеете в виду, когда вы помещаете вещи в класс "не себя". Они больше не будут подчиняться вашим постулатам. Они теперь действуют ино-детерминично, т.е. согласно постулатам кого-то другого.

Так что вам некого винить, кроме самих себя, если вы создали машину, положили её в классе не себя, а потом удивляетесь, почему вы не можете её контролировать. Машина никогда не делает ничего другого, кроме как повинуется вашим собственным постулатам, так что вы не можете винить никого, кроме себя за свои действия. Во всяком случае, некоторые люди будут делать это, и они попадают в этот механизм, и это будет диссоциативный тип личности. И поэтому они в конечном итоге остаются с этой машиной, которая в настоящее время им противостоит.

У них есть отщеплённая часть их психики, эта автоматическая машина где-то там и следующее, что вы знаете, что у них есть сущности или кластер сущностей, по соответствующему предмету, потому что, как вы знаете из NOTS, сущности имеют тенденцию группироваться по подобию предмета.

Они связываются по подобию постулата. Так что нет ничего удивительного в том, что это должно было бы произойти, потому что это то, как устроен ум. Это анатомия диссоциации, Грег, это то, как она возникает.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Терапия

Что требуется делать с этим в терапии? В моей собственной терапии – ничего. Это просто проявляется на уровне 5А и стирается, к тому времени как уровень 5А закончен. Просто напомню, что на уровне 5А вы создаёте постулаты в классе "себя", а затем в классе "не себя", т.е. созданные другими. Вы создаёте других, создающих постулаты в классе "не себя" и в классе "себя". Вы работаете всё время с этими классами "себя" и "не себя" на очень мощных постулатах на уровне 5А.

После того, как вы делали это в течение 10 или 20 часов, все автоматические механизмы рассыпаются на куски, вы просто разрываете их, потому что вы теперь специалист по созданию вещей в классе "не себя".

Это оказывается так же просто – создавать вещи в классе "не себя", как и создавать вещи в классе "себя". Это не имеет никакого значения. Я имею в виду, я могу макетировать вещи в классе "не себя" так же легко, как я могу создавать их в классе "себя". Я могу макетировать других людей, макетирующих вещи так же легко, как я могу макетировать вещи сам. Я знаю, *что есть что*, я держу их отдельно. Первое так же легко для меня, как и второе. Нет большой трудности в этом.

Большинство людей, только если они не проработали эту тему, если вы попросите их создать что-то, они создадут это в классе себя. Они никогда не создадут это в классе "не себя", если вы попросите их сделать это.

И некоторые люди имеют много трудностей, делая это, они не могут создавать вещи в классе "не себя". Они говорят: "О, нет, я не могу этого сделать".

Всё это проявляется на уровне 5А моей технологии. Они преодолевают это к тому времени, как заканчивают уровень 5А. Они просто ломают эту машинерию, и все сущности уходят. Так что моё решение проблемы диссоциации – уровень 5А.

Это отнюдь не специфическое применение. Это просто прорабатывается на уровне 5А, потому что это находится внутри уровня 5А. Когда вы сделали уровень 5А, вы уничтожили все сущности. Они все ушли, потому что **сущности – это лишь постулаты в классе "не себя"**.

Что такое идентичность?

Смотри, Грег, давай разберёмся. Что такое идентичность? Давай разберёмся, что такое идентичность, и как идентичность возникает в уме.

Идентичность – это просто набор постулатов.

Постулаты предшествуют идентичности. Это очень важный элемент данных. Это не значит, что вы создаёте идентичность, а затем она начинает работать на определённых постулатах. Это не то, как она работает.

Это работает с точностью до наоборот. Вы создаёте постулаты, в первую очередь. Есть постулаты, постулаты идут в ход, а потом мы говорим: "Ну, человек, который использует эти постулаты, является идентичностью". Видите?

И мы будем называть этого человека идентичностью *[роль]*. Вы знаете, рыбак – человек, который ловит рыбу. Его постулат "рыбачить".

Но, во-первых, как вообще возникла идентичность рыбака. В один прекрасный день кто-то начал ловить рыбу. Потом кто-то другой начал ловить рыбу, после того, как они начали ловить рыбу, они

“Game Strategy” by Dennis Stephens

сказали: "Ну, нам нужна идентичность для этого. Кто этот человек, который ловит рыбу? Ну да, рыбак, он теперь рыбак". Так они изобрели слово рыбак, и это слово даёт нам понятие идентичности. И теперь у нас есть идентичность рыбака. Но она приходит после постулата "рыбачить", видите?

