

Методическое пособие по процессингу Стивенса и
процессингу ИГР

Мост Стивенса

Прежде, чем Вы откроете эту книгу и попытаете применить к себе предлагаемые процессы, задайтесь вопросом: "Насколько Я сам ответствен за все те злоключения, неудачи и неуспех, которые со мной произошли? Насколько Я сам ответствен за отсутствие ощущения счастья и интереса к жизни, за чувство неудовлетворенности и нереализованности?"

Если Вы можете сказать, что в Ваших злоключениях все-таки есть доля и Вашей ответственности, если Вы не склонны перекладывать свои проблемы на других людей, государство, правительство, бога или дьявола, то открывайте книгу и начинайте создавать себя.

Эта книга для Вас!

Но если Вы считаете, что в Ваших бедах повинны исключительно другие, которые плохо о Вас заботятся, не дают Вам то, что Вы хотите, если Вы склонны объяснять свои неудачи судьбой, кармой, предопределенностью, плохой политикой правительства, если Вы надеетесь на помощь бога, дьявола, высших сил, мистических знаний, колдовских чар, или рассчитываете, что придет кто-то и решит Ваши проблемы, то это означает, что эта книга не для Вас.

Не открывайте ее — она может повредить Вам!

Предисловие

В 1978 году вышла в свет книга Денниса Х. Стивенса "Демонтаж ума", в которой предлагалась теория и методика высокоэффективной технологии одитинга основанной на концептуальном развитии саентологического процессинга "Важностей" и процессинга "Игр". Долгое время книга оставалась незамеченной, поскольку была сложна для понимания широкой публикой, а в саентологических кругах была проигнорирована, как не соответствующая ортодоксальной идеологии саентологической церкви.

В русском переводе эта книга, под названием "Анализ ума", впервые появилась в 1982 году, но оставалась и остается достоянием небольшой группы российских "саентологов андеграунда".

В Европе и на Американском континенте ситуация аналогична. Методика предложенная Стивенсом известна ограниченному кругу профессиональных одиторов, работающих в "свободной зоне".

Ситуация, сложившаяся на настоящий момент в социальной сфере, распространение компьютеров и создание "Internet", позволяют предположить, что в ближайшее время ситуация изменится и технология, предложенная д-ром Стивенсом, получит распространение. Доказательством тому является появление значительного количества независимых переводов этой книги на различные языки, в частности, существует около десятка русских переводов.

Так о чем речь? А речь о том, что технология предложенная д-ром Стивенсом позволяет отдельному человеку совершенно самостоятельно и независимо от каких-либо структур и организаций не только повысить уровень своего благополучия, но и достичь таких уровней бытия, которые и не снились даже самым отъявленным мистикам и фантастам.

Если сделать небольшую ретроспективу, то можно увидеть, что созданная Л.Р.Хаббардом "Дианетика" перевернула взгляды человека на механизмы сознания и мышления. Но не смотря на то, что она многократно превосходит по эффективности любые известные методики психотерапии, она все равно остается очень громоздкой (две сотни исходных аксиом), требует большого опыта и смелости при применении ее методов, исключает само-

стоятельное использование и достаточно мучительна при применении. "Саентология" значительно упростила понимание такого явления, как человек. А дианетика заняла место ассиста в рамках саентологической технологии. Процессы стали гораздо гуманнее, проще для понимания и применения, некоторые из них оказалось возможным использовать соло (самостоятельно). Но по-прежнему, для проведения терапии требовался квалифицированный специалист. Да и восемь десятков исходных аксиом энтузиазма не прибавляли. К тому же саентология объясняла далеко не все явления, которые обнаруживались, некоторые из этих явлений выходили за рамки объяснимого настолько сильно, что была создана особая область названная парасаентологией.

Теория игр, созданная д-ром Стивенсом имеет всего четыре аксиомы, она проста для понимания по сравнению с саентологией, не имеет необъяснимых областей и самое главное это то, что методика процессов, основанная на этой теории почти не требует, а в некоторых случаях вообще не требует квалифицированной помощи и может применяться совершенно самостоятельно и независимо. А где же место саентологии? Саентология заняла свое место внутри концепции игр в качестве служебного инструмента.

Прочтение книги "Анализ ума", в первый момент, вызывает своеобразную эйфорию, особенно у людей знакомых с саентологией и дианетикой. Как все просто! — Остыньте. Опыт первых добровольцев, испытавших эту технологию на себе, показал:

1. Она действительно работает;
2. Она работает много эффективнее всех других методик;
3. Она гуманна;
4. Она опасна;
5. Она периодически не хочет работать.
6. Она запускается далеко не у всех.
7. Далеко не все могут использовать ее самостоятельно.
8. Далеко не все хотят ее использовать.
9. Люди, проходившие дианетический или саентологический одитинг под руководством одитора, да еще на э-метре, обычно протестуют против этого процессинга, что объясняется подавленной (невосстановленной) причинностью в отношении собственного ума и механизмов памяти.
10. Периодически требуется поддержка саентологического одитора.

На основании этого и дальнейшего опыта был создан **МОСТ Стивенса**.

Мост Стивенса отличается от всех остальных тем, что он все-таки, в значительной степени, **соло-мост**.

Роль одитора в этом процессинге сводится к запуску процессов, разрешению возникающих затруднений, предоставлению информации и консультациям.

Структура книги

Книга состоит из двух частей.

Часть 1 — это собственно процессинг Стивенса, который состоит из трех шагов, из которых первый и второй — это запуск процессинга, а третий — сам процессинг.

Описание процессинга построено следующим образом: вначале идет глава из книги Д.Х.Стивенса "Анализ ума"; затем дополнительные процессы со списками, которые значительно облегчают прохождение основного процесса, и инструкциями по их прохождению; затем

необходимые комментарии и пояснения; завершает описание процессинга информационный блок. В начале каждого дополнительного списка приводятся инструкции по его прохождению. Очень внимательно знакомьтесь с этими инструкциями — Ваша невнимательность может повлечь за собой срыв процесса, достаточно неприятные ощущения и испорченное настроение на пару недель.

Часть 2 — Это четвертый шаг Моста — процессинг Игр. Как и в первой части, вначале идет глава из книги "Анализ ума"; затем дополнительные процессы с инструкциями к ним; пояснения и комментарии; затем информационный блок.

В конце книги даны необходимые приложения и пояснения к ним, взятые, в основном, из трудов Л.Р.Хаббарда и наработок практикующих саентологических одиторов.

Часть 2 — Процессинг ИГР, предоставляется одитором на особых условиях.

Важное замечание

Если Вы, при изучении этого или любого другого материала, обнаруживаете, что не понимаете что-то или перестали понимать, то это означает, что Вы не прояснили для себя какой-то термин. Вернитесь к тому месту, где понимание еще сохраняется, и, путем повторного прочтения, выявите то слово, которое было Вами не понято и пропущено. Используя соответствующий словарь, проясните для себя это слово. В беседе с одитором, если это возможно, уточните правильность понимания Вами этого термина.

Внимание !

Во время процессинга Вы можете столкнуться с явлениями, которые не укладываются в Вашу модель миропонимания.

Будьте готовы к самой невероятной фантастике, к тому, что Вы столкнетесь с тем, чего не может быть.

Будьте готовы встречать все это лицом к лицу и не искать объяснений.

Есть вероятность того, что во время процессинга, произойдет сильное падение эмоционального тона (см. пояснения к спискам ДАВО и Расширенной шкале эмоций), что *очень* неприятно. Вы можете обнаружить себя в состоянии, которое находится значительно ниже смерти. Самое худшее, что Вы можете сделать в этом случае — это прекратить процессинг. Если Вы так поступите, то, вполне возможно, обеспечите себе глубочайшую депрессию года на полтора. Но если Вы найдете в себе силы продолжать, самостоятельно или с помощью одитора, то очень быстро начнете ощущать качественные изменения в своей жизни. Изменения в сторону успеха и счастья.

Передавая эту методику другим, исходите из принципа: "не навреди"

Часть 1

Процессинг Стивенса

*"Спасение утопающих — дело рук
самых утопающих."*

(Лозунг службы спасения на водах)

Человек, на своем долгом пути сквозь вечность, многократно вовлекался в самые различные приключения и действия, он принимал огромное количество тождеств (ролей), он шел по спирали игр, по нисходящей спирали, давая свое согласие на проигрыши и поражения, постепенно забывая кто он и откуда. Он растратил свои способности, растратил свою бытийность и причинность, он больше не умеет побеждать и получать эффекты на противнике. Он больше не умеет создавать игры, и поэтому довольствуется той мышинной возней, которую ему навязывают. Человек ищет работу, что он ищет? — Он ищет, кто бы взял его в свою игру, которая обеспечит ему выживание. Вот так. Дойти до невозможности обеспечивать даже собственное выживание. Как так получилось? Люди мучительно ищут ответ на этот вопрос. Одни пытаются найти ответ в религии, другие — в философии, третьи — в науке, кто-то ударяется в мистику, спиритуализм и эзотерику, многие, отчаявшись что-то понять, заливают свою неудовлетворенность алкоголем, забивают ее наркотиками. Некоторые выбирают мост повыше и речку поглубже, кто-то предпочитает веревку с мылом, а кому-то психушка кажется спасеньем. Кто-то копается в собственном уме сам, а кто-то с помощью психотерапевтов, надеясь найти таким образом ответ на вечный вопрос: "Кто виноват?" Ответа нет. Да и откуда ему взяться, если виновник всех своих бед сам человек, но для того чтобы осознать это, надо помнить о том, кто ты есть, а человек не помнит. Не помнит, потому что не хочет помнить. Не хочет помнить все те проигрыши и поражения, на которые сам же дал согласие, не хочет помнить проступки и наказания, которым подвергался и подвергал других. Не хочет видеть и помнить дела "рук своих". Да уже и не может.

И что же делать? — Ответ прост, и он у Вас в руках. Никто, ни бог, ни дьявол, ни святые отцы, ни ученые мужи, ни психоаналитики, ни даже саентологические одиторы с их жесточайшим кодексом поведения не смогут до конца распутать тот клубок, который Вы создали сами, никто его не распутает кроме Вас.

Содержание

Анализ ума.....	7
Самоанализ.....	43
Списки второй динамики.....	83
Расширенный ДАВО.....	157
Шкала эмоций.....	161
Помощь.....	163
Немного о потоках.....	164
Игровые условия.....	165



Как Работать с книгой.

1. Внимательно прочтите все вступления, заключения, пояснения и комментарии к спискам и процессам.

2. Просмотрите предлагаемые списки.

3. Выпишите дважды незнакомые слова и непонятные термины (на поля страницы, где Вы обнаружили незнакомое слово и на отдельный лист бумаги).

4. Используя соответствующие словари проясните эти слова и термины и запишите их значение на полях страниц и на отдельном листе.

5. Заручитесь поддержкой саентологического одитора.

6. Если Вы испытываете двойственное отношение к предлагаемой методике ("и хочется и колется"), то попробуйте найти в предлагаемом материале что-то, с чем Вы можете согласиться, и, используя это как отправную точку, развивайте свое согласие.

7. Примите решение, что Вы начинаете соло-процессинг.

8. Выделите какое-то время для работы над собой. Лучше, если это будет всегда одно и то же время.

9. Очень внимательно знакомьтесь с пояснениями к каждому процессу, упражнению, списку. Не начинайте процесс, пока полностью не усвоите смысл и цель предстоящих действий.

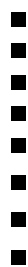
10. Не забегайте вперед — процессинг построен на основе закона градиентов — если Вы что-то пропустите или не получите оговоренный результат, но попытаетесь идти дальше, то Вы напрасно потратите время.

11. В книге нет избыточной информации. Каждое предложение, каждый абзац информативны и имеют смысловую нагрузку — ничего не пропускайте, не оставляйте без внимания.

Успехов Вам.

Для заметок

Техника безопасности при прохождении Моста Стивенса.



■ **Итак, вы решились «разобрать» ваш ум?**

■ **Если решились, то ознакомьтесь с техникой безопасности:**

1. **Пройдите тест и если у вас возникает сомнение по поводу того нужно вам УОО или нет, то это означает, что нужно. Пройдите УОО под руководством одитора.**
2. **Не забегайте вперед, не пропускайте уровни – соблюдайте закон градиентов.**
3. **В случае возникновения затруднений используйте ВВ или/и списки самоанализа №№ 13-16.**
4. **Заручитесь поддержкой саентологического одитора.**
5. **Обильно используйте ВВ.**
6. **Не думайте во время процессов, не делайте выводов. Вы разбираетесь с умственной машиной, которая работает по ответно-раздражительному принципу и в ней нет ответов. Там только ложные цели и ложные намерения, там ложь, ложь, и ничего кроме лжи.**
7. **Продолжайте процесс до тех пор, пока он дает изменения.**
8. **Не начинайте процесс если вы голодны, не выспались, устали или болеете.**
9. **Воздерживайтесь от употребления алкоголя.**
10. **Если вы употребляли алкоголь, лекарства содержащие наркотики или транквилизаторы, то прервите ваши занятия на 5-7 дней, до устранения остаточных явлений, вызванных этими препаратами.**
11. **Не совмещайте эту методику с другими методиками, допускающими иную причинность, кроме самоопределенной причинности индивида.**
12. **Не совмещайте эту методику с другими методиками, пытающимися получить умственные или духовные изменения через воздействие на тело, путем чрезмерных динамических и статических нагрузок.**
13. **Не совмещайте эту методику с практиками, которые достигают «измененного состояния сознания» через применение наркотиков, гипноза, самогипноза, «психотропного дыхания», коллективных медитаций и «наведений транса».**

Успехов вам.

Dennis H. Stephens
The Resolution of Mind
A Gemes Manual

Анализ Ума

Руководство по самосовершенствованию. Теория
игр жизни и последовательность практических
упражнений для овладения играми.

Я хочу выразить мою признательность великим философам, людям искусства, сочувствующим людям, прошлым и теперешним, которые напомнили мне о лучших человеческих качествах. В особенности Джорджу Булю, человеку, который забрал логику из области эзотерики и принес ее в царство математических вычислений, которые может понять школьник, два года изучающий алгебру.

Я хочу выразить мою особую признательность Л. Рону Хаббарду, основателю дианетики и саентологии, человеку, который забрал психологию из области мозга и вернул ее людям. Я имел честь работать с доктором Хаббардом в то время, когда его наука формировалась, и именно он зажег во мне искру, говорящую о том, что в жизни можно найти смысл и ее можно как-то улучшить.

Д.Х. Стивенс

Сентябрь 1979г

Не нужно верить в теорию, прежде чем практические упражнения начнут работать для вас; просто считайте ее возможной, вот и все. Даже то, что практическая часть работает, не делает теорию истинной, так как есть много возможных теорий, из которых можно вывести эту практику. Однако до тех пор, пока практическая часть не оказалась неработающей, вполне можно считать теорию полезной. О любой теории нельзя сказать ничего большего. Ее правильность или неправильность зависят от того, как хорошо она объясняет законы природы, а не от того, что люди о ней думают.

Во всех известных мне применениях этой теории, она может объяснить наблюдаемые явления. Однако я буду первым аплодировать любому, кто сможет объяснить все эти факты с помощью более простой теории, из которой будут выведены еще более работоспособные практические упражнения.

(Оккам — мой старый друг.)

СОДЕРЖАНИЕ

Глоссарий.....	9
Теория.....	10
Игра жизни, основные определения.....	10
Само-определяющие и все-определяющие постулаты.....	11
Цикл проигрышей постулирования.....	12
Состояние навязчивых игр с собственным умом.....	13
Классы проступков и оправданий.....	14
Личностные черты основных постулатов.....	14
Устранение времени.....	14
Жизнь и формы жизни.....	16
Четыре основных дополняющих постулата.....	16
Все-определяющие (ВО) постулаты.....	17
Индивидуальность.....	18
Разумность.....	18
Смерть.....	18
“Не могу”.....	18
Эмоции.....	18
Ощущения.....	18
Долгая ночь души.....	18
Скрытое воздействие: само-исполняющееся пророчество.....	19
Служебные эффекты.....	20
Тело.....	21
Этика.....	21
Послесловие	
Практика.....	22
Общие указания.....	22
Золотое правило.....	23
Изменения.....	23
Кожный гальванометр.....	23
Уровни практической работы.....	24
Шаг первый	24
Возмещение важности (ВВ).....	25
Тест.....	27
Шаг второй.....	28
Шаг третий.....	29
Дополнение к разделу “Теория”.....	30
Определения.....	30
Этика игр.....	31
Обвинение и вина.....	31
Свобода и “освободители”	32
Основания для постулатов.....	32
Основной закон этой вселенной.....	34
Пакеты целей.....	34
Логическое примечание.....	35
Жизненные и нежизненные цели.....	36
Строение этой вселенной.....	38
Как определить жизненность цели.....	39
Младшие вселенные.....	40

*Мудрость начинается тогда,
когда стремление понять игры
становится больше, чем стремле-
ние играть в них.*

Д.Х.Стивенс

*Тех, кого боги хотят уничто-
жить, они сначала сводят с ума.*

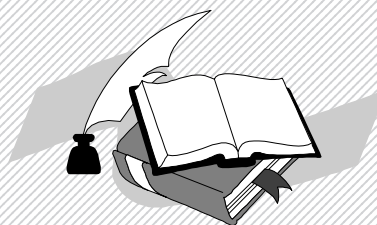
Эврипид

*Тех, кого боги хотят свести с
ума, они лишают знания природы
жизни и игр.*

Д.Х.Стивенс

*Если все игры — развлечение и не
имеют смысла, и если разложение
ума на составные части — это ос-
мысленная деятельность, то
это не игра, но вполне может
быть развлечением.*

Д.Х.Стивенс



ГЛОССАРИЙ

Ассист (англ.) — помощь. В саентологии известно около трехсот ассистов, способных быстро и эффективно изменить состояние человека, выключить боль, нейтрализовать эмоции.

Важность — навязанное знание. Когда знание навязано, оно становится важным. Любая важность относительна, то есть всегда можно сравнить важность знаний.

ВВ — см. Возмещение важности.

ВО — см. Все-определяющий постулат.

Возмещение важности — (сокращенно ВВ) упражнение по восполнению “запаса важностей”. Есть несколько разновидностей этого упражнения — возмещение важности с помощью восприятия и творческое возмещение важности с помощью воображения. Подробнее это упражнение описано в соответствующей главе раздела “Практика”.

Вселенная, младшая — вселенная, полностью находящаяся внутри физической вселенной. Все младшие вселенные имеют то же протяжение в пространстве и во времени, что и физическая вселенная. Примерами младших вселенных являются коты, короли и грузчики. Все классы индивидуальностей или объектов — младшие вселенные. Все младшие пакеты целей, жизненные и нежизненные — младшие вселенные.

Закон градиентов — последовательность действий по достижению чего-то, основанная на постановке промежуточных целей, которые наверняка достижимы. Нарушение этого закона приводит к недостижению основной цели и утрате способностей действовать в направлении ее достижения.

Закон двойственности — Он утверждает, что приписывание важности чему-то автоматически приписывает важность противоположности или отсутствию этого. Поэтому если жизнь считается важной, то смерть — отсутствие жизни — также важна. Если считается важным понятие “сам я”, то также важно понятие “не-я”. В этом законе мы видим природу нарастания и нескончаемости игр.

Закон дополняющего постулата — Принятие постулата из пакета целей при неготовности принять дополняющий постулат приводит к пойманности в этом пакете целей.

Основной закон этой вселенной — в этой вселенной можно знать только то, что уже создано для известности. По этому основному закону при игре в этой вселенной можно знать только прошлое и настоящее этой вселенной.

Игра — противоречие (противостояние) постулатов. Например, игрок хочет съесть пирожок, а другой игрок хочет, чтобы пирожок не был съеденным.

Игра, навязчивая — когда игрок теряет свою свободу выбора в том, играть ему или не играть, игра становится навязчивой. Обычный уровень социальных игр.

Одитор — специалист в области применения дианетических и саентологических процессов. Терапевт, знающий саентологические методики

и умеющий применять их. Далее в тексте: одитор и терапевт — синонимы.

Опоры — Опоры основной игры, пакета “Знать” — это четыре основных постулата: “Должно быть известным”, “Должно быть неизвестным”, “Должен знать” и “Должен не знать”. Все остальные цели тоже имеют четыре опоры.

Оправдание — подавление собственных постулатов игрока другим мы назовем оправданием. Это проступок другого по отношению к игроку, который привел к подавлению его постулатов. Он называется оправданием, потому что он оправдывает собственные подавляющие проступки игрока. Основные классы оправданий: “Заставили знать”, “Помешали знать”, “Заставили быть известным” и “Помешали быть известным”.

Пакет целей — цели образуют пакеты из четырех постулатов, дополняющих и противостоящих. Например, пакет цели “Создавать” — это:

1. Должно быть создаваемым.
3. Должен создавать.
2. Должно быть не создаваемым.
4. Должен не создавать.

Подавление — проигрыш в постулировании. С точки зрения проигравшего — это оправдание его проступков, а с точки зрения победившего — это проступок, то есть неэтичное действие. Основные классы подавлений — “Заставили знать”, “Помешал быть известным”, “Помешали знать”, “Заставил быть известным”, “Заставили быть известным”, “Помешал знать”, “Помешали быть известным”, “Заставил знать”.

Постулат — причиняющее соображение (мысль или идея), самостоятельно созданная истина. Хороший пример постулата — “Да будет свет!”. Четыре основных постулата — “Быть известным”, “Быть неизвестным”, “Знать” и “Не знать”. Постулаты могут быть дополняющими, противостоящими, само-определяющими и все-определяющими. Постулаты имеют парную структуру, то есть само-определяющий постулат предполагает все-определяющий постулат и наоборот. Постулаты также образуют пакеты целей из четырех постулатов, так как каждый постулат предполагает дополняющий постулат и противостоящий постулат.

Постулаты, дополняющие — “Быть известным” и “Знать”, “Быть неизвестным” и “Не знать” — это дополняющие постулаты. Они увеличивают взаимную симпатию. Например, если вы хотите, чтобы кто-то вам что-то рассказал, и он рад это сделать, то ваш постулат “Чтобы мне рассказали” и его постулат “Рассказать” дополняют друг друга и увеличивают вашу взаимную симпатию.

Постулаты, противостоящие (противоречащие) — “Быть известным” и “Не знать”, “Быть неизвестным” и “Знать” — это противостоящие постулаты. Они уменьшают взаимную симпатию. Например, если вы догоняете кого-то, а он не хочет, чтобы вы его догнали, то ваш постулат “Догнать” и его постулат “Чтобы меня не догнали” противостоят (противоречат) друг другу и

уменьшают взаимную симпатию.

Постулаты, само-определяющие — постулаты, определяющие “самого себя”, то есть свою роль в игре и действия “самого себя”, например “Читать книгу”.

Постулаты, все-определяющие — постулаты, определяющие “других”, то есть роль других игроков и их действия, например, “Быть читаемой” для книги.

Проступок — подавление постулата противника в игре. Основные классы проступков: “Помешал быть известным”, “Заставил быть известным”, “Помешал знать” и “Заставил знать”.

Рикол (репрезентация) — получение из памяти полного объема информации со всеми восприятиями в связи с каким-либо событием или временным периодом.

Саентология — “Наука о том как знать”. Создана Л.Р.Хаббардом в результате длительных исследований природы человека, и его ума. Имеет высокоэффективное практическое приложение, которое реализуется в форме религиозно-философской практики.

СО — см. Само-определяющие постулаты.

Соло — самостоятельно, в одиночку. Имеется в виду самостоятельное выполнение упражнений.

Терминал — объект взаимодействия.

Ум — хранилище прошлого опыта, то есть прошлых важностей и старых игр.

Устранение времени — одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас”. Осознанное восприятие событий прошлого из настоящего момента.

Цель, жизненная — В этой вселенной жизнь стремится быть. Она стремится существовать. Цели, которые содействуют и усиливают это основное стремление, называются жизненными целями. Это такие цели, которые не противостоят опоре “Быть известным” основного пакета. Примеры жизненных целей — Создавать. Любить. Восхищаться. Улучшать. Помогать.

Цель, нежизненная — Цели, которые противостоят основному намерению жизни “быть”, “существовать”, называются нежизненными целями. Это такие цели, которые противостоят опоре “Быть известным” основного пакета. Примеры нежизненных целей: Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.

Цель, основная — одна из четырех целей: “Быть известным”, “Быть неизвестным”, “Знать” и “Не знать”.

Цель, младшая — любая цель, кроме основных.

Эффект — то, что создается, уничтожается, известно или неизвестно в результате постулата. Например, свет — это эффект постулата “Да будет свет!”

Эффект, служебный — эффект, который неосознанно используется для содействия в играх. Например, болезнь может использоваться для привлечения внимания.

ТЕОРИЯ

Игра жизни, основные определения.

Жизнь — это духовное явление. У нее есть четыре основных способности:

1. Она может создавать.
2. Она может уничтожать.
3. Она может знать.
4. Она может не знать.

Эти действия осуществляются постулатами*. Постулат — это причиняющее соображение (мысль или идея).

**Постулат: самостоятельно созданная истина. Хороший пример постулата — “Да будет свет!”*

То, что создается, уничтожается, известно или неизвестно, называется эффектом*.

**Эффект: результат постулата. Например, свет — это эффект постулата “Да будет свет!”.*

1. Цель создания эффекта — сделать его известным.

2. Цель уничтожения эффекта — сделать его неизвестным.

3. Цель знания — знать.

4. Цель незнания — не знать.

1 и 3; 2 и 4 — это дополняющие* постулаты. Они увеличивают взаимную симпатию.

**Дополняющие постулаты: например, если вы хотите, чтобы кто-то вам что-то рассказал, и он рад это сделать, то ваш постулат “Чтобы мне рассказали” и его постулат “Рассказать” дополняют друг друга и увеличивают вашу взаимную симпатию.*

1 и 4; 2 и 3 — это противостоящие* постулаты. Они уменьшают взаимную симпатию.

**Противостоящие (противоречащие) постулаты: например, если вы догоняете кого-то, и он не хочет, чтобы вы его догнали, то ваш постулат “Догнать” и его постулат “Чтобы меня не догнали” противостоят (противоречат) друг другу и уменьшают взаимную симпатию.*

Противоречие постулатов называется игрой. Цель игры в том, чтобы развлекаться. Все противоречия постулатов — это в сущности игры, хотя они и могут называться по-другому. Из-за заразительности противостоящих постулатов все игры склонны уменьшать способность индивида постулировать. Могущество индивида — это его способность делать свои постулаты действенными.

Игра выигрывается, когда проигравший убеждается в постулатах выигравшего. Поэтому все игры — это в сущности соревнования по взаимному убеждению, и все проигрыши — это в сущности проигрыши в постулировании. (При исследовании того, что называется прошлыми травмами, оказывается, что это проигрыши в постули-

ровании).

Проигрыш в постулировании мы назовем подавлением. Подавление постулата противника в игре мы назовем проступком.

Подавление собственных постулатов другим игроком мы назовем оправданием*.

**Оправдание: проступок другого по отношению к игроку, который привел к подавлению его постулатов. Он называется оправданием, потому что он оправдывает собственные подавляющие проступки игрока.*

Различие между парами выигрыш/проигрыш и проступок/оправдание очень тонкое, и определяется только тем, насколько ценной считается игра. Если игра незначительная, то в ней применяются понятия выигрыш/проигрыш; если игра серьезная (важная), то в ней применяются проступок/оправдание.

Из-за того, что выигрыш приводит к концу игры — и, таким образом, к потере игры — выигрыш и проигрыш — это подчиненные соображения по отношению к самой игре. Поэтому игра стоит выше соображений выиграть/проиграть. Правило всех игр состоит в том, что намеренное понижение своих способностей, для того чтобы быть наравне с противником, неизбежно приводит к навязанному проигрышу.

Отсюда и парадокс всех игр:

- а) Все игры играют для развлечения.
- б) Всегда выигрывать скучно.
- в) Если допускать проигрыш, то в конце концов заставят проиграть.

Поэтому все игры в конце концов приводят к проигрышу.

Это сужающаяся спираль* способностей индивида во вселенной. (Если игрок серьезно проиграл, то все, что он может сделать — это обвинить выигравшего в подавлении. Обвинение — это приписывание ответственности за исход игры с подразумеваемой неправотой. Если выигравший принимает это обвинение — тоже подавление постулатов — то он чувствует вину. Обвинение и вина — это две стороны одной монеты: где одно, там и другое. Это неразлучная парочка.)

**Сужающаяся спираль: постепенное понижение уровня игры. На каждом витке игры повторяются, но со все меньшими и меньшими способностями.*

Игры играют в пространстве и требуют времени для завершения. Без игр пространство и время перестают существовать. Таким образом, противоречащие постулаты увековечивают пространство и время, а дополняющие постулаты уничтожают его. Чтобы в игру стоило играть, она должна содержать что-то, что считается ценным. Ценность зависит от соображения красоты и увеличивается редкостью. Но так как соображения ценности и красоты создаются жизнью, жизнь ценнее всего остального. (Цивилизации неизбежно деградируют, если теряют эту истину.)

Дополняющие постулаты увеличивают жизнь;

противоречащие постулаты уменьшают ее. Поэтому игры, хотя и считаются развлечением, неприятны тем, что уменьшают “количество жизни”, которое есть у индивида.

По самой своей природе игры могут становиться навязчивыми и приводить к уменьшению жизни — вплоть до того, что индивид забывает истинную природу жизни, постулатов и игр. В конечном счете такое положение дел исправляется только применением дополняющих постулатов. Дополняющие постулаты могут, если их применить, прекратить все игры.

Само–определяющие и все–определяющие постулаты

Каждое из четырех основных действий жизни состоит из пары постулатов:

1. Постулат, создающий эффект, и постулат о том, что эффект будет известным.
2. Постулат, уничтожающий эффект, и постулат о том, что эффект будет неизвестным.
3. Постулат знать эффект и постулат о том, что эффект будет сделан известным.
4. Постулат не знать эффект и постулат о том, что эффект будет сделан неизвестным.

Таким образом, в каждом из основных действий каждый постулат дополняет и усиливает свой парный постулат.

Структура постулатов индивидов следующая:

САМ Я	ДРУГИЕ
1. Делать известным.	Знать
2. Делать неизвестным.	Не знать
3. Знать.	Делать известным
4. Не знать.	Делать неизвестным

Постулат “самого себя” находится на одном конце линии общения и называется самоопределяющим постулатом (СО); постулат “других” — это тот постулат, который вы вкладываете в другой конец линии общения, и он называется все-определяющим постулатом (ВО). Поэтому, когда два индивида на разных концах линии общения принимают, соответственно, (1) и (3), или (2) и (4), их самоопределяющие и все-определяющие постулаты отлично сочетаются и происходит понимание. Однако, когда они принимают (1) и (4) или (2) и (3), соответственно, их СО и ВО постулаты вступают в конфликт, и понимание уменьшается.

Закон всех игр состоит в том, что подавляющий проигрыш заставляет индивида навязчиво принять все-определяющий постулат его противника. Этот постулат навязывается ему на его конце линии общения. Игру можно считать конфликтом постулатов, в котором индивид старается убедить противника в своем собственном (ВО) постулате, сопротивляясь направленному

против него (ВО) постулату противника. Все игры, несмотря на их кажущуюся сложность, можно сократить до этой основы и понять.

Все игры содержат убеждение других. По определению убеждение — это навязывание знания. Навязанное знание называется важностью. По существу важность — это “должен”.

В играх наши четыре основные способности превращаются в постулаты:

СО	ВО
1. Должно быть известным.	Должен знать
2. Должно быть неизвестным.	Должен не знать
3. Должен знать.	Должно быть известным
4. Должен не знать.	Должно быть неизвестным

То, что считается важным, склонно сохраняться и становиться более твердым. Твердость и постоянство, потребность в твердости и постоянстве являются основными проявлениями убеждения в играх. Вещи делаются более твердыми и более стойкими, для того чтобы убедить других в их существовании. Этот механизм полностью обратим: то, что сохраняется и твердо, склонно считаться важным.

Любая важность относительна и ее можно оценить по отношению к любой другой важности. Нет абсолютных важностей. То, что индивид считает важным, касается его самого и игр, в которые он играет.

Поэтому любая область знания, которая постулирует абсолютную важность, противоречит законам природы. (Поиск более глубокого смысла в жизни или в уме — это поиск предыдущей или большей важности. В связи с тем, что всякая важность относительна, это бесплодный и бесконечный поиск. Различные исследователи утверждали, что обнаружили более или менее абсолютные основные важности (“секс”, “выживание”, и т.д.) и, исходя из этого, разрабатывали свою терапию. Теперь мы можем ясно видеть, почему они потерпели неудачу. Суть в важности. Обнаружив это, мы можем перестать ее искать.)

Количество убеждения, которое требуется для того, чтобы убедить индивида в существовании постулата, зависит от индивида и от игр, в которые он играет. Правила игры — соглашения индивидов о позвольительной игре. Однако, поскольку правила игры — это тоже постулаты, и поскольку они стоят ниже постулатов игр, они тоже становятся предметом игр.

Поэтому “Закон”, “Справедливость” и т.д. становятся условиями игр, которые стоят ниже основных законов игр. Любое введенное правило игры сразу же становится предметом игр. Поэтому единственные непреложные законы — это четыре основные способности самой жизни. Все остальное преходяще.

Если мы соберем и пронумеруем наши четыре основных СО постулата, то мы получим:

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| 1. Должно быть известным. | 3. Должен знать. |
| 2. Должно быть неизвестным. | 4. Должен не знать. |

Эти четыре постулата мы назовем опорами основной игры. Первый противостоит четвертому, а второй — третьему.