И она вытекает из постулата "рыбачить".

Как избавиться от сущностей

Таким образом, вы столкнётесь сущностями в уме, и вы норовите сказать "хорошо я должен попытаться избавиться от них".

Ошибка! Это неправильный способ. Правильный способ разобрать сущность в уме – это выяснить, на каких постулатах она работает.

Нужно только узнать постулаты и один за другим забрать себе контроль над этими постулатами. Создавать их самостоятельно. Я имею в виду, это может быть просто творческим процессом, или это может быть, что-то столь же сложное, как мой уровень 5А. Но, это одно и то же. Вы собираетесь пойти туда и попытаться взять на себя контроль за создание этих постулатов, и тогда сущность исчезнет. После того как вы перестаёте навязчиво создавать постулат, на котором сущность основана, она исчезает, потому что сущность состоит только из постулатов. Она не состоит не из чего другого, кроме постулатов.

Рыбак, сущность рыбака, вэйлэнс рыбака, не состоит не из чего другого, кроме постулата "рыбачить". Плюс постулата "быть человеком", можно было бы сказать, но это общее для всех человеческих идентичностей, постулат "быть человеком". Что отличает рыбака, это постулат "рыбачить", видите? И как только вы стёрли постулат "рыбачить" из ума, рыбак уходит. И это самый простой способ, чтобы стереть рыбака из ума – стереть постулата "рыбачить".

Трудный путь сделать это – попытаться стереть рыбака, не касаясь постулата "рыбачить", это трудный путь. Вы можете сделать это, если вам сильно повезёт. Но это гораздо более трудный путь.

Правильный способ сделать это – обратиться к постулату. Тогда сущность, идентичность, называйте как угодно, исчезнет.

Вот почему в моей терапии я работаю только с постулатами, я не работаю с идентичностями, не работаю с сущностями, мне не нужно. Я работаю с постулатами, а идентичности, сущности сами уходят. Идентичности состоят из постулатов, все они состоят, так что вы должны работать только с постулатами в классе "себя" и в классе "не себя" и все сущности и идентичности уйдут.

И они уходят, они отлетают на уровне 5А. Они летят во всех направлениях. Все они. Это то, как я делаю это в моей терапии. Есть и другие способы, которыми вы можете сделать это. Есть много способов, которыми Вы могли бы освежать именно эту кошку, которая называется диссоциацией.

Вы могли бы рассматривать вещь чисто как проблему в технологии "проблемы и решения" в саентологии. Вы можете заставить человека макетировать машину, которая создаёт сущности. Макетировать машину, которая создаёт эти постулаты, макетировать машину, которая создаёт постулаты, которые становятся сущностями. Макетируйте много машин. Теперь пусть другие люди макетируют машины. Вы можете сделать творческий процесс.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Вы можете вернуться в детство и взять момент, когда вы создали решение проблемы и датировать его, найти моменты времени, когда вы впервые наткнулись на этот постулат и установили эту машинерию. Делайте это таким образом.

Это может быть трудный путь, чтобы сделать это, кстати. Но вы могли бы сделать это таким образом. Это может быть сделано Дианетически, но самый быстрый способ сделать это был бы с помощью моей технологии уровня 5А. Я клянусь, это самый быстрый способ.

Это не единственный способ сделать это, есть много способов, которыми вы можете сделать это, если вы понимаете механизм сущностей, механизм идентичностей. Это старая технология "проблемы и решения".

Проблемы с NOTS

Между прочим, в начале ленты ты говорил о NOTS и явлениях, которые возникают в NOTS. Я должен был прослушать это снова, я подумал, что это что-то особенное, но нет, я сразу понял это так, как ты сказал. И это было совершенно верно.

Ты сказал, что, когда они пытались вложить намерения в массу, они начали подниматься по шкале ОТ и начали получать соматика в процессинге.

Как только они начали вкладывать намерения в окружающую среду, они начали получать соматика. Так что потом они сели и пытались применить технику для обработки соматик.

Ошибка! Ошибка! Ошибка! Нарушение кодекса одитора!