Цикл проигрышей постулирования

В связи с тем, что невозможно играть в игру с эффектом, пока он не создан, все игры с эффектами начинаются с (1); из-за последовательных проигрышей постулирования индивид переходит от одной опоры к другой следующим образом:

Индивид в (1) противостоит (4), которого он старается убедить в том, что эффект должен быть известным; с другой стороны, (4) постулирует “Должен не знать” эффект, и его ВО постулат — “Должен быть неизвестным”. Если (1) проигрывает, он принимает ВО постулат (4), и переходит от опоры (1) к опоре (2) по отношению к эффекту.

Теперь он бросил свою прошлую игру и противостоит новому противнику, (3), который старается знать эффект. Проигрыш в этой новой игре приводит к тому, что (3) навязывает (2) принятие своего ВО постулата “Должен быть известным”. Однако он уже не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как он проиграл в нем в предыдущей игре, поэтому он теперь бросает (2) и принимает роль* (3) с постулатом “Должен знать” по отношению к эффекту.

**Роль: после проигрыша игрок может невольно подражать индивидуальности победившего с целью получить такое же могущество.*

Теперь он противостоит своей старой роли (2) и поддерживает СО постулат “Должен знать” с ВО постулатом “Должен быть известным”. Дальнейший проигрыш заставляет его принять ВО постулат (2), “Должен не знать”, и перейти к опоре (4) с СО постулатом “Должен не знать”.

В этой новой и последней игре с эффектом ему противостоит (1), “Должен быть известным” по отношению к эффекту. Проигрыш в этой игре заставляет его принять постулат “Должен знать”. Однако он не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как уже проиграл в нем. Поэтому он переходит в роль (1) и с этого момента действует с заменителем эффекта. Это навязано ему, так как все четыре постулата, СО и ВО, теперь в проигрыше, и дальнейшая игра с первоначальным эффектом уже невозможна.

Этот цикл называется циклом проигрышей постулирования по отношению к эффекту. Движение по опорам следующее:

1. Должен быть известным
 2. Должен быть неизвестным
 3. Должен знать
 4. Должен не знать
- И снова 1.2.3.4. и т.д. по кругу.

Эти четыре опоры — четыре опоры цели “Знать”. Все остальные цели тоже имеют четыре опоры, но при исследовании оказывается, что все они без исключения — это методы сделать известным, сделать неизвестным, знать или не знать. Поэтому они подчинены цели “Знать” и нам не нужно здесь их рассматривать.

Итак, оказывается, что прошлое индивида состоит из его различных злосключений в опорах цели “Знать”, связанных с последовательностью эффектов и заменителей эффектов. Этот путь можно проследить назад во времени.

Примечание:

Нужно отметить, что роль, в которую входит индивид, называется выигрышной ролью; роль, из которой он выходит, называется проигрышной ролью. Поэтому опоры 1 и 3 — это выигрышные роли, а опоры 2 и 4 — это проигрышные роли. Переход от опоры 1 к 2, от 3 к 4 — это не смена роли, а просто наложение постулата “Должен не” на проигравший постулат “Должен”. Все смены ролей связаны с принятием новой индивидуальности, реальной или воображаемой.

Состояние навязчивых игр с собственным умом

Хранилище этих переживаний по цели “Знать” по отношению к последовательности эффектов и заменителей эффектов мы называем умом. В таком случае ум лучше всего считать собранием прошлых важностей. В связи со своей внутренней природой прошлые важности имеют командную власть над индивидом в настоящем. Однако при соприкосновении с этими важностями и их переоценке по отношению к реальности настоящего времени, ум становится все менее стойким и все менее твердым, и в конце концов исчезает. Тем не менее индивид может когда угодно снова вложить новую важность в любую часть ума и она снова появится. Конечно, после достижения этого уровня ум уже не будет иметь командной власти над индивидом и будут полностью восстановлены способности индивида. Командная власть ума над индивидом это командная власть содержащихся в уме постулатов. При соприкосновении с этими постулатами и их переоценке по отношению к реальности настоящего времени, ум, как объект, исчезает. Так как ум содержит только те постулаты, которые индивид вложил в него во время игр, ум не представляет собой ценности для индивида, и его лучше держать в исчезающем состоянии.

Индивид входит в игры на уровне желания; затем игры становятся навязанными, а потом

подавленными. Оказывается, что индивид находится в состоянии игр по отношению к своим прошлым играм. Так как хранилище этих старых игр называется умом, индивид находится в состоянии игр со своим собственным умом. Поскольку ум содержит его собственные прошлые постулаты, индивид никак не может выиграть у своего ума. В этой игре он может только проиграть. Примеры крайних проигрышей в этой игре мы называем сумасшествием. То, что называется загадкой ума — результат состояния навязчивых игр индивида с умом. Отношение индивида к своему уму или к какой-то его части может быть только одной из опор цели “Знать”. Поэтому ум ведет себя следующим образом:

Любая попытка повлиять на него (создать эффект) (Должен быть известным) вызывает в нем сопротивление влиянию (Должен не знать). Чем больше попытка повлиять на него, тем более сопротивляющимся ум становится.

Любая попытка уйти от него (Должен быть неизвестным) заставляет ум как бы преследовать индивида (Должен знать). Отсюда хорошо знакомое ощущение “застревания” в уме.

Любая попытка знать ум (Должен знать) заставляет ум как бы принять постулат “Должен быть неизвестным” и становится все более неуловимым.

Любая попытка сопротивляться уму (Должен не знать) заставляет ум сразу же навязывать себя индивиду (Должен быть известным) и подавлять его.

Именно это состояние навязчивых игр индивида с умом и незнание истинной природы этого состояния помешали исследователям в этой области. Состояние навязчивых игр с умом имеет заслуженную репутацию предмета, о котором труднее всего что-то обнаружить. Оно объясняет ту широко распространенную апатию, которую мы встречаем при упоминании какого-то изменения ума, так как большинство индивидов зашли в тупик в этом деле; они смирились с тем, что считают неизбежным. Понятно, что нельзя разобратся с умом, вступая с ним в игры, так как какую бы роль ни принял индивид, его ум неизбежно подавляет его.

Ключ к анализу ума тренировка индивида в обнаружении и создании дополняющих постулатов; и распутывание клубка противоречащих постулатов, которым стал его ум. Ум как хранилище старых игр, то есть противоречащих постулатов, никак не защищен от применения и вкладывания дополняющих постулатов по отношению к содержащимся в уме эффектам. Короче говоря, мы устраняем ум, постепенно побуждая индивида упражняться в создании дополняющих и противоречащих постулатов; создавать и переживать подавления (проступки и оправдания), играть в игры, и вообще овладевать четырьмя основными постулатами и СО, и ВО которые образуют круговорот под названием “Жизнь”. По ходу дела он обнаружит все о жизни; он также обнаружит свою истинную природу духовного существа.

Классы проступков и оправданий

Зная строение игр и цикла проигрышей постулирования, мы теперь можем перечислить все возможные классы проступков и оправданий по отношению к эффекту. Можно перечислить их в порядке накопления во времени. У каждой опоры цели “Знать” есть проступок и оправдание, что дает нам всего 8 классов.

Опора 1 “Быть известным”

- 1) Заставил знать (*проступок*);
- 2) Помешали быть известным (*оправдание*);

Опора 2 “Быть неизвестным”

- 3) Помешал знать (*проступок*);
- 4) Заставили быть известным (*оправдание*);

Опора 3 “Знать”

- 5) Заставил быть известным (*проступок*);
- 6) Помешали знать (*оправдание*);

Опора 4 “Не знать”

- 7) Помешал быть известным (*проступок*);
- 8) Заставили знать (*оправдание*).

Для того, чтобы обращаться к этим проступкам и оправданиям по отношению к конкретному эффекту, нужно, конечно, прорабатывать их в обратном порядке, так как более поздние переживания склонны закупоривать более ранние. Все, что необходимо для устранения командной власти любого эффекта из ума, — это разрядить эти проступки и оправдания. Можно видеть, что есть только четыре класса подавлений, и у каждого из них есть название в нашем языке:

Заставлять знать — **Навязывать**;
 Мешать быть известным — **Отвергать**;
 Мешать знать — **Скрывать**;
 Заставлять быть известным — **Разоблачать**.

Навязывать/Отвергать и Скрывать/Разоблачать образуют пары, и связаны с одной из двух основных игр, а именно:

Опора 1 — совершает проступок навязывания, и страдает от оправдания-отвержения.

Опора 2 — совершает проступок скрывания, и страдает от оправдания-разоблачения.

Опора 3 — совершает проступок разоблачения, и страдает от оправдания-скрывания.

Опора 4 — совершает проступок отвержения, и страдает от оправдания навязывания.

Личностные черты основных постулатов

Люди склонны — повторяю, **склонны** — более или менее фиксироваться на одной из опор ос-

новной игры, и приобретать личностные черты постулата, который они выполняют. Например:

Должен быть известным. Поток наружу. Экстровеит. Убеждающий. Творческий. Часто ревнивый. Совершает проступки навязыванием и очень огорчается отвержением. Он попал в эту опору, когда его подавил “Должен быть известным”, чью роль он теперь играет.

Должен быть неизвестным. Ограниченный поток внутрь. Застенчивый. Хитрый. Замкнутый. Одержим “уединением”. Склонен собирать массу и богатство просто потому, что не может их выдавать наружу. Совершает проступки скрыванием и очень беспокоится, что его тайные махинации будут раскрыты. Он попал в эту опору, когда был в опоре “Должен быть известным” и его подавил “Должен не знать”. Теперь он выполняет ВО постулат того, кто его подавил, “Должен быть неизвестным”.

Должен знать. Поток внутрь. Пронируливый. Любопытный. Склонен быть очень чувственным. Требуется открытых линий общения. Ненавидит тайны и любит их раскрывать. Хорошо решает головоломки. Совершает проступки разоблачением и просто ненавидит, когда от него что-то скрывают. Он попал в эту опору, когда его подавил “Должен знать”, чью роль он теперь играет.

Должен не знать. Ограниченный поток внутрь. Отвержение. Навязчиво расстраивает дела. Разрушитель. Совершает проступки отвержением, и очень не любит, когда ему что-то навязывают. Он попал в эту опору, когда был в опоре “Должен знать” и его подавил “Должен быть неизвестным”. Теперь он выполняет ВО постулат того, кто его подавил, “Должен не знать”. Он был подавлен скрыванием.

Большинство людей — составные типы, но иногда встречаются почти что “чистые” типы. Также можно увидеть, что класс оправданий, на которые жалуется индивид, говорит не только о том, какие проступки он навязчиво совершает и какую опору основной игры он выполняет, но и о том, как он попал в эту опору. Поэтому эти сведения очень ценны, когда имеешь дело с умом.

Устранение времени

Весь секрет устранения любой умственной массы состоит в переоценке ее важности по отношению к реальности настоящего времени. В тот момент, когда она будет считаться настолько незначительной, что нет никакой необходимости сохранять ее, эту массу будет легко сделать неизвестной и она сразу же исчезнет. Пока масса считается важной, она сохраняется, и индивид знает о ней, даже если отчаянно пытается не знать ее. Пытаться силой устранить массу, продолжая считать ее важной — верх глупости, и приводит только к путанице и неудаче. Поэтому переоценка прошлых важностей — это единственный шаг, необходимый для устранения любой умственной массы. Так как успешную

психотерапию можно определить как систему устранения нежелательных умственных состояний, мы видим, что эти сведения жизненно необходимы для наших целей.

Оказывается, что хотя способность приписывать важность и лишать важности является естественной, она требует некоторого внимания на пути к свободе.

Приписывание соображения неважности после того, как посчитал умственную массу важной — это всего лишь попытка обесценить ее (Должен не знать), и это просто еще один метод пытаться устранить ее силой. Поэтому нам не нужно заниматься неважностью. Тот, кто понял, что необходимость считать вещь неважной — это тоже важность, почувствовал вкус всего этого. Суть в важности; неважность уладится по ходу дела.

Индивид в своем все более и более бурном состоянии игр с собственным умом старался обесценивать его, надеясь, что ум уйдет и оставит его в покое. Последовательность была следующей:

Ум считается последовательностью прошлых сцен;

Ум считается картинками прошлых сцен;

Ум считается воспоминаниями, не существующими объективно;

Ум считается структурами в мозге.

Истина состоит в том, что индивид может смотреть на сцены. Он может смотреть на “теперешние” сцены и он может смотреть на “тогдашние” сцены. Единственное различие в том, что “теперешние” сцены — это сцены “сейчас”, а “тогдашние” сцены — это сцены “тогда”. Если “тогда” менее реально, чем “сейчас”, то это только потому, что сам индивид устроил это так. Индивид может общаться только через расстояние. Он не может общаться через время. Поэтому если он смотрит на “тогда”, он смотрит на него сейчас. **На что бы вы ни смотрели, вы смотрите на это сейчас.**

Индивид может наблюдать “сейчас” с любой точки зрения. Он может наблюдать “тогда” с любой точки зрения. Каждый момент времени — это полная вселенная, которую индивид может наблюдать. (Под “точкой зрения” здесь имеется в виду “точка, с которой смотреть”, а не взгляды и убеждения.) У индивида есть естественная способность наблюдать любую частицу, когда-либо созданную в этой или любой другой вселенной, с любой желаемой точки зрения. Он может также уничтожить любую из этих частиц, если захочет. Согласие на это других зависит только от того, насколько он убедителен; он может уничтожить любую частицу без согласия других. Другие могут предпочесть сохранить эту частицу, и в конечном счете это зависит только от них. Для того чтобы выйти из ловушки, не обязательно брать с собой всех остальных. Считать по-другому означает не давать другим права на собственные убеждения — это тоже ловушка.

Любые изменения, которые вы вызываете, изменения в “тогда” или изменения в “сейчас”, вы вызываете в **сейчас**. Поэтому, любые изменения, сделанные в “тогда” после того как “тогда” произошло, не произведут изменений в “сейчас”. Таким образом раскрывается ложь так называемого парадокса времени.

Если эту идею сложно понять, то только из-за привычки движения во времени. Эту иллюзию вызывает пойманность в массу, сохраняющейся во времени. Только частицы, эффекты создаются, сохраняются и, в конце концов, уничтожаются. Духовное существо, создатель всех этих постулатов, неподвластно времени. Когда полностью понимаешь это, легко видеть, что изменение прошлого не производит изменений в настоящем.

***Закон двойственности.** Он утверждает, что приписывание важности чему-то автоматически приписывает важность противоположности или отсутствию этого. Поэтому если жизнь считается важной, то смерть — отсутствие жизни — также важна. Если считается важным понятие “сам я”, то также важно понятие “не-я”. В этом законе мы видим природу нарастания и нескончаемости игр.

Сравнительное оценивание вещей достигается нахождением их различия и сходства. Легкость оценки обратно пропорциональна тому, насколько они считаются разделенными в пространстве и времени. Поэтому легче всего оценивать, когда две вещи помещаются рядом в один и тот же момент времени. Еще легче оценивать, когда две вещи наблюдаются одновременно, потому что не затрачивается время на перемещение внимания с одной вещи на другую.

Таким образом, важность “тогда” и “сейчас” лучше всего оценивается при одновременном наблюдении в один и тот же момент времени — сейчас (в настоящем моменте).

Одновременное наблюдение сцен “тогда” и “сейчас” называется “Устранение времени”. Это название происходит от того, что одновременное наблюдение устраняет временное разделение “тогда” и “сейчас”, и устраняет таким образом командную власть прошлой сцены.

То, что устранено во времени, уже не имеет командной власти над вами. Способность устранять время — это естественная способность, но из-за состояния навязчивых игр с прошлым эта способность в большей или меньшей степени потеряна, и многим придется учиться этому сначала.

Устранение времени — это основа любой психотерапии. Когда пациент рассказывает своему одитору о прошлом событии, он устраняет это событие во времени, так как одитор и происшествие приводятся в один и тот же момент времени — сейчас.

Однако, индивид может научиться устранять время соло* (самостоятельно) и избавиться от потребности в отдельном одиторе. Устранение

времени никак не зависит от присутствия другого человека. По мере того как индивид все больше и больше овладевает этим мастерством, он выходит на такой уровень, когда отдельный одитор не только не нужен, но и замедляет продвижение пациента; он может устранять время гораздо быстрее, чем за этим может проследить любой отдельный одитор, и необходимость сообщения достижений одитору все больше затормаживает продвижение.

***Соло:** *самостоятельно, в одиночку. Имеется в виду самостоятельное выполнение упражнений.*

Люди всегда знали, что полезно рассказывать о своих неприятностях другим, но они приписывали это какому-то качеству другого человека или самому разговору. Это не так. Пользу давало устранение времени: одновременное общение с “тогда” и “сейчас”. Теперь, когда известна истинная причина, отдельный одитор требуется только до тех пор, когда пациент убедится в способности работать самостоятельно. С точки зрения одитора это вопрос помощи другому до тех пор, когда он сможет помочь себе сам. Любая помощь должна даваться с учетом этого вопроса. Любой другой подход, хотя и может быть более выгодным для одитора, не направлен на наибольшую пользу для пациента.

Ум похож на книгу. Хотя вначале индивиду может требоваться отдельный одитор, чтобы читать эту книгу, нужно поощрять индивида читать ее самому, а иначе он будет всегда нуждаться в одиторе. Нельзя допускать возникновения зависимости от одитора, и пациента нужно всегда поощрять стоять на своих собственных ногах. Это его ум. Он создал его; он сохраняет его, и, в конечном счете, только он может устранить его.

Только интенсивность состояния навязчивых игр между индивидом и его прошлым определяет, может ли индивид самостоятельно выйти из ловушки, или ему для начала нужна помощь отдельного одитора.

В связи с природой состояния навязчивых игр между индивидом и его прошлым, чем больше он готов устранять время, тем меньше ему нужно устранять время. Очень скоро он устраняет во времени все доступные сцены и ему нужно активно возбуждать свое прошлое для продолжения упражнения. Он скоро превращается из раблепной жертвы, которая боится тронуть свой ум, в торжествующего победителя, преследующего остатки армии противника.

Жизнь и формы жизни

Жизнь — это несомненно самое богатое явление на поверхности этой планеты, как и во всей вселенной. Чтобы убедиться в этом, достаточно только взглянуть через микроскоп на каплю воды из лужи или осознать то, что каждая клетка тела жива сама по себе. Каждая форма жизни — это скопление клеточных организмов, организованных и управляемых “высшей” жизнью. Эта

иерархия приводит к индивиду, который откликается, если его назвать по имени. Именно он выполняет упражнения.

Человеческое тело — это тоже форма жизни и сложная клеточная структура. Это млекопитающее, член так называемого семейства высших обезьян. Знание привычек еды, спаривания, культурных и социальных привычек этой обезьяны очень ценно для любого, кто хочет пойти по этому пути. Узнайте эту обезьяну, частью тела которой вы себя считаете, потому что это знание окажется вам очень полезным. Многие люди провели полжизни, воюя с одной из унаследованных социальных или культурных привычек этой обезьяны, и в конце концов сошли в могилу, проиграв в этой борьбе. Когда вы пытаетесь бороться с эволюционной историей этой обезьяны, вы проигрываете. У нее есть определенные основные требования и несколько своеобразных шаблонов поведения. Научитесь жить с ними, потому что вы ничего не измените, борясь с ними; вы можете сделать обезьяну больной, а себя несчастным.

Незнание истинной природы человеческой обезьяны как формы жизни вызвало неисчислимые страдания за историю человечества. Если вы пройдете по этой дороге достаточно далеко, вы однажды оставите эту обезьяну, но вы освободитесь от нее только тогда, когда вы ее хорошо поймете.

Четыре основных дополняющих постулата

Быть известным

Это созидаящий постулат; постулат, который создает эффект. Его все-определяющий (ВО) постулат, который соответствует ему по другому концу линии общения “Знать”. Двойная структура постулатов присутствует даже тогда, когда эффект создается только для создателя; в этом случае он просто отвечает на свой собственный ВО постулат и знает свое собственное создание.

Время — это постулат “Продолжать быть известным” и это постулат, вводящий постоянство в создание. В играх есть много методов обеспечения постоянства, так чтобы другим было трудно уничтожить созданное. Самый основной метод — ложь, то есть название созданного чем-то другим. Тогда тот, кто воспринимает созданное, видит только ложь и не может уничтожить скрытый первоначальный постулат. Поэтому, на этом этапе игры очень немногие вещи являются тем, чем кажутся, и царят иллюзии.

С этим постулатом не связано никаких экранов, но много экранов связано с противоречащим постулатом — “Должен не знать”. (См. дальше.)

Быть неизвестным

Это уничтожающий постулат, постулат, который уничтожает эффект. Соответствующий ВО постулат на другом конце линии общения — “Не знать”. Однако, в связи с различными механизмами постоянства, в наши дни сложно уничтожить для всех кусочек вселенной. Поэтому постулат уничтожения уже давно стал постулатом скрывания. Индивид, уже не способный уничтожить эффект, удовлетворяется тем, что прячет его. Для этого есть много способов, самый распространенный из них — завесить эффект экранами. Самые непроницаемые экраны — черные, и вы обнаружите много липкой черноты, связанной с этим постулатом.

На самом деле, механизм лжи, используемый “Быть известным” для достижения постоянства созданного — это попытка замаскировать истину и является частью “Быть неизвестным”, но я включил его для удобства в предыдущий параграф. “Быть неизвестным” тоже использует механизм лжи, еще больше маскируя истину, чтобы никто не узнал эффект, даже если найдет его. Все это очень хитро и неудивительно, что люди идут в религию и молятся, чтобы Всевышний* распутал вместо них эту неразбериху.

**Всевышний: Бог. Даже если он есть, свои проблемы нужно решать самостоятельно.*

Знать

Это постулат, который позволяет индивиду знать эффект. Соответствующий постулат на другом конце линии общения — “Быть известным”, чтобы он мог знать эффект.

Со знанием не связано никаких экранов и черноты, но так как этому постулату в игре противостоит “Быть неизвестным”, то в поисках этого постулата вы время от времени будете встречать довольно мною темноты. Просто проходите через нее и понимайте, что происходит, вот и все.

Не знать

Это постулат “не-восприятия”; он позволяет индивиду не знать эффект. Соответствующий ВО постулат на другом конце линии общения — “Быть неизвестным”.

Нужно четко отличать этот постулат от постулата “Быть неизвестным”. “Быть неизвестным” — это постулат уничтожения или скрывания, “Не знать” — это только желание не воспринимать эффект. Пример использования этого постулата — духовное существо, смотрящее сквозь стену; оно предпочитает “Не знать” стену, чтобы воспринимать находящееся с другой стороны стены. Однако, в связи с постулатами постоянства вселенной, постулат “Не знать” вырождается в попытку уничтожить нежелательный эффект силой, а затем, при неудаче этого, спрятать от себя эффект за экраном, обычно из черноты. Эти эк-

раны сильно отличаются от экранов, связанных с “Быть неизвестным”, они гораздо тверже и почти что ломкие. Это “противоударные” экраны, предназначенные для использования против самых воодушевленных “Должен быть известным”, встречаемых в игре. Если вы столкнетесь с этими экранами, то почувствуете их как будто черный мрамор. Но иногда экраны “Должен не знать” довольно прозрачны и похожи на сверхпрочное стекло. Все связанные с “Должен не знать” экраны твердые и явно предназначены для сопротивления любому эффекту. Люди, которые очень привязаны к этому постулату, тоже становятся в чем-то ломкими и твердыми. Они буквально “ломаются” при невыносимом стрессе.

Все—определяющие (ВО) постулаты

Это скрытые постулаты жизни; не потому, что их скрывают, а потому что люди-материалисты не могут найти им место в своих теориях о жизни и поэтому склонны игнорировать их существование. Каждый знает о само-определяющих (СО) постулатах, но немногие подозревают о существовании их ВО двойников на другом конце линии общения. Из-за того, что о них не знают или обычно игнорируют, они часто очень эффективны.

Например, сколько людей могут устоять перед бездомным котом, который подходит и смотрит на вас своими большими просящими глазами? Хотя вы и не подозреваете этого, но внезапное желание дать ему блюдечко молока и хороший теплый дом — скорее его ВО постулат, чем ваш СО! Так как животные полностью естественны и их не научили обратному, то они полностью используют свои ВО постулаты, делая добровольными рабами “таких умных и рассудительных” людей. Дети тоже мастера в ВО постулатах, их еще не научили тому, что это невозможно.

Большая часть вашей работы — упражнения по развитию ваших ВО постулатов и осознание ВО постулатов других, потому что в нашей цивилизации они стали почти полностью игнорируемой стороной жизни. То, что называется “притягательной силой” личности это сознательное или бессознательное использование ВО постулатов. Все “воздействия на расстоянии” — это ВО постулаты. Научитесь использовать их, потому что это неотъемлемая часть ваших способностей.

Люди-материалисты бесконечно озадачены и заинтригованы парапсихологическими способностями, когда индивиды знают, создают эффекты на расстоянии или во времени. В наши дни — это обычно ВО постулаты, которые настолько же удивительны для их создателей, как и для ученых-исследователей. Большинство из этих проявлений довольно элементарны и не сравнимы с тем, что может получиться, когда индивид со-

знательно овладеет этим механизмом.

Индивидуальность

Это та роль, которую индивид принимает в игре. Как и любой другой эффект, она создана и подчиняется общим законам эффектов. Поэтому как только индивидуальность считается важной, она склонна сохраняться, становится все более твердой, и получать командную власть над индивидом.

Разумность

Это способность оценивать сравнительные важности; способность замечать различия и сходства между ними. Человек может быть очень знающим, но если он не может оценивать то, что он знает, он невероятно глуп. Дети на первый взгляд глупы, но это не так. Ребенку просто не хватает сведений и опыта, и поэтому ему не с чем сравнивать то, что он воспринимает. Именно поэтому дети так доверчивы и легковыверны. Вообще-то говоря, в рамках имеющихся сведений, дети гораздо умнее взрослых.

Глупость — это неспособность оценивать сведения.

Невежество — это недостаток данных для оценки.

Смерть

Это потеря тела. В наше время она считается огромной утратой и временно бросает индивида в такое ощущение упадка, что он забывает только что прожитую жизнь, смерть заставляет его перейти в “Должен не знать” по отношению к жизни. Без тела он считает себя никем, буквально ни-кем. Поэтому к последующей жизни он мало помнит, если помнит вообще, прошлую жизнь. Это все, что с этим связано. Когда индивид поднимается выше, воспоминания о прошлых жизнях постепенно возвращаются к нему.

“Не могу”

“Не могу” — это ощущение подавления своих постулатов. Строение “Не могу” — это “должен” против “должен не”. Невозможно работать с “Не могу”. Оно дает апатию, апатию — а потом, для разнообразия — еще большую апатию. Работайте с противостоящими “Должен” и “Должен не”, и вы достигнете успеха.

Эмоции

Это частицы, создаваемые индивидом, чтобы

дать знать другим людям, как идет игра. Есть шкала эмоций от апатии до безмятежности. Это очень легкие частицы, и как только вы вступаете с ними в контакт при воспроизведении в памяти, они изменяются на другие, более высокие по шкале.

Ощущения

Это частицы, которые встречаются на границе между противостоящими постулатами. Как и у эмоций, у ощущений есть шкала. Когда собственное пространство расширяется, ощущения меняются на более высокие по шкале. Боль — это ощущение в очень сплюсненном пространстве. Выше идет сексуальное ощущение. Затем щекотка. Еще выше — тепло. Затем электрические ощущения. Затем цвет, и в конце концов, на вершине шкалы — чистая эстетика (ощущение красоты). Это, конечно, только основные отметки на шкале ощущений. Между ними есть огромное количество переходных ступеней. Эмоции и ощущения очень неуловимы при соприкосновении с ними во время воспроизведения в памяти; они сразу же исчезают и становятся чем-то более высоким по шкале.

Долгая ночь души

Вы должны видеть то, что видите, а не то, что вас пытаются заставить увидеть другие. Ваши наблюдения должны быть вашими. Смотрите на жизнь, на вещи прямо, а не сквозь завесу предубеждения, страха или чужого истолкования.

А.Р.Хаббарг

Вещи являются тем, чем они являются. Они находятся там, где находятся. Узнавайте их, исследуя их там, где они находятся. Если вы хотите больше узнать о стене, исследуйте стену. Все об этой стене можно узнать именно там, где находится стена. Не нужно идти и говорить с тем, кто построил эту стену. Это хороший способ больше узнать о строителе, но плохой способ узнать о построенной стене. Разговор со строителем с целью больше узнать о стене называется поиском предыдущей причины.

Человечество искренне верит, что единственный способ больше узнать об уме — это выбрать в нем какой-то эффект и найти где-то глубже причину этого эффекта. Затем, обнаружив то, что выглядит причиной, посчитать его эффектом, и начать поиски его причины еще глубже в уме. И так далее. Таким образом идет поиск первопричины; причины, которая не была эффектом предыдущей причины. При обнаружении первопричины весь ум исчезнет в клубах зеленого дыма, по крайней мере так утверждает теория.

При обращении с материальными объектами

эта теория имеет некоторые основания. Один бильярдный шар сталкивается с другим на столе и приводит его в движение; движение второго шара действительно вызвано ударом первого шара. Но что вызвало движение первого шара? Конечно, игрок! Индивид, который играет в бильярд. Если не учитывать игрока, то можно бесконечно искать первопричину.

Поиск первопричины ума без учета живого существа, которое создало и сохраняет ум — это бесполезный поиск, так как первопричина разыскивается там, где ее невозможно найти. Первое необходимое условие для обнаружения — это искать там, где можно найти. *Все, что можно найти в уме — это эффекты. Там нет причин, и поэтому вы их в уме не найдете. Поэтому утверждение, что одна часть ума является причиной другой — ложь, и в поисках этой лжи нельзя обнаружить истину. Бесконечное копание в уме в поисках первопричины называется “Долгой ночью души”. Это очень длинная ночь; она продолжается вечно. После истечения теоретической бесконечности времени вы выходите из той же двери, в которую вошли, намного, намного грустнее, и не мудрее.*

Все, что вы хотите знать о любом эффекте в вашем уме, находится именно в этом эффекте и в вашем отношении к нему прямо сейчас. Уходить в сторону и искать глубже в вашем уме причину этого эффекта означает обречь себя на долгую ночь души. Не идите туда, потому что после этого вас может больше никто не увидеть.

Скрытое воздействие: само—исполняющееся пророчество

В поисках причины своих затруднений человечество за века указывало пальцем на что угодно. Вряд ли что-то избежало этого озлобленного взгляда. Солнце, луна и звезды были первыми претендентами; затем пришли черти и то, что воет ночью. Очень рано человек обнаружил, что не стоит приписывать свои неприятности чему-то легко воспринимаемому, потому что можно очень легко опровергнуть это предположение! Эта область быстро сузилась до тех вещей, которые сложно воспринимать; до скрытого. Так родилось “скрытое воздействие”. Для полной убедительности, конечно, скрытое воздействие должно быть не только скрытым, его должно быть совершенно невозможно воспринять. Тогда предположение о том, что это причина неприятностей человечества, невозможно опровергнуть; никто не может прийти и сказать, что он воспринял эту вещь и она оказалась совершенно безобидной. Прогресс науки, бесконечно принося все больше и больше из царства неизвестного в царство известного, также переносит скрытое влияние все дальше и дальше от неизвестного к тому, что невозможно узнать. На самом деле сама наука стала главным источником

того, что невозможно узнать. Например, сегодня наука утверждает, что основа личности и, следовательно, наверное, всех неприятностей, находится в сверх-микроскопических частицах, в генах тела — с толстым намеком на то, что даже если выделить несколько миллиардов долларов на исследования, то все равно вряд ли мы когда-нибудь сможем вообще воспринять эти частицы (миллиарды выделены — с восприятием действительно проблемы). Даже если эти сверх-микроскопические частицы будут однажды восприняты и окажутся все-таки безобидными, будет немедленно выдуманное новое скрытое воздействие. И игра будет продолжаться.

Если вещи, постулируемые как скрытые воздействия, воображаемы или очень безобидны, эта игра только делает людей более жалкими; но если эти вещи действительно существуют, то все происходит совсем по-другому. Например, все когда-то родились, но мало кто может вспомнить в деталях это событие. Есть целый класс возможных скрытых воздействий среди событий, которые произошли со всеми, но которые мало кто может вспомнить, как это происходило с ним. Преимущество этого класса в том, что нельзя сказать, что воздействие воображаемое и сразу его опровергнуть. Другими словами, идея может убеждать людей в своей истинности — основное необходимое качество скрытого воздействия. Так как этот класс возможных скрытых воздействий почти что бесконечен, это очень благодатная почва для любого, кто хочет создать убедительное скрытое воздействие. Несколькими возможностями в этом направлении уже исследованы. Среди них: секс, боль, вина, выживание, бессознательность. Этот список все время увеличивается — как вы обнаружите, если вы читаете психологические журналы.

Пожалуйста поймите, я не утверждаю, что создатели этих теорий просто хотели хорошо заработать (хотя недобросовестные люди, понимающие этот принцип, могут хорошо заработать). Многие из авторов этих теорий были увлеченными исследователями и искренне верили в то, что их исследования нашли ответ по крайней мере на некоторые затруднения человечества. Нет, я просто хочу указать на то, что у механизма скрытых воздействий есть свои опасности.