Посмотрите, если у вас преклир ходит, вы проводите с ним 8К и он ходит по комнате и вы просите его трогать предметы в комнате, и это включает соматика, что теперь кодекс одитора говорит вам делать? Он не говорит вам сесть и попытаться справиться с соматиками, не так ли?

Кодекс одитора является очень точным по этому вопросу, он говорит, что вы будете продолжать этот процесс до тех пор, пока он производит изменения, а затем вы прекратите делать этот процесс. Таким образом, вы ведёте преклира по комнате, он касается объектов, если это включает соматика, вы продолжаете процесс. Так? Делать что-нибудь ещё есть ошибка. Это нарушение кодекса. Это просто, одна из вещей, которые отделяют одиторов от не одиторов.

Одиторы продолжают процесс до тех пор, пока он производит изменения, а не одиторы не делают этого. Это отделяет одиторов от психиатров, именно это. Одиторы идут дальше и сглаживают процесс, психиатры бросают.

Но, эй! Мы берёмся за предмет верхнего уровня технологии и человек теперь может вложить постулаты в окружающую среду, и это начинает включать соматика. Правильное решение этой проблемы заключается том, чтобы продолжать вкладывать постулаты в окружающую среду и сгладить процесс. Понятно?

Так что никогда не было никакой необходимости изобретать NOTS, вы видите? Это всегда было ненужным решением. Всё, что им нужно было сделать, это сгладить этот проклятый процесс.

Если этот ОТ получает соматика каждый раз, когда он вкладывает постулаты в окружающую среду, начните сессию с команд одитинга по вкладыванию постулатов в окружающую среду, спасибо. Вы получаете соматика? Большое спасибо; мы будем продолжать этот процесс. Вот следующая

“Game Strategy” by Dennis Stephens

команда, вложите ещё несколько намерений в окружающую среду. О, ваши соматика становятся все хуже? Хорошо, мы будем продолжать этот процесс.

Вы знаете, просто одитинг, рутинный одитинг. Не нужно быть одитором уровня 14 для обработки такого рода ситуации. Вы знаете, одитор уровня 1 может справиться с этим. Продолжайте процесс до тех пор, как он производит изменения.

Это то, что меня поразило. Я с трудом мог поверить, что кто-то из технической экспертизы Дэвида Мэйо попадёт так легко в такую простую ловушку, не сглаживая процесс и придумывая странные решения. Немного странно, не так ли? Кто-то здесь одержим сущностями!

Странное то, что если вы должны были бы взять человека, новоиспечённого ОТ, и он начинает вкладывать намерения в окружающую среду, и у него появляются соматика, если бы вы продолжили процесс, в конечном итоге, он бы их и отключил. В конце концов, соматика бы выключились.

Соматика и Усилия

Преклир может обнаружить, однако, и я сталкивался с этим явлением, он может обнаружить, что причиной его соматик является то, что вкладывая постулаты в окружающую среду, он создаёт усилия в собственном теле. И эти усилия встречают контр-усилия в его собственном теле и конфликт между усилием и контр-усилием в его теле вызывает соматика. Другими словами, он сам генерирует соматика в своём собственном теле, создавая усилия, когда он вкладывает постулаты в окружающую среду.

Может быть, он пытается использовать своё тело, пытаясь вложить постулаты в окружающую среду с помощью усилий тела. Некоторые люди будут делать это, они застряли в усилиях. И они пробуют и проецируют мысленно с использованием диапазона усилий и, в конце концов, они получают соматика в своём теле. Всё это проявится, если вы просто продолжите вкладывать намерения в окружающую среду, преклир может знать, делает ли он это. Он, в конце концов, знает, откуда он получил эти соматика. "Ой, ой, я вкладываю все эти усилия в своё тело, вот откуда берётся боль". Другими словами, это не имеет ничего общего с его траком, это просто явления настоящего момента.

Так что эти явления могут происходить. Но в любом случае, они уйдут, и это была просто ещё одна причина, почему он получает соматика. Но правильной процедурой будет продолжить процесс.

Так что я боюсь, что Дэвид Мэйо упал в моих глазах. Я всегда довольно высоко оценивал его как саентолога, но если он провалился здесь, то ему определённа пора на пенсию.