Возьмем для примера рождение. Насколько я знаю, сейчас еще ни один из исследователей не заявил, что рождение — это главная причина неприятностей человека, хотя я не удивлюсь, если кто-то об этом заявит! (Заявил — Станислав Гроф). Потому что рождение удовлетворяет всем требованиям хорошего, убедительного скрытого воздействия:

- а) Оно случилось с каждым.
- б) Его трудно вспомнить.
- в) Оно содержит определенное количество огорчений независимо от того, что о нем говорится позже.

Итак, вы подходите к человеку и говорите: “Источник ваших неприятностей, господин

Джонс, находится в вашей травме рождения. Так как это самое первое, что с вами произошло, то оно является основой всех ваших последующих неприятностей. Он сразу же увидит, что сказанное вами может иметь долю истины. Затем вы добавляете: “Когда мы поднимем вашу травму рождения, то вы узнаете основу всех ваших психологических затруднений, и все они сразу же исчезнут.”

Все это звучит очень правдоподобно, не так ли? Но что происходит, когда человек убеждается в том, что вы правы? Теперь его травма рождения стала по его мнению вещью огромной важности. Она сразу же станет более твердой и стойкой. Вполне возможно, что любые боли, которые он испытывал во время травмы рождения, сразу же возникнут в его теле, и он сразу же переживет эмоции, которые он испытывал во время рождения. *Это, конечно, берется как доказательство того, что травма рождения является основой его затруднений.*

Пророчество становится само-исполняющимся!

Теперь вы видите опасность? Предположим, что какой-то реальный, а не полностью воображаемый эффект, считается основной причиной неприятностей.

Сразу же увеличивается его важность, а значит, твердость и постоянство. Это очень реальная опасность, не только для пациента, но и для самого исследователя. Он, может, и не был полностью убежден в своем предположении, но человек прямо перед ним доказывает его правоту!

Поэтому вот опасность:

Какой бы эффект в уме вы ни выбрали причиной поведения индивида, сразу же увеличивается его твердость, постоянство и *командная власть*, и он будет склонен доказывать ваше предположение.

Но, можете сказать вы, а как же эта терапия, которую вы пропагандируете, она ведь?... Нет. *Я такого не говорил.* Все, что я говорю, — то, что считается важным, склонно становиться более твердым и постоянным, и получать командную власть над индивидом.

Я не уточнял важности.

Перечитайте теорию, если вы мне не верите. Я ни разу не указывал пальцем и не говорил: “Вот основная важность”. Я ни разу не постулировал конкретное скрытое воздействие. Конечно, в вашем уме есть много вещей, которые пока что скрыты от вас и влияют на ваше поведение. **Но только вы знаете, какие они.** И даже больше, только вы способны полностью осознать эти вещи и таким образом устранить это влияние.

Вы на самом деле самый большой специалист по своему уму. Вы создали его, и Вы сейчас сохраняете его с такой же любовью и заботой, которую матери дают своим детям.

Вы можете осознать любые скрытые воздействия. Если что-то влияет на вас, вы вполне можете осознать это и устранить влияние. Идея скрытого воздействия, которое вы принципиально не можете осознать — выдумка людей, кото-

рые не желают вам наибольшего добра. Они хотят напугать вас, чтобы вами было легче управлять. Игра в скрытое воздействие очень коварна; но это игра. Вся ее цель в том, чтобы направить ваше внимание внутрь на поиски того, что невозможно найти, и таким образом сделать вас более подавляемым.

Закон жизни состоит в том, что индивид может почувствовать все, что может на него повлиять. Иначе оно не может на него повлиять. Нет “черных сил”, которые вы не можете почувствовать, вы можете обнаружить природу всего, что воеет ночью, если пойдете и посмотрите.

Нет и абсолютных важностей. В уме нет ни одного класса важностей, на который можно было бы указать пальцем и сказать: “*Вот причина всех бед*”. Такое указание сразу же повышает важность этой вещи, давая ей командную власть и возможность надолго прицепиться к вам.

Все важности относительны; все важности — дело убеждения, и все их можно оценить, по сравнению друг с другом. Когда вы будете делать это, ваш ум как объект будет постепенно исчезать, и к вам полностью вернутся ваши врожденные способности.

Основа игры в “скрытое воздействие” — игра “Должен знать” против “Должен быть неизвестным”.

Служебные эффекты

Каждый индивид склонен использовать для игр все, что имеет в распоряжении. Это относится к **любому** эффекту. Например, он может привязаться к хронической боли в спине (“Должен знать”); он может использовать эту боль в спине для господства над своей семьей (“Должен быть известным”). Он может использовать ее как повод для путешествий по другим странам (“Должен знать”). Он может использовать, ее как причину, по которой он нуждается в уединении (“Должен быть неизвестным”). Он может использовать ее для достижения всех этих трех постулатов; он может не использовать, ее вообще. Это зависит от индивида и от того, в какие игры он играет.

Поэтому всегда будьте готовы считать эффект служебным эффектом: чем-то, что индивид использует для содействия в играх. То, что начинается как “Должен быть известным”, используется другим, который застревает в нем (“Должен знать”) как что-то, в чем можно прятаться и защищаться от мира. И так далее. Вариации на эту тему почти что бесконечны.

Нужно ли что-то делать с этим явлением на пути к свободе? Нет. Нужно только знать о нем; этого достаточно. Конечно, на самом деле служебный эффект мешает индивиду; он всегда более способен без зависимости от него. Но только когда он замечает это, он отказывается от служебного эффекта. Служебные эффекты, это неотъемлемая часть всех игр. Все мы делаем это. Мы всегда это делали. И мы перестанем это де-

лать только тогда, когда станем считать отсутствие эффекта более ценным, чем его присутствие. На самом деле весь ум можно считать огромным служебным эффектом, и во многих отношениях это именно так.

Тело

Есть, огромная и еще не исследованная область применения этой технологии к самому телу. Каждая часть тела имеет особое предназначение и поэтому находится в особом состоянии игр. Так называемое старение, приводящее в конце концов к смерти тела — это страдание каждой части тела от огромного количества подавления за время жизни, пока она не убеждает в том, что не может нормально действовать. В конце концов тело умирает, когда один из жизненно важных органов полностью прекращает действовать.

Однако сам индивид, выделив особую функцию (игру) части тела, может с помощью своих творческих способностей вернуть эту часть тела к оптимальной деятельности, устранив накопившиеся подавления. Таким образом теоретически возможно сделать, свое тело бессмертным. Жизнь может сделать все, если знает, как.

Этика

На этой стадии уместно спросить: “А нужно ли возвращать индивиду его врожденные способности? Может быть, он сразу же, сам или вместе с такими же освобожденными, будет содержать в рабстве оставшееся человечество?”

Ответ на этот вопрос состоит в различии между тем, кто навязчиво играет в игры, и тем, кто играет в игры по своему выбору. Сегодня человечество находится в состоянии навязчивых игр. Под этим я имею в виду, что люди потеряли свободу выбора в этом вопросе. Они должны играть в игры; они должны выигрывать; и они должны делать это несмотря ни на что. Вы каждый день видите вокруг вас эту фанатичную деятельность. Все это стало так ужасно, ужасно серьезно; вопрос жизни и смерти. Даже развлечение стало серьезным делом. Только дети могут еще раскованно радостно смеяться; но когда они получают образование, они понимают, как все это на самом деле серьезно.

По мере того, как игра становится все более серьезной, все более важной, игроки все меньше и меньше заботятся о благополучии своих соперников. Какая разница, что миллионы евреев безжалостно убиты в газовых камерах, это ведь для победы Третьего Рейха? Это ведь всего лишь евреи, правда? Какая разница, что армейские сапоги обгарены кровью, ведь война выиграна? Это ведь всего лишь враги, правда? Какая разница, что людей заставляют работать сверхурочно в ужасных условиях за мизерную плату,

чтобы хозяин получил больше прибыли? Это ведь, всего лишь рабочие, правда? Какая разница, что рабочие объединяются в профсоюзы, а потом растрачивают богатства народа бесконечными забастовками, чтобы улучшить свою судьбу? Это ведь всего лишь жадные капиталисты, правда?

Состояние навязчивых игр. Чем более навязчивыми становятся игры, чем более фанатичным становится индивид; чем более фанатичным он становится, тем менее реальным для него становится противник, и тем легче ему оправдать свое непростительное поведение. Да, действительно, было бы безумием дать такому индивиду настоящее могущество, потому что наверняка при первой же возможности он злоупотребил бы им. Но пока индивид находится в состоянии навязчивых игр, у него нет настоящего могущества. Только когда навязчивость пропадает, появляется настоящее могущество. Только когда он больше не должен играть и выигрывать, он может легко делать эти вещи. Чем сильнее он нагнетает постулат “Должен”, тем ближе и ближе он к “Не могу”; чем больше навязчивое желание достичь успеха, тем более трудным становится успех. Только когда игры веселые и изящные, когда способности приносят радость, как поэзия, и когда потребность выиграть стоит гораздо, гораздо ниже наслаждения от игры, тогда и появляются настоящие способности. По мере того, как индивид подходит к этому состоянию, он все больше осознает, что его счастье связано со счастьем других, потому что трудно играть в одиночестве. Ему нужны другие, чтобы делиться своими ощущениями; другие, такие же способные, а иначе игры становятся невыносимо скучными. Всегда выигрывать неинтересно, и потому он учится дорожить хорошими противниками и очень заботится об их благополучии.

Потому, когда индивид освобождается из ловушки, у него меняются взгляды на жизнь: они становятся более широкими и менее ограниченными. Он начинает жить исходя из максимального блага для максимального количества индивидов.

Потому что только тогда его жизнь действительно богата. Короче говоря, он становится этичным.

Человек из Назарета, который сказал около 2000 лет назад “Возлюби своего ближнего как самого себя”, хорошо представлял себе истинное положение дел. Путь к свободе лежит от навязчивых игр, через добровольные игры, до состояния вечного счастья и единства со всей жизнью.

По мере того, как индивид проходит этот путь, он скоро осознает, что есть основной этический кодекс, управляющий поведением, и что когда он нарушает этот кодекс, он страдает так же, как и жертва.

1) НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО, ЕСЛИ ОН ЭТОГО НЕ ХОЧЕТ.

2) НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО.

3) НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ.

4) НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ.

Этот кодекс настолько же легко соблюдать, насколько индивид перестал навязчиво играть в игры. Оценивайте себя по этому кодексу; он даст вам понимание вашего текущего состояния навязчивых игр. Когда индивид освобождается от навязчивых игр, он вполне естественно живет по этому кодексу; он думает о нарушении этого кодекса не больше, чем о перерезании собственного горла. Потому что он очень хорошо знает последствия этого.

В таком случае совершенно безопасно освобождать индивида, потому что, как можно считать опасным индивида, живущего по такому кодексу?

Послесловие

Я предлагаю вам дорогу к свободе. Вполне могут быть другие пути к свободе; если они есть, я не знаю о них после многих жизней поисков. Удачное сочетание структуры игры и обстоятельств, позволившее мне обнаружить этот путь, может со мной не повториться; и другие тоже могут легко его пропустить. Поэтому не теряйте эти сведения, может пройти много жизней, прежде чем они вам снова встретятся — если вообще когда-то встретятся.

Я прошу вас только о двух вещах:

1). Используйте эти сведения.

2). Когда Вы будете воспроизводить эти сведения, воспроизводите их точно. Не потому что я люблю мой литературный стиль, а потому что при изменении эти сведения могут легко стать еще одной ловушкой во вселенной, где и так уже слишком много ловушек.

ПРАКТИКА

Общие указания

Вы собираетесь разобрать на части ваш собственный ум. Может быть, он уже начал разбираться на части просто после прочтения раздела “Теория”. Я надеюсь, что начал. Как много времени это займет? Анализ ума занимает столько времени, сколько вы остаетесь в состоянии навязчивых игр с ним; прекратите играть с ним в игры, и он немедленно исчезнет.

Наилучший совет, который я могу дать вам вначале — быть очень уверенным в себе во время выполнения упражнений; и быть очень податливым и готовым учиться, когда будут показываться кусочки вашего прошлого. Поступая таким образом, вы быстрее всего обнаружите все, что можно узнать о наиболее увлекательном из индивидов — о вас.

Вот короткий список “что можно и чего нельзя”, который будет направлять вас на вашем пути. Соблюдение этих правил позволит вам избежать опасности.

1. Не пытайтесь делать упражнения и проходить процессы когда ваше тело устало, голодно, страдает от болезни или неполноценной диеты, или находится под влиянием наркотиков или лекарств (включая алкоголь).

2. Упражнения и процессы всегда выполняются с открытыми глазами тела.

3. Выполняйте упражнения и процессы в одиночестве, вдали от помех.

4. В случае возникновения затруднений, обращайтесь за помощью к одитору.

(Это означает, что Вам надо найти **частно-практикующего** профессионального саентологического одитора, психолога или аналитика, использующих саентологические методики, и при возникновении затруднений, которые обозначаются по ходу дела, обращаться к нему за поддержкой. Самое худшее, что Вы можете предпринять - это обратиться в дианетический центр или саентологическую церковь. Избегайте общения с этими учреждениями. Нет, они не попытаются вам навредить, просто в силу иерархической структуры они в первую очередь преследуют собственные интересы, а ваши интересы будут находиться где-то на периферии).



Золотое правило

Упражнение или процесс продолжается, пока производит изменения, а затем прекращается.

Самый легкий путь к тому, чтобы с помощью этих упражнений сделать себя совершенно больным, состоит в том, чтобы менять упражнение или процесс каждый раз, когда меняетесь вы. Вы можете с таким же успехом перерезать себе горло в самом начале; это будет быстрее и менее мучительно. Упражнения будут давать изменения. Они разработаны для того, чтобы давать изменения. Пользе часто предшествуют неприятные ощущения. Если вы будете продолжать и точно выполнять указания, вы получите пользу. Если вы бросите упражнение, когда оно станет немного тяжеловатым, неприятные ощущения могут остаться на несколько дней. То, что включило неприятное состояние, то и выключит его при продолжении.

Без паники! (Или бессмертными словами Юлия Цезаря, который воззвал к своему легиону, когда орды кричащих варваров напали из-за холма: "Nonus Panicus Est!"). Если у вас отпадает голова, спокойно поставьте ее обратно на плечи (обязательно лицом вперед), и продолжайте упражнение. Оно все еще дает изменения.

Есть только две опасности при выполнении этих упражнений:

1. Прекратить выполнение упражнения, когда оно все еще дает изменения.

2. Продолжать упражнение, когда оно перестало давать изменения.

Из этих двух первая опасность гораздо более серьезна. Любые негативные эффекты, вызванные излишним выполнением упражнения, сразу же исчезнут, как только человек поймет, что переборшил.

Изменения

Ну а что имеется в виду под изменениями? Любые изменения в осознании, в ощущениях, в эмоциях, и т.д. Например, зевок — это изменение. Это признак поднятия бессознательности. Следовательно, нужно продолжать упражнение. Однако совершенно безопасно прекратить упражнение, все еще дающее изменения, в конце сессии, и продолжить его в начале следующей сессии (Есть дополнительное упражнение "Возмещение важности" (ВВ), которое облегчает это).

Лучше всего выделить определенное время в вашей жизни для выполнения этих упражнений. Не пытайтесь делать их, переходя оживленную улицу или водя машину; несчастный случай

может преждевременно прервать ваше развитие.

Огромное большинство неприятных ощущений, которые встречаются "на пути", связаны с различными моментами времени, в которых застряло ваше внимание. Когда вы освобождаетесь от них, вы проходите через них, выходите из них и приходите в настоящее время (сейчас). Однако есть еще один класс явлений, которые могут встретиться. Это излишнее возбуждение нервной системы тела. Эти ощущения скорее пугающие, чем неприятные, но вам лучше знать о них, а иначе вы можете удивляться тому, что с вами происходит. Нервную систему тела могут излишне возбудить, многие вещи, включая наркотики, аллергии, неожиданные удары (шок). Мы все знаем ощущение "искр в глазах" в результате внезапного удара по черепу, или даже по другой части тела.

Электрический шок также может производить те же явления. Сам ум, внезапно сталкиваясь с телом, тоже может излишне возбудить нервную систему тела. И это то, что может иногда случаться во время этих упражнений.

Упражнение просто сталкивает какую-то часть ума с телом, приводя к излишнему возбуждению нервной системы тела. В результате вы можете переживать странные явления в поле зрения тела. Это может проявляться как слепые пятна, пятна мерцающего света, и т.п.

Эти явления всегда кратковременны и проходят приблизительно в течении получаса. *Вам не нужно ничего с ними делать.* Просто поймите, что произошло. Если хотите, пойдите отдохните, пока эти явления пройдут, а затем продолжайте упражнение, которое их вызвало. Вы должны продолжить упражнение, так как это изменения.

Если вы в это время будете подсоединены к каждому гальванометру, то вы увидите характерное зигзагообразное движение стрелки, которое сопровождает эти явления, они также отчетливо записываются на ленте электроэнцефалограммы. Это не опасно, и вы не вредите своему телу, так как нервная система тела выдерживает огромную перегрузку, прежде чем полностью отключиться до бессознательности. Просто невозможно настолько возбудить нервную систему этими упражнениями, и наибольшее, что у вас получится, это несколько слепых или вспыхивающих пятен в вашем поле зрения.

Кожный гальванометр (Э-метр, полирограф, детектор лжи, осцилометр и т.п.)

Если у вас есть это устройство, и вы знаете, как его использовать, то оно может помочь вам определить, когда упражнение уже не дает изменений. Гальванометр тогда уже не показывает значительных изменений. Однако это устройство ни в коем случае не необходимо, так как индивид вполне способен полагаться на свою собственную оценку изменений.

Даже если вы используете кожный гальванометр, вы скоро превзойдете его чувствительность. Вы обнаружите, что он не регистрирует изменений, хотя ваши чувства четко говорят вам о том, что изменения происходят. Таким образом в конечном счете вам придется полагаться на ваше собственное восприятие этих вещей.

Однако если вы вначале используете кожный гальванометр, то действуйте в соответствии с тем, что он вам говорит. Если вы знаете, как его использовать, этот прибор вас не подведет. Вначале прибор будет более чувствителен, чем ваше восприятие; затем ваше восприятие будет более чувствительно, чем прибор.

Этот прибор также, как ни странно, ценен тем, что он дает что-то, за что можно держаться руками (удерживать настоящий момент), и таким образом не дает вам ерзать и курить ненужные сигареты во время упражнений.

Уровни практической работы

Практическая работа подразделена на несколько разделов (шагов). Каждый раздел имеет свою собственную цель, и последующие разделы основаны на способностях, развитых в предыдущих разделах. Таким образом, вы начинаете на первом уровне и продолжаете дальше.

Пропуск одного или нескольких уровней не дает никакой пользы, так как дальнейшее продвижение возможно только после завершения пропущенных уровней. Точно так же, как вы можете испортить хороший детектив, читая последнюю главу первой, вы можете испортить хороший набор упражнений, начиная их с последнего уровня. Либо вообще ничего не произойдет, либо вы попадете в больницу. Наиболее вероятна первая из двух возможностей, но я не стал бы рисковать на вашем месте.

Первый уровень

Это упражнения, посвященные обнаружению и улучшению реальности настоящего времени. Вполне возможно, что понадобится применение дианетических или саентологических процессов.

Второй уровень

Это упражнения, посвященные обнаружению прошлого и его оценке по сравнению с настоящим временем. Вполне возможно, что понадобится применение саентологических процессов.

Третий уровень

(Процессинг Стивенса)

Это упражнения, посвященные общему устранению во времени “тогда” и приведению “тогда” в “сейчас”. Вполне возможно, что понадобится применение саентологических процессов.

Четвертый уровень

(Процессинг игр и процессинг концепций)

Это упражнения, посвященные обнаружению и устранению во времени восьми классов подавлений.

Практическое применение этого процессинга показало, что запускать процессы каждого уровня проще и безопаснее с помощью профессионального саентологического одитора.

Шаг первый

(первый уровень)

Если этот шаг нужно проводить, то его может успешно завершить только отдельный одитор. Когда индивид входит во все более и более навязчивое состояние игр со своим собственным умом, он все больше и больше фиксируется на уме, и все меньше и меньше соприкасается с реальностью настоящего времени. Его действия становятся все более и более странными и неразумными, пока в конце концов для его собственной безопасности и безопасности окружающих его не приходится поместить в больницу. Каждый, у кого есть ум, находится в состоянии навязчивых игр с умом, и следовательно в некоторой степени потерял связь с реальностью настоящего времени. Вопрос в том, насколько он потерял связь с реальностью.

Есть граничная черта, за которой связь с настоящим временем настолько слаба, что любая попытка контакта с прошлым угрожающе уменьшит эту хрупкую связь, и может легко привести к нервному срыву. Первым шагом всегда является контакт с настоящим временем; только выше этой границы индивид может безопасно контактировать со своим прошлым. Это верно и когда индивид работает соло, и когда он работает с отдельным одитором. Первый уровень неизбежно является шагом работы с отдельным одитором, так как индивид не осознает, что его связь с настоящим временем упала ниже этой границы. Индивиду всегда сложно осознавать, что он не осознает, и поэтому в психиатрических больницах больше людей полностью убеждено в своем здравомыслии, чем за пределами больниц. Их система заблуждений стала для них настоящим временем. Поскольку они знают, что находятся в контакте с этой системой, они “просто знают”, что здоровы. У действительно здравомыслящего человека нет такой уверенности, а только много доказательств своего здравомыслия.

К счастью, только небольшой процент человечества находится ниже этой границы, и большинство из них неоднократно помещались в психиатрическую больницу. Однако у некоторых может и не быть такой истории; они обладают “нормальной” системой заблуждений. Это состояние называется “расчетливый психоз”. Индивид, по всей видимости, совершенно здоров —

разве что немного зафиксирован на своих идеях. Пока он не попадает в стресс, он ведет совершенно нормальную жизнь. Но это ходячая бочка с порохом, которая может взорваться в любой момент. Излишний стресс может привести такого человека к нервному срыву. Он сразу попадает в больницу. Часто он выздоравливает и через пять лет снова взрывается. И это будет продолжаться, пока он остается в таком взрывоопасном состоянии игр со своим умом, и следовательно, в слабом контакте с реальностью настоящего времени.

Итак, только незначительной части человечества требуется пройти первый уровень, но если нужно, он должен быть пройден перед вторым уровнем. Потому что всего лишь попытка выполнить второй уровень может вызвать нервный срыв.

Мне было бы очень, легко сказать: “Хорошо, у нас есть хороший тест на первый уровень. Пусть он попробует второй уровень; если он свихнется, ему нужно было проходить первый уровень”. Это тест, но далеко не гуманный. К счастью, есть лучший тест, совершенно гуманный. Он выделяет тех, кто находится ниже граничной черты, не сводя их с ума (Этот тест находится в следующем разделе).

Тем, кому нужно пройти первый уровень, нужно улучшить контакт с реальностью настоящего времени, прежде чем пытаться безопасно пройти второй уровень. Это очень просто: больше здесь ничего не замешано. Нейроны и психоны здесь ни при чем, все дело в контакте с физической вселенной. Из-за состояния навязчивых игр со своим собственным умом тот, кому нужно пройти первый уровень, ушел слишком далеко от реальности настоящего времени. Поэтому, пытаясь проходить второй уровень, он подвергается опасности быть полностью подавленным своим умом и пострадать от нервного срыва. Чтобы соприкоснуться со своим умом, ему придется снять немного внимания с настоящего времени. Ему может потребоваться снять больше внимания, чем он может себе позволить и он сходит с ума.

Я говорю об этом так долго по очевидной причине: я не хочу, чтобы кто-то сошел с ума на втором уровне. В особенности, когда упражнения первого уровня можно пройти у любого компетентного одитора, который обучен тому, как их проводить.

Возмещение важности (ВВ)

“Когда бог хочет лишить кого-то разума, он лишает его воображения”.

(Из древних посвящений)

Прежде чем мы перейдем на второй уровень, я хочу познакомить вас с “возмещением важности”. Это простое упражнение, которое будет сопровождать вас во время работы соло. Реакция

на это упражнение определяет, безопасно ли человеку приступить ко второму уровню, или ему сначала нужно завершить первый уровень. Люди, которые не проходят этот тест и все же настаивают на переходе на второй уровень, делают это на свой страх и риск. Я могу только предупредить вас об опасности. Я не могу настаивать на том, чтобы вы следовали моему предостережению. Если вы успешно пройдете тест, “возмещение важности” всегда выведет вас из любых затруднений, в которые упражнения могут вас ввести. Однако “возмещение важности” действует только для тех, кому не нужно проходить первый уровень, и дает им эту гарантию. Я надеюсь, что вы меня поняли.

Индивид, все более впутываясь в навязчивые игры и связанные с этим важности, сначала попадает в окружение важностей, а потом под влиянием других начинает верить в их необходимость. Таким образом он настраивается на то, что ему нужно находиться в окружении важностей. Так как то, что считается важным, склонно сохраняться и укрепляться, индивид оказывается верящим в то, что ему нужно быть окруженным массивными и твердыми вещами. (Но он жаждет именно важности, а не массивности и твердости), это скоро доходит до того, что ему становится плохо, если массы начинают исчезать. Предоставленный самому себе, он возмещает нехватки, притягивая в свое окружение другие старые умственные массы. Поскольку эти старые умственные массы также содержат различные неприятные ощущения (боль и т.д.), он притягивает их, чтобы быть окруженным этой массой. Это поразительный механизм, который объясняет очень многое в жизни. Например: проблемы и решения. Индивид доходит до такого состояния, что буквально не может решить, проблему, не убедившись сначала в том, что его решение создает ему еще большую проблему (Ему всегда хочется застраховаться от уменьшения («коэффициента важности»). Его жизнь становится похожей на старый комедийный фильм, в котором при попытке решения простой проблемы создается еще большая, а при попытке ее решения ... и т.д. Зрители смеялись от души над комиками а потом шли домой и делали почти что то же самое! Интересно, сколько жен пожалели о том, что попросили мужа починить кран, входя в залитую водой квартиру.

Упражнения второго и последующих уровней со все большей скоростью убирают умственные массы. Поэтому упражнения противоречат навязчивому желанию быть окруженным массой (важностью). Это очень реальная дилемма, и у нее есть только одно окончательное решение:

Индивид должен заменить старую массу (важность) самостоятельно созданной массой.

Поступая так, он сможет делать упражнения, уничтожающие нежелательные умственные массы, не притягивая к себе помимо воли дополнительные нежелательные массы для заполнения получившейся пустоты. В конечном счете это

единственный способ, с помощью которого он может отбросить свой ум. До тех пор пока он настроен на необходимость важностей, он не даст ни одной важности исчезнуть, не убедившись в том, что может ее заменить другой важностью.

Вначале индивид похож на заключенного, который всю жизнь просидел в тюремной камере. Он стал верить в то, что ему нужны стены его тюрьмы, и если его вдруг освободят, он потребует, чтобы его снова заперли; если его не запрут, он кинется в ближайшую комнату, захлопнет за собой дверь и спрячется. Тюремные власти, имеющие дело с долгосрочными заключенными, хорошо знают этот механизм; это одно из скрытых преимуществ системы досрочного освобождения.

Сейчас вы похожи на такого долгосрочного заключенного по отношению к вашим собственным умственным массам. Вы стали верить, что вы нуждаетесь в них. Поэтому вы будете притягивать к себе дополнительные умственные массы для замены уничтоженных упражнениями масс. Таким образом мы должны возмещать уничтоженные нами массы самостоятельно созданными массами, а иначе индивид может скоро попасть в большие неприятности. Он может получить очень стойкие боли неизвестного происхождения и кучу других неприятных эмоций и ощущений. Если этот механизм не понят и не учтен, то он рано или поздно резко останавливает любую психотерапию. Исследователь приходит к выводу, что его терапия бесполезна; хотя на самом деле она слишком хорошо работает...

Итак, возмещение важности (ВВ).

Команды:

а) Создай что-то.

б) Пусть кто-то другой создаст что-то.

(можно выразить это по-другому:

Пусть другой создаст что-то или

Сделай так, чтобы другой создал что-то.)

Пункт (а) проводится снова и снова до прекращения изменений. Затем аналогично проводится (б). Потом снова (а) и снова (б), пока оба пункта перестанут давать изменения. То, что создается, должно располагаться в самых разнообразных направлениях, по всем 360-ти градусам: спереди, справа, слева, сзади, сверху, снизу, справа вверх, слева спереди, сзади внизу и т.д. Вы не должны ничего делать с тем, что создается; достаточно самого действия по созданию. Гораздо важнее количество, чем качество создания; суть в изобилии.

Есть альтернативные команды:

а) Вообрази что-то

б) Пусть другой вообразит что-то

Они означают то же самое.

Третья альтернатива:

а) Создай что-то важное.

б) Пусть кто-то другой создаст что-то важное.

Многие предпочтут эти команды, и им нужно использовать их.

Кстати, те, кто следил за ходом рассуждений, поняли, что один из надежных способов испортить кого-то — это убедить его в том, что он не может создавать. Когда он убежден в этом, он пойман не только во вселенной, но и в навязчивых играх. В конечном счете только его собственные творческие способности освободят его. Поэтому те, кто заманивает в ловушки этой вселенной, в основном поют только одну песню: “Ты не можешь создавать”. Им не нужно петь ничего другого; одной этой песни вполне достаточно. Это печальная погребальная песня, которая маскируется под тысячами прикрытий.

При прохождении ВВ не обязательно воспринимать созданное. Достаточно уверенности в том, что создал. Отсутствие восприятия совсем не доказывает несуществования. (Прямо сейчас много китайцев в Пекине помешивают рис в чашках. То, что вы не воспринимаете этого, не доказывает, что они этого не делают.)

Вначале многим индивидам мешают экраны “не-восприятия”, которые не дают им воспринимать свои произведения. Когда вы будете продвигаться по уровням, вы будете все больше осознавать существование этих экранов. В конце концов вы уберете их и после этого сможете воспринимать свои произведения. Некоторые индивиды всегда были способны воспринимать свои произведения — часто очень красочно и их может удивлять, почему я поднимаю столько шума по пустякам. Эти заметки не для них, а для тех, кто застрял в экранах “не-восприятия” либо своих собственных, либо чужих. (В разделе “Теория” есть более подробная информация об экранах.)

Есть еще один класс ВВ — ВВ с помощью восприятия. В нем индивид возмещает свой недостаток важностей, увеличивая свой контакт с существующей важностью в физической вселенной настоящего времени. Поскольку в любом твердом объекте есть остаточная важность, то индивид может возместить свою нехватку важности, физически прикасаясь к твердым объектам в физической вселенной настоящего времени. Вы можете хвататься руками за такие объекты, ощущать их твердость, температуру, структуру, и т.д., и это будет возмещать важность. Те, у кого есть затруднения в использовании творческого ВВ, смогут использовать ВВ с помощью восприятия. Каждый, кто может использовать упражнения творческого ВВ, сможет также использовать ВВ с помощью восприятия, но лучше использовать творческий вариант. Те, кто вначале могут использовать только ВВ с помощью восприятия, должны время от времени по мере прохождения уровней еще раз пробовать выполнять творческий вариант. Рано или поздно он “включится” и затем лучше использовать именно его. Единственное различие между двумя методами состо-

ит в том, что в творческом варианте индивид на самом деле создает важность. Ему нужно в конечном счете научиться это делать, и чем раньше, чем лучше.

Непосредственный эффект проведения ВВ состоит в разрядке всех состояний навязчивых игр, в которые вы вовлечены, и с вашим умом, и с жизнью вообще. Оно "охлаждает" игру. Поэтому это упражнение очень ценно для использования когда угодно. Оно разряжает все стрессы и бесконечно предпочтительнее принятия наркотиков с той же целью. Используйте его. (Перед тем, как вонзить топор в череп вашей мачехи, остановитесь и проведите немного ВВ; вы сможете отложить топор в сторону).

У ВВ есть еще одно замечательное свойство: Сколько бы вы его не проводили, это не будет слишком много.

Совершенно невозможно как-то себе повредить проведением ВВ, потому что это совершенно естественная способность жизни. Через некоторое время оно перестает давать изменения, но дальнейшее его проведение не дает симптомов излишнего проведения.

Однако может быть проведено недостаточно ВВ, в то время как оно необходимо. Это явная опасность и вы должны ее избегать.

Во время упражнений, ВВ в основном используется как смазка. Оно сглаживает ход изменений. Его нужно использовать в больших количествах. Оно должно применяться:

- а) между завершением одного упражнения и началом следующего;**
- б) в конце каждой сессии;**
- в) в начале каждой сессии;**
- г) во время сессии, если становится тяжело, например, если появляется невыносимое количество неприятных ощущений.**

Упражнения и процессы просто не работают без ВВ. (Единственное исключение первый уровень, по перший уровень это почти полностью ВВ с помощью восприятия). Без ВВ упражнения очень скоро резко и довольно болезненно останавливаются.

При сомнениях проводите ВВ. Каждый раз, когда вы проводите в сессии творческое ВВ, проводите обе команды до прекращения изменений. Не оставляйте команду, если она все еще дает изменения. Вторая команда настолько же важна, как и первая. Не бросайте ни одной из них, если они все еще производят изменения.

Упражнение и процессы сокращают запас важностей; используйте ВВ для его возмещения. Хотя ВВ проводится до прекращения изменений, оно будет снова давать изменения после выполнения упражнения. Вначале терпимость к потере важности очень слаба, и нужно будет часто проводить ВВ; затем способность выдерживать потерю важности очень сильно повысится и у вас будет гораздо больше свободы в этом воп-

росе.