Явление Диссоциации имеет кумулятивный (накопительный) характер

Вероятно, самой ужасной характеристикой диссоциации является то, что она имеет накопительный характер. Человек терпит неудачу. Получает свой первый провал, будучи ребёнком и получает машинерию, которая выходит из-под контроля.

Какая-то часть ума выходит из-под контроля, и он закрывает её от себя, и когда, наконец, он немного успокоился, в следующий раз, когда он попадает в аналогичную ситуацию, это повторяется.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Другими словами, провал порождает провал, и следующая вещь, которую он делает, всё дальше ведёт их к уму с приведениями, и вы получаете диссоциативный тип личности.

Я могу дать вам больше информации о типах личности, типах постулатов, которыми человек будет оперировать.

Основные типы личности и их частотность

Вы помните четыре основных постулата на уровне 5А? "Быть известным", "быть неизвестным", "знать" и "не знать", четыре основных постулата. С ними я работаю на уровне 5А. Не удивительно, что люди, как правило, закливаются на одном из них и склонны основывать свой образ жизни на одном из этих постулатов.

Две положительные опоры пакета целей "знать" являются фаворитами. Наиболее распространённым является постулат "быть известным". Чаще всего вы найдёте людей драматизирующих "быть известным". Он творческий, экстраверт. Всё это есть в моих исследовательских заметках, кстати. У меня нет необходимости повторяться, вы можете найти это всё там. Таковы характеристики этой личности.

Следующим, наиболее распространённым типом, является "знать". Этот человек, как правило, вдумчивый и прилежный, желает учиться и так далее.

Далее гораздо менее распространены, так называемые отрицательные типы личности.

Прежде всего, "не знать", это следующий самый по распространённости, "не знать", это отвергающий тип личности. Он просто не хочет знать.

И наименее распространённым является "быть неизвестным". Практически в бегах, они являются своего рода скрытными личностями, склонными к уединению.

Дело в том, что когда вы процессируете застрявших в отрицательных опорах, например, вы берёте человека, который в "не знать" или драматизирует "не знать" или драматизирует "быть неизвестным", и вы процессируете их. Вы берёте человека, который в "не знать", и когда вы одитируете его, он поднимается по шкале, и он начинает переходить всё больше и больше в постулат "быть известным".

Другими словами, это цикл человека в постулате "быть известным", его оппозиция – терминал "не знать". Это его враг – "не знать", и в цикле проигрыша он берет себе его характеристики.

Чем ниже он идёт по шкале, тем больше он переходит в вэйлэнс "не знать". И поднимая его по шкале, в конце концов, вы вернёте его обратно в "быть известным". Так что, на самом деле, человек, который застрял в "не знать", когда вы одитируете его, поднимается по шкале, и вы находите, что он "быть известным", вот где он действительно должен быть.

[Это технология исключаящего постулата. Когда "должен быть известным" становится всё более навязчиво драматизирующим "должен быть известным", он также драматизирует "должен не знать". Вы не можете сказать разгневанному человеку ничего. См. книгу «03 Продолжая уровень 5», раздел: Исключающий постулат, как игры становятся навязчивыми. Редактор]

И точно так же с человеком, который застрял в "быть неизвестным". Он является противостоящим терминалом "знающего". Знающий, который противостоит постулату "быть неизвестным" и

“Game Strategy” by Dennis Stephens

работает на постулате "знать", в конечном итоге перейдёт в "быть неизвестным", так что он, в конце концов, прячется. И по мере того, как вы одитируете его, он выходит "из укрытия" и возвращается к постулату "знать". Так что на самом деле есть только два "быть известным" и "знать", это довольно характерные типы личности.

["Знающий", когда он проигрывает, он "должен быть неизвестным" и прячется, чтобы избежать противостояния. Редактор]

Знающие – хорошие учёные, прилежные, как правило, вдумчивые и так далее.

"Быть известным" является экстравертом, инициатором, активным, великим спортсменом.

Мне не нужно продолжать, вы увидите различия между этими двумя типами личности сразу же. Но из этих двух типов личности, тип, который, скорее всего, станет диссоциативным является "быть известным" просто потому, что ему противостоит отвержение.

Какой тип инцидентов вас расстраивает?

Быть известным

Прежде чем я продолжу, мне лучше объяснить это. Вы всегда можете понять, какой постулат соответствует человеку. Вы только должны спросить "Какого рода инциденты расстраивают вас по жизни?"

И он говорит: "О, хорошо, что я не люблю в своей жизни? Мне не нравится быть отвергнутым. Мне не нравится получать отказ". Да, он, наконец, решает: "Я действительно чувствителен к отвержению".

Вы не должны искать дальше, он "быть известным". Он работает на постулате "быть известным", потому что противостоящим терминалом ему является "не знать", который является отвержением. Он оказывается отвергнут.

Знать

Человек драматизирует постулат "знать", противостоящий терминал "быть неизвестным", так что если бы вы спросили: "Какого рода инциденты в вашей жизни больше всего расстраивают вас?". И он думает об этом некоторое время, и ты думаешь: "Ну, он собирается сказать, быть отвергнутым". Нет, он не особо беспокоится об отвержении.

Дело в том, что его расстраивает лишение. Он терпеть не может быть лишённым вещей. Он терпеть не может, когда ему мешают знать вещи. Вы видите, его противостоящий терминал мешает ему знать вещи. Ему мешают знать.

Он не любит тайны. Его противостоящий терминал является скрывающим. Его оппонент скрывает вещи всё время и лишает его вещей. Он ненавидит, когда у него отбирают вещи. Так что он говорит: "Ну, самое худшее в моей жизни – лишаться вещей и быть лишённым знания вещей".

Это то, что он ненавидит больше всего. Таким образом, он говорит вам это, и вы знаете, где он находится, он знающий.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Не знать

Теперь человек, который застрял в "не знать". Вы говорите ему: "Какого рода инциденты в вашей жизни расстраивают вас?" и он говорит: "Скажу сразу же. Я терпеть не могу людей, навязывающих мне что-то. Я просто ненавижу навязывание. Навязывание – ужасная вещь".

Он застрял в "не знать", его противостоянием является "быть известным", а "быть известным" – это навязывание. Из характеристики личности "быть известным" следует постулат "должен быть известным".

"Быть известным" навязывает вещи людям, а "незнающий" ненавидит это. Он терпеть не может, когда ему навязывают.

Быть неизвестным

И наконец, "быть не известным", вы говорите ему: "Какого рода инциденты расстраивают вас больше всего в вашей жизни?". И он об этом думает и говорит: "Худшие вещи, которые происходят в моей жизни, это когда я вынужден раскрывать секреты. Быть обнаруженным". И это действительно худшие вещи, которые могли бы случиться с ним.

Вы видите, это засекреченный тип личности, и он выступает против знающего. Он терпеть не может людей, которые хотят знать вещи.

Он терпеть не может их любопытство, их любознательность. И самое худшее, что случалось в его жизни, это когда он был вынужден раскрывать вещи.

Его расстраивает разоблачение, когда заставляют раскрывать вещи, когда он вынужден "быть известным", это его главное расстройство.

Их четыре, вы видите. Таким образом, вы можете узнать, какой постулат из четырёх человек драматизирует, спрашивая, какие случаи их больше всего расстраивают. Здесь нет сомнений, вы не получите никаких перекрёстных типов. Люди попадают в один из этих типов, нет никаких сомнений. Вы не найдёте человека, который бы сказал: "Ой, ну мне не нравится отвержение, мне не нравится быть отвергнутым, и я не люблю, когда меня лишают возможности знать вещи". О, нет, вы не получите этого. Вы не получите такого пересечения.

Человек, который не любит быть отвергнутым, не возражает против лишения вещей. Конечно, он не любит и это, но это не расстраивает его слишком сильно. И человек, который не любит быть лишённым вещей, хотя он не любит быть отвергнутым, это на самом деле не беспокоит его слишком сильно. Это не его игра. Так что это весьма хорошо характеризует личность.

Диссоциативный тип личности

Причина, почему диссоциативной личностью, скорее всего, будет "быть известным", состоит в том, что он общительный. Он выставляет эти фиксированные решения, которые вы видите. А потом в один прекрасный день он пытается изменить фиксированное решение, и он не может... и он сразу чувствует, что он пойман. **Его собственная машинерия отвергает его приказы, его команды.** И это действительно очень расстраивает, и именно поэтому я думаю, что это основа, я не могу доказать этого, но я думаю, именно поэтому некоторые личности являются диссоциативными, а некоторые нет.