Если по истечении какого-то времени Вы обнаруживаете или считаете, что у Вас ничего не получается (что маловероятно), то обратитесь к одитору для прохождения "Процессинга творчества" по методике СДП-8 (Стандартная Действующая Процедура, восьмая редакция) или "Маршрут один" по книге "Создание способностей", или процессинга "Коммуникация" по методике "Дианетика-55".

Тест

Сейчас мы можем определить, можете ли вы начать со второго уровня, или вам нужно завершить первый уровень.

Тест очень простой. Просто проработайте каждую из команд ВВ. Сначала творческие. Основательно проведите каждую пару, прежде чем переходить дальше. Ищите изменения. Любые изменения. Если команда производит изменения, ее можно применять для ВВ. Если ни одна из творческих команд не дает изменений, то встаньте на ноги и начните прямо сейчас прикасаться руками к стенам, полу и столам в вашей комнате. Отлично. Нашли к чему прикасаться? Прекрасно. Теперь выведите все изменения из этого упражнения. Неважно, сколько времени это займет. Выведите из него все изменения; проводите его, пока оно не станет очень монотонным. Хорошо. Чувствуете себя лучше? Прекрасно. Теперь вы наполнили доверху ваш запас важностей; и готовы ко второму уровню.

Да, я не забыл про остальных. Не говорите мне, что ничего не случилось. Все это кажется глупым, да? Скажите мне, вызывало ли у вас проведение ВВ с помощью восприятия немного неприятное ощущение в животе? Прикосновение ко всем этим твердым объектам? Вызывало? Хорошо. Продолжайте упражнение, пока не расслабитесь снова. Вы готовы ко второму уровню. Просто час или два поприкасайтесь руками к предметам в комнате; это сделает для вас чудеса. Но если вы не хотите этого делать, то найдите одитора, владеющего упражнениями первого уровня, и пусть он поможет вам сделать это.

И, наконец, те, с которыми абсолютно ничего не произошло во время теста. Сейчас вы еще не

*Частнопрактикующий одитор — одитор не принадлежащий какой-либо структуре, поскольку это единственная гарантия того, что он полностью примет ответственность за те действия, которые будет производить. Принадлежность к какой-либо структуре позволяет размазать ответственность по всей этой структуре и таким образом ваши интересы окажутся незащищенными. Как это и происходит в большинстве медицинских и любых других крупных учреждений.

готовы иметь дело с вашим умом соло. Не пробуйте это делать — вы можете попасть в больницу. Вам нужен первый уровень. Найдите отдельного, частнопрактикующего одитора* и пройдите этот уровень. Но не давайте одитору возиться с вашим умом, пока не будет хорошо пройден первый уровень, потому что это не совсем безопасно для вас, даже с отдельным одитором, до завершения первого уровня — пусть даже он так сочувственно вас слушает и у него такая приятная кожаная кушетка для вашего мягкого места. Пройдите первый уровень, и мы встретимся позже — когда у вас улучшится настроение и вы будете готовы самостоятельно справиться со вторым уровнем. (Конечно, когда первый уровень будет хорошо проведен, одна из команд ВВ будет работать для вас).

Шаг второй (Второй уровень)

Цель: обнаружить прошлое. Натренироваться оценивать прошлое по сравнению с настоящим.

Я буду с вами честен. Если вы очень нуждаетесь в прохождении этого уровня, это будет больно. Все зависит от того, насколько серьезно состояние навязчивых игр между вами и вашим умом. Если вы дружите с вашим умом, упражнение будет легким ветерком, и вы получите от него удовольствие вместе с пользой. Однако если вы — масса подавленного и вытесненного в подсознание, то вам придется жарко. Вы, наверно, станете абсолютно уверены в том, что умрете, прежде чем немного углубитесь в этот уровень. Нет ничего лучше второго уровня, чтобы отделить мужчин от мальчиков. Преодолейте этот уровень, и остальное будет просто. Но этот уровень должен быть пройден, потому что это единственный способ научиться устранению времени.

Щедро используйте ВВ. Не будьте мучеником — проводите ВВ, если становится тяжело; излишние страдания вам ничего не дадут. Этот уровень предназначен для преодоления вашего состояния навязчивых игр с вашим умом. Он выполнит это с бесжалостной эффективностью, с максимальной эффективностью, которую вы только можете сейчас достичь. Но я скажу вам вот что: когда вы выйдете из другого конца, вы полностью перестанете бояться своего ума. Вы будете абсолютно точно знать, что можете справиться со всем, что он может сделать. Вы проехали самый большой ухаб на дороге. Индивид, успешно завершивший второй уровень, сказал “Прощай” отдельным терапевтам: теперь он знает, что он сам может сделать все необходимое. Если человечество когда-либо потеряет эту технологию, то разве что из-за того, что какие-то малодушные люди поменяют ее на что-то более приятное и бесполезное. Не пропустите второй уровень: это единственный барьер между чело-

вечеством и достижением безмятежности. Человек не может посмотреть в лицо второму уровню, и поэтому он идет к отдельному терапевту за помощью — не понимая, что этим он отказался от своей ответственности в этом деле и обрек себя на неудачу. Он должен выполнить этот шаг сам, а иначе он никогда не сможет показать кукиш своему собственному уму; здесь нет другого выбора.

Поэтому второй уровень будет для многих из вас боевым крещением. Так тому и быть. Настойчиво продолжайте. Мне известен случай, когда успешное завершение этого уровня само по себе вылечило хронический алкоголизм; результаты стоят того, чтобы их достигнуть. Помните: **вы пережили в реальности все, что ваш ум может в вас бросить, поэтому вы можете пережить и воспроизведение этого в памяти.** Перед тем, как испустить последний вздох, проведите ВВ. Тогда этот вздох не будет последним. Понятно? Потом вы продолжаете упражнение.

Команды:

а) Выбери неважную сцену прошлого.
(Мазохисты могут выбрать важную сцену).

б) Выбери объект из этой сцены.

в) Найди объект в настоящем времени (который ты видишь глазами), отличающийся от этого прошлого объекта.

г) Чем он отличается?

Повторяйте в) и г) (можно использовать один и тот же объект в настоящем времени) до прекращения изменений; потом:

д) Найди объект в настоящем времени (который ты видишь глазами), похожий на этот объект в прошлой сцене.

е) Чем он похож?

Повторяйте д) и е) до прекращения изменений, потом повторяйте в) и г). Продолжайте до тех пор, пока обе пары не перестанут давать изменения.

ж) Выбери новый объект прошлого, из той же сцены или из другой.

Повторяйте обе пары, в) и г), а потом д) и е) с этим новым объектом прошлого до прекращения изменений.

Продолжайте упражнение, используя все более и более значимые прошлые объекты, пока изменения не перестанут происходить с любым прошлым объектом. Теперь выполните упражнение с прошлыми людьми. Выбирайте их по одному, и завершайте упражнение с каждым человеком. Продолжайте, пока изменения не перестанут происходить с любым прошлым человеком.

Когда вы будете делать это упражнение, со-

стояние навязчивых игр между вами и вашим умом начнет разрушаться, и для вас будет все проще помещать для сравнения рядом объекты “тогда” и объекты “сейчас”. Вы сможете очень легко наблюдать одновременно объекты “тогда” и “сейчас”. Вы учитесь устранению времени. Когда упражнение прекратит действовать, вы станете специалистом по устранению времени. Не торопитесь в упражнениях; спешка не дает никакой пользы. **Раз начав работать с прошлым объектом или человеком, вы должны настойчиво продолжать работу с ним.** Постоянная смена объектов и людей не принесет вам облегчения; вы только продолжаете мучения и упражнение. Выводите все изменения, это всегда самый быстрый путь.

Помните: Вы выводите состояние навязчивых игр между вами и вашим собственным прошлым. Упражнение продолжает производить изменения, пока состояние навязчивых игр взрывоопасно; когда состояние навязчивых игр стихает, упражнение перестает давать изменения. В конце концов вы начинаете совсем по другому относиться к вашему прошлому вполне дружелюбно и становитесь специалистом по устранению времени, готовым к третьему уровню.

На этом шаге вам может оказать существенную помощь книга Л.Р.Хаббарда “Руководство для преклира”. Может оказаться желательным пройти процессы ответственности и конфронта, под руководством одитора. Избегайте использования э-метра — этот прибор, создавая ощутимые удобства для одитора, не способствует повышению вашей причинности в отношении к вашей памяти и уму.

Шаг третий (Третий уровень)

Цель: общее устранение времени.*

Устранение времени — одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас”.

Если был хорошо пройден второй уровень, третий будет легким. Это просто развлечение с вашим прошлым; обучение мастерству и его применение. Однако если вы бросили второй уровень, надеясь спастись на третьем, у меня для вас плохие новости. В этом случае либо вообще ничего не случится, либо все то, чего вы надеялись избежать, вернется и будет преследовать вас на третьем уровне. Кроме того, вы можете застрять в нем. Либо вы “охладили” состояние навязчивых игр с вашим прошлым, либо нет. Третий уровень — это не место для таких игр. Пока вы продолжаете эту игру, вы просто не можете эффективно устранять время, поэтому упражнение не дает вам пользы. Если вы сомневаетесь в том, закончен ли второй уровень, значит, он не закончен, и вы должны вернуться и закончить

его. Тогда, и только тогда, третий уровень вам поможет.

Когда второй уровень завершен, индивид может с удобством помещать рядом объекты “тогда” и “сейчас” для сравнения. На самом деле окажется, что сравнение стало почти что автоматическим. Как только объекты помещаются рядом, почти мгновенно происходит сравнение. Так и должно быть. Индивид не может видеть во времени это иллюзия. Он может видеть только в пространстве. **Все, что вы видите, вы видите сейчас.** Одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас” устраняет иллюзию времени. Оно буквально устраняет время, это устранение времени. До тех пор, пока индивид продолжает пытаться сравнивать объекты “тогда” и “сейчас”, считая, что они находятся в различных моментах времени, он не достигает полного сравнения; он не достигает истинной оценки их сравнительной важности и объект “тогда” сохраняет остаточную власть над ним. После устранения времени власть объекта “тогда” исчезает навсегда. Это можно сделать только после разрушения иллюзии времени; раз это сделано, то значит, иллюзия времени разрушена. В этом нет ничего мистического; все это основательные, прочные, естественные законы. Как может прошлое влиять на кого-то, если оно сейчас находится в настоящем. Хлоп... Видите?

Команды:

а) Выберите сцену прошлого. Одновременно осознайте эту сцену и обстановку в настоящем времени.

Не устраняйте во времени всю сцену сразу. Разберите ее по кусочкам. Продолжайте делать это до тех пор, пока прошлая сцена не “поблекнет” то есть ослабнет по сравнению с настоящим временем.

б) Выберите новую сцену прошлого, и повторите пункт (а).

Продолжайте до тех пор, пока вы не будете готовы и способны устранить во времени все ваше известное прошлое.

Это упражнение займет много часов — радостных часов! и вы будете достигать все большего и большего. Сначала прошлое будет очень ярко восприниматься, а потом постепенно исчезнет. Когда вы будете завершать этот уровень, вам будет нелегко находить новые сцены для устранения времени, и вы будете искать их. Это вполне нормально. При необходимости проводите ВВ. Это упражнение не так интенсивно разрушает важности, как, скажем, второй уровень, но ВВ значительно ускорит ваше продвижение. Иногда вам будут встречаться сцены, которые просто не хотят устраняться во времени. Не волнуйтесь. Просто засучите рукава, вернитесь на второй уровень с этой сценой и начните искать различия и сходства между этой сценой и настоящим временем; неожиданно она легко схлопнется. Проведите тогда немного ВВ. Вы нашли “зацепку”. В этой сцене есть что-то особенное; что-то

кроме того, что видно на первый взгляд. Вы вернетесь к ней опять на четвертом уровне. Сейчас мы заинтересованы только в том, чтобы устранить ее во времени.

Когда вы хорошо углубитесь в третий уровень, не стесняйтесь хорошенько исследовать прошлые сцены. Это же ваше собственное прошлое. Хорошо осмотритесь вокруг. Пройдитесь по этим сценам. Найдите сцену с электричкой; заберитесь на нее и посмотрите, куда она вас завезет. Вы будете удивлены! Каждая сцена это полная вселенная в тот момент времени. Там есть все — если вы захотите посмотреть.

Но, тсс — тихо! Я не должен был этого говорить. Давайте говорить более научно. Итак: во время этого уровня, или последующих уровней, вы обнаружите, что занимаете внешнюю точку зрения по отношению к вашему телу в настоящем времени; вы также обнаружите, что занимаете внешние точки зрения по отношению к тем точкам зрения, которые вы занимали в прошлых сценах. Все это вполне нормально. У индивидов есть врожденная способность занимать любую желаемую точку зрения в любой сцене, “тогда” или “сейчас”. Эта способность возвращается к вам. Очень скоро вы будете постоянно управлять вашим телом в настоящем времени с внешней точки зрения просто потому, что это более удобно и естественно. (Каждый из вас сможет сделать это, несмотря на то, что наука убедительно доказала, что “это” это всего лишь кусочек мозга!)

Хотя во время этого уровня прошлое будет постепенно исчезать, ничего не теряется, кроме принуждения наблюдать прошлое; любую устраненную во времени часть вашего прошлого можно легко восстановить, как только вы захотите ее увидеть.

Когда Вы завершите этот уровень, вы почувствуете вкус безмятежности. Впервые вы ощутите свободу от своего прошлого, оно больше не будет на вас давить; наконец-то утихнет бесконечная “болтовня” ума, и вы сможете испытать безмятежность совершенно спокойного существования. Ваше прошлое будет находиться в состоянии полного исчезновения, кроме тех моментов, когда вы будете вспоминать что-то. Опять-таки, так и должно быть. Если вы используете кожный гальванометр во время упражнений, то после завершения третьего уровня он не будет ничего показывать. Стрелка совершенно спокойна и неподвижна. На самом деле с этого момента стрелка кожного гальванометра уже не будет много двигаться. Гальванометр сослужил свою службу и теперь, если хотите, вы можете перестать его использовать. Ваше восприятие изменений теперь не хуже восприятия прибора.

Однако истинная безмятежность все еще далеко. Но сейчас вы поднялись на несколько ступенек этой лестницы и знаете, куда она вас ведет. Четвертый уровень поднимет вас еще на несколько ступенек и вы вдруг поймете, как вы вообще ухитрились получить ум.

На этом уровне вы можете воспользоваться

списками самоанализа и списками второй динамики, для облегчения происходящих процессов.

Третий уровень потребует значительного времени — от нескольких месяцев до нескольких лет, не стоит этого пугаться. Это будет чуть-ли не единственный случай, на всем вашем долгом пути сквозь вечность, когда вы потратите время не напрасно. Но не становитесь фанатиком упорств. Вы не ускорите достижение цели, делая себя отшельником. Живите своей жизнью тоже. Просто найдите место для упражнений в своей обычной жизни.

*Желаю успеха.
Дэннис Стивенс
Мосман, Австралия
Февраль 1978 года.*



ДОПОЛНЕНИЕ К РАЗДЕЛУ "ТЕОРИЯ"

Определения

Причинение — это действие по созданию эффекта, уничтожению эффекта, знанию или незнанию. То, что создается, уничтожается, известно или неизвестно, называется эффектом.

Таким образом жизнь во всех своих проявлениях — это причина. Причинение — это общий знаменатель всех устремлений жизни.

Причинение осуществляется постулатами.

Постулат — это причиняющее соображение. Соображение определяется как мысль или идея.

Жизнь может считать себя эффектом, но само это убеждение — причиняющее соображение.

Ответственность — это готовность присвоить себе причинение.

Индивид может присвоить себе причинение чего угодно. Единственное неудобство в присваивании себе причинения — недостаток игр. Единственное неудобство в не присваивании себе причинения — избыток игр. Поэтому когда игры становятся все более навязчивыми, готовность присвоить себе причинение (ответственность) уменьшается*.

** Не сумев выйти из старых игр, индивид создает себе новые, еще более навязчивые игры за счет уменьшения ответственности.*

Поэтому неготовность присвоить себе причинение показывает, насколько навязчивы игры индивида.

Дополняющие постулаты увеличивают симпатию; противоречащие постулаты уменьшают симпатию.

Таким образом **симпатия** — это готовность создавать дополняющие постулаты.

Любовь — это выражение симпатии.

Реальность — это степень создания дополняющих постулатов. Поэтому когда игры становятся все более навязчивыми, вещи становятся все менее реальными. Вещи лишь настолько реальны для индивида, насколько он создает дополняющие постулаты по отношению к ним.

Общение — это действие по созданию дополняющих постулатов.

Когда два или более индивида принимают дополняющие постулаты по отношению к чему-то созданному, они разделяют между собой это создание, и оно становится их совместным созданием. Говорится, что они находятся в соглашении по отношению к этому созданию. Таким образом **соглашение** — это совместное создание.

С помощью готовности создавать дополняющие постулаты (симпатии) и с помощью создания дополняющих постулатов (общения) индивиды достигают совместного создания (реальности). Таким образом между индивидами достигается **понимание**.

Из-за того, что игры содержат противоречащие постулаты, они уменьшают понимание между индивидами.

Этика игр

Правильное действие — это приятное действие; это действие, с которым индивид готов создать дополняющие постулаты. **Неправильное действие** — это неприятное действие; это действие, с которым индивид не готов создать дополняющие постулаты.

Поэтому понятие правильного и неправильного создается играми. Нет абсолютно правильного и абсолютно неправильного. Что считается правильным и что неправильным, зависит от индивида и его игр. Поэтому то, что считается правильным в одном обществе, может быть тяжким преступлением в другом обществе.

Однако хотя предмет того, что считается правильным и что неправильным, находится внутри игр, есть более высокая этика, предмет того, как правильно играть в игры. Эта этика игр не зависит от индивида и его игр, и поэтому находится вне игр. Эта этика **"Кодекс этического существа"**. Когда игры играют в рамках внешней этики игр, они остаются такими же веселыми, но перестают быть ловушками, какими они были при играх без этой этики. Единственный безопасный способ играть в игры — играть в рамках внешней этики игр. **Но индивид может играть в рамках этой этики только тогда, когда игры не навязчивы**. Следовательно, ему нужно заняться играми, чтобы убрать из них навязчивость. После этого он сможет играть в рамках внешней этики игр, и вечно наслаждаться играми без угрозы его существованию.

Обвинение и вина

Поговорим еще на тему внутренней этики игр. **Правило игры** — это соглашение индивидов о позвольной (правильной) игре. Игра не по правилам считается ошибочной, и потому — несправедливой. **Законы** — это правила игр, указывающие на позвольные игры в обществе. Поэтому обвинять другого в неправильных действиях, означает обвинять его в действиях не по правилам игр; это обвинение в неэтичном поведении.

Индивид, проиграв игру полностью в рамках правил, может либо принять проигрыш, либо намекнуть на то, что победитель играл нечестно. У него есть только две этих возможности, если он сможет убедить своего противника в нечестной игре, победитель поверит, что вел себя неэтично, и выиграл игру несправедливо. Действие по приписыванию причинения неправильной (неэтичной) игры противнику называется **обвинением**, если противник принимает обвинение, он чувствует **вину**.

Не желая вести себя неэтично, виноватый

индивид решает больше так не играть. Это, конечно, именно то, что хотел обвинитель, который теперь ограничил готовность противника действовать и может легче подавить противника.

Поэтому обвинение это попытка понизить готовность другого действовать, намекая на нечестную игру, и сделать его более подавляемым.

Механизм “Обвинение — Вина” это чистейшая игра. Цель обвинения только в том, чтобы позволить обвинителю выиграть. Неспособный выиграть в игру всеми другими способами, и нуждаясь в выигрыше, обвинитель пускает в ход механизм обвинения, чтобы выиграть.

В связи с тем, что любая игра жизни содержит почти что бесконечное количество возможностей и явно невозможно установить для всех них правила игры, игрок всегда может использовать механизм “Обвинение — Вина”. Всегда есть какое-то действие, на которое он может указать пальцем и объявить его нечестным, и попытаться таким образом возбудить чувство вины у противника и тогда противник будет использовать не все свои способности в игре.

Так как неправильное действие — это в сущности неприятное действие, использование механизма обвинения чистейший **эмоциональный шантаж**: “Я перестану тебя любить (симпатизировать тебе), если ты будешь продолжать так действовать, мешая мне выиграть”.

Однако обвинение опасно тем, что нужно убедить другого в неправоте. Обвинитель должен сохранять и поддерживать неправоту, чтобы убедить в ней другого. Поэтому оказывается, что обвинитель **сохраняет и поддерживает целые отделы своего ума**, чтобы убедить другого в том, что тот обманул обвинителя. Это ужасная цена за непреодолимое желание выиграть, но она ясно показывает, до чего могут пойти индивиды ради выигрыша.

Механизм “Обвинение — Вина” порождает навязчивые игры. Навязчивые игры порождают механизм “Обвинение — Вина”. Они неразделимы, где одно, там и другое. С помощью механизма “Обвинение — Вина” жизнь в конце концов вырождается в отчаянную попытку сделать других виноватыми, настолько же отчаянно сопротивляясь попыткам других сделать то же самое. На этом уровне жизнь кажется игроку огромным океаном неправоты, содержащим только один островок правоты — его самого. И он прежде всего убежден в том, что если он хоть на секунду перестанет приписывать другим неправоту (вину), его островок погрузится в океан, он утонет и будет навсегда потерян в этом океане неправоты. Не то чтобы навязчивый обвинитель был всегда прав, у него просто есть огромная потребность в правоте. “Он всегда прав”. **Даже когда он неправ, он прав. И он будет продолжать заявлять о неправоте других, даже когда будут прибывать крышку его гроба.** Потому что он знает, как выигрывать в игры: нужно всегда делать себя правым, а других неправыми. Это становится его надгробной надписью.

Вот так предмет правоты и неправоты попал

в игры. И с тех пор игры изменились. У правоты и неправоты нет другого смысла. Когда этот предмет понят, его можно разобрать с помощью упреждений из раздела “Практика”. Когда игры становятся менее навязчивыми, необходимость в механизме “Обвинение — Вина” уменьшается и в конце концов исчезает. Этот механизм всегда был дрянным, и игры намного веселее и здоровее без него.

Стыд — это разоблаченная вина. **Насмешка** — это разоблачение вины. “Стыд — Насмешка” образуют пару, похожую на пару “Обвинение — Вина”, от которой они произошли.

Свобода и “освободители”

Вся свобода находится в понимании свободы выбора. Когда кто-то уже не может выбирать, он потерял всю свободу. Основная свобода выбора делать или не делать постулат. В жизни — это свобода выбора играть или не играть в игру. Поэтому свобода теряется в той степени, в которой игры становятся навязчивыми. Вся пойманность состоит в навязчивых играх. В таком случае, путь от пойманности к свободе состоит в восстановлении свободы выбора, играть или неиграть в игры. **Так как индивид сам себя поймал в эту ловушку, то только он сам может себя вытащить из нее.** Один индивид может показать другому путь к свободе, но пойманный индивид должен сам выйти из ловушки. Поэтому один индивид не может освободить другого; он может только помочь ему освободиться. Свобода не находится “где-то там”; как бы тщательно вы ни рылись в этой вселенной, вы можете обнаружить только новые ловушки. На самом деле поиск свободы “там” одна из основных ловушек вселенной. Вы можете сказать другому: “Освободи меня”, и с самыми лучшими намерениями он только сделает вас своим рабом. Самое лучшее, что он может сделать, для вас — это показать вам природу жизни и игр, и указать путь из ловушки. Все остальное зависит от вас. Это основная истина в свободе. Вне этой истины находятся игры в свободу: игры, которые используют желание каждого навязчивого игрока быть свободным.

Мы часто представляем себе рабовладельца как мускулистого человека с большим кнутом в руке. Такой человек даже еще не новичок в тонком искусстве создания рабов, потому что наилучшие рабы — добровольные рабы, которые ни за что не отдадут своего рабства. Они убеждены в том, что находятся на “дороге к свободе”, и не нужно кнутов, чтобы они шли по ней.

Ловить, обещая освободить — наверное, самая старая игра в этой вселенной. Это игра “освободителя” он создает путь к свободе и превращает в своих рабов всех, кто по ней идет. Все самые лучшие ловушки в этой вселенной четко обозначены: “Путь к свободе”. Игра в “освободителя” — процветающий бизнес в этой «вселен-

ной, просто потому, что добровольный раб, обманутый дорогой к свободе, всегда очень рад работать целыми днями почти что бесплатно, и создавать огромное богатство рабовладельцу. Места, где эти добровольные рабы тяжело трудятся на пути к “свободе”, можно назвать “фабриками свободы”. Вселенная полна этими фабриками. Целые планеты стали огромными фабриками свободы. Вполне возможно, что первым внеземным гостем этой планеты будет агент местной фабрики свободы он будет разведывать, обстановку, стоит ли открыть здесь свою лавочку. Вся техника “освободителя” состоит в том, чтобы повесить перед носом человека морковку под названием “свобода”. Морковка висит на веревочке и привязана к палке. Второй конец палки прикреплен к спине человека. Когда это устройство прилажено, человек вечно идет вниз по дороге, к “свободе”, созданной “освободителем”.

Свобода — это единственная вещь, ради достижения которой индивид может согласиться на рабство. Размышляйте над этими словами, разыскивая свободу в этой вселенной, потому что ворота фабрик свободы всегда открыты, и нового раба всегда очень тепло приветствуют, подвешивая в это время морковку перед его носом.

Свобода всегда была даже более крупным бизнесом в этой вселенной, чем могущество. Это связано с тем, что морковка свободы всегда считается более сладкой, чем морковка могущества. Кто-то сказал, что человек готов продать свою душу в обмен на могущество. Ну а что он готов продать в обмен на обещанную свободу от навязчивого желания быть могущественным? Ну конечно, свою свободу! Это все, что он может предложить в обмен на такую ценную цель. Так возникает игра “освободителя” и фабрик свободы.

Обоснования для постулатов

Обоснования для постулата всегда создаются после постулата. Постулат всегда возникает после желания сделать этот постулат, последовательность всегда следующая: **“желание” — “постулат” — “обоснования для постулата”**.

Обоснования для постулата — это всего лишь оправдания для убеждения других в разумности постулата. Поэтому обоснования создаются только для того, чтобы оправдать постулат, и всегда возникают после постулата. В свою очередь, постулат всегда возникает позже, чем желание достичь эффекта постулата.

Самое точное обоснование для постулата — это, что показалось хорошей идеей сделать этот постулат.

Мне это не приснилось после ночного чтения “Алисы в стране чудес”. Это оказывается правдой. (Я думаю, что талантливый математик, создавший “Алису в стране чудес”, тоже это подозревал.) То, что одно это предположение заставляет людей с механистическим взглядом на ум ползать по своим мозговым извилинам, показы-

вает, насколько мало они знают об уме и насколько они пойманы в клетку обоснований и убеждений вообще.

Действительно правда, что индивид, чувствуя, что не может выдумать убедительные причины для оправдания постулата, не сделает этот постулат. Но это — обоснования для того, чтобы не создавать постулат, а не обоснования создания постулата.

Истина состоит в том, что индивиду никогда не нужно обоснований, чтобы создать, постулат. Когда он создал постулат, ему нужны убедительные обоснования, чтобы оправдать постулат перед другими. Его постулаты происходят от его желаний, его желания происходят от его стремления жить и играть в игру.

Легко увидеть, как возникло общее убеждение в том, что обоснования для постулата предшествуют постулату. Индивид, сделав постулат и выдумывая убедительные обоснования, чтобы доказать другим разумность постулата, клянется 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, чтобы 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 бы были нужны обоснования для постулатов, то первый постулат во вселенной никогда не был бы сделан, потому что тогда не существовало обоснований для постулатов. Этот первый постулат мог быть сделан только исходя из желания достигнуть определенного положения дел. Именно так это было тогда, и именно так оно с тех пор. Сначала возникло желание, а потом постулат и только потом были изобретены обоснования, чтобы оправдать постулат и сделать его убедительным. Смотрите на обоснования как на чистейшие методы убеждения, и вы почувствуете весь вкус этого.

Таким образом ум наполнен убедительными обоснованиями, почему не нужно делать постулатов, но он не содержит ни одного обоснования, почему был сделан постулат. Конечно, всегда можно указать на какую-то часть ума и сказать, что это причина навязчивого желания, скажем, мучить кошек, но это обоснование возникает позже, чем постулат “мучить кошек”. Если вы хотите освободиться от навязчивого желания мучить кошек, вам нужно обратиться к этому постулату, и ко всей теме кошек и мучений. Здесь явно существует состояние навязчивых игр между вами и кошками. Обыскивание своего ума и обоснование своего навязчивого желания мучить кошек ничуть вам не поможет. Любой человек может сесть и придумать бесконечное количество обоснований того, почему он должен мучить кошек. Это интересное интеллектуальное упражнение, оно может помочь понять весь пред-

мет оправданий и обоснований вообще, но не думайте, что оно как-то изменит навязчивое желание мучить кошек.

Оно может быть устранено только устранением навязчивого желания играть с кошками.

Поэтому ум устраняется только с помощью обращения к постулатам и предмету игр. Обоснования для постулатов всегда возникают после постулатов, и поэтому ничего не дают в решении противоречия постулатов.

Когда вы полностью поймете это, вы прекратите рыться в своем уме в безуспешных попытках обнаружить обоснования вашего теперешнего умственного состояния. Потому что вы обнаружите только те обоснования, которые вы вносите сейчас, а все они возникли после самого события. Бесплезно искать в конюшне лошадь, если ее там нет; но смешно искать, в конюшне лошадь, которой там нет, а потом убеждать себя в том, что найденная солома и является лошадью.

Только незнание правды по этому вопросу заставляет пациентов проводить годы с психотерапевтами в поисках обоснований своих неприятностей, и из-за этого психотерапевты растрачивают свое время и время пациентов в бесплодном поиске. Единственное оправдание этой деятельности в том, что она выгодна терапевту, и пациент живет с надеждой на то, что когда-то он чего-то достигнет.

Выросли целые “школы” психотерапии, которые утверждают, что они знают “настоящие” причины поведения, и они соревнуются друг с другом в убедительности. Поскольку можно изобрести тьму убедительных обоснований для любой грани ума, у сей деятельности есть неограниченные перспективы будущих игр, но слабые перспективы помочь людям избавиться от навязчивого желания играть в игры.

Когда вы понимаете правду о постулатах и обоснованиях, вы учитесь ясно видеть сквозь дымовые завесы обоснований других их неприкрытые желания и постулаты. Продавец может дать вам тысячи убедительных причин, почему вы должны купить его товар, но все они возникают позже желания продать вам товар.

Жизнь становится очень простой, когда вы понимаете правильную последовательность: желание — постулат — изобретенные обоснования для постулата.

Обоснования сочетаются с механизмом “Обвинение — Вина”. Человек может искать, в своем уме обоснование какого-то нежелательного умственного состояния. Обнаружив (выдумав) убедительную причину, он сразу же обвиняет ее в нежелательном умственном состоянии. Получается еще большая ложь, и он еще больше застревает в механизме “Обвинение — Вина” и во всем предмете убеждения других и оправданий. Нежелательное умственное состояние — это, в сущности, постулат, который сохраняется из-за состояния навязчивых игр с противостоящим постулатом пакета целей. Только с учетом этого можно устранить нежелательное умственное состояние.

Некоторые современные “школы” психотерапии, так называемые “оценивающие” школы. Терапевт такого типа школы не ищет в уме пациента причин затруднений пациента, он считает, что знает “настоящую” причину всех неприятностей. Терапия (если ее можно так назвать) с такого типа терапевтом — это не поиск чего-то, **это просто убеждение пациента в том, во что верит терапевт.** А поскольку некоторые из этих убеждений кажутся очень странными пациентам (и кстати, большинству людей), убеждение пациентов может занять годы. (Все трудности убеждения приписываются сопротивлению пациента принять правду.) Даже после убеждения у пациента остается нежелательное состояние, но теперь у него также есть очень убедительное обоснование этого состояния. Эти школы далеко отошли от определения работающей психотерапии: психотерапия, которая может устранять нежелательные умственные состояния. Я думаю, что иметь набор убедительных обоснований умственного состояния лучше, чем не иметь его, но это совсем не освобождает индивида от этого состояния.

Основной закон этой вселенной

Если бы кто-то выяснял природу качества или способности, которая ближе всего к жизни, то он в конце концов пришел бы к знанию. Жизнь может знать. Все остальное — методы или системы знания.

Основной закон, или соглашение этой вселенной состоит в том, что **можно знать только то, что создано для известности.** Эта вселенная устанавливает ограничения на знание.

Этот закон свойственен этой вселенной. Индивид может действовать, то есть играть в этой вселенной, только когда он находится в согласии с этим законом. Когда он начинает знать вне этого закона, он действует вне этой вселенной.

В этой вселенной знание ограничено теми вещами, которые созданы, чтобы быть известными. Но не нужно считать, что знание по своей природе ограничено этими вещами. Жизнь может знать; она может знать все, создано оно для известности или нет. Чтобы действовать в этой вселенной, жизнь считает, или соглашается, что она будет не знать, пока что-то не будет создано для известности.

Это ограничение знания — единственный основной закон, управляющий этой вселенной. Другие вселенные могут быть построены на основе других основных законов, но все равно там будут какие-то ограничения знания, потому что при неограниченном знании какая-либо вселенная или игра невозможна. **Помните об основном законе этой вселенной