“Game Strategy” by Dennis Stephens

Я думаю, что это зависит от основного постулата, на котором они основывают свою жизнь. И я уверен, что постулат "быть известным" является своего рода присоской для диссоциации. Личность "знать" имеет иммунитет к этому, она совершенно свободна от диссоциации.

Я имел обыкновение быть "знающим", и "знать" имел обыкновение быть моим любимым постулатом. Но это, конечно, мой кейс, я не диссоциативная личность. Я никогда не был, даже тогда, когда я был знающим. В молодости я драматизировал этот постулат довольно тяжело.

Однако я не стал диссоциативной личностью, никогда не был ей в этой жизни. Но есть много доказательств того, чтобы поддержать то, что я говорю, хотя я не могу доказать этого, не проводя большого исследования на большом количестве людей, которое я, вероятно, не имею шанса провести на данном этапе.

Но я бы сделал ставку на то, что диссоциативные личности, их постулат – "быть известным", и я знаю точно, что параноидальная личность всегда работает на "быть известным", это единственный постулат, на котором она работает.

Это не означает, что каждый человек, работающий на этом постулате, является параноиком. Нет, нет, но если вы найдёте человека, который демонстрирует параноидальные тенденции, этот человек в основном "быть известным".

Хаббард был в основном личностью "быть известным" и он был видным параноиком. И я знал довольно много параноидальных людей, и каждый из них показал все характеристики личности "быть известным". Они все экстраверты, все экстраверты по своей природе и так далее. Они показали все проявления личности "быть известным".

Таким образом, есть довольно много корреляции между основными четырьмя постулатами и жизнью, Грег, это не то, что я придумал, они просто присутствуют в моих исследованиях. Это настоящие жизненные вещи, которые сидят в реальных живых людях. Чем больше вы будете работать с ними, тем больше вы придёте к пониманию, что это так.

Нет ничего кроме этих четырёх основных постулатов. И человек "выпрямляет" их на уровне 5А.

По мере того, как он работает с ними, разбирает их, он получает большие дыры в своём банке, большие-большие дыры, большие-большие куски выкидывает из своего банка.

Дополнение – Рассмотрение Сущностей

Это является дополнением к ленте, оно сделано спустя некоторое время. Переслушав ленту, я понял, что забыл упомянуть ещё одно применение "Анализа ума" к решению проблемы сущностей.

Вообще говоря, я не рекомендую трогать тему сущностей в уме, если они не мешают терапии. Так что, если они не мешают вам, не связывайтесь с этой темой. Можно было бы просто попутно проработать её на уровнях. Но если сущности мешают практике "Анализа ума", они могут быть решены прямо на 2-м уровне.

Нет вообще ничего, чтобы могло бы помешать человеку взять сущность и найти некоторые сходства и различия между ней и объектом настоящего времени физической вселенной. Другими словами, просто относиться к ней как к части ума.

Сущность является частью психики и может рассматриваться как таковая, и если она проявляется в терапии, следует рассматривать её как таковую. Таким образом, если сущность препятствует

“Game Strategy” by Dennis Stephens

терапии на уровне 2, то она должна решаться на уровне 2 и сущность или сущности должны быть взяты и между ними и объектами физической вселенной настоящего момента обнаружены сходства и различия.

Точно так же на уровне 3, если сущности мешают на уровне 3, они могут быть устранены во времени, сравнивая их с настоящим моментом физической вселенной. Для подавляющего большинства людей все явления уже исчезнут к тому времени, когда человек попадёт на вершину уровня 3. Но, тем не менее, если они сохраняются, то, конечно же, как я уже говорил в лекции, уровень 5А проработает их.

И если они не развалятся на уровне 5А, боже мой, всё должно исчезнуть к тому времени, но если есть какие-либо остаточные явления вокруг вас, можете просто сделать младшую вселенную сущности предметом пакета целей "знать" на уровне 5С, и это будет конец.

Это будет конец сущностей.

Таким образом, к предмету сущностей, повторяю, можно обратиться на уровнях 2, 3 и 5А и разобраться с этой темой. А также она может быть решена конкретно, наконец, на уровне 5С.

Однако помните! Вы не обращаетесь к сущностям, если они не мешают терапии. Вы просто продолжаете терапию, если они не мешают. Но если они мешают практике "Анализа ума", то вы обращаетесь к ним так, как я предложил на этих различных уровнях.

Большое спасибо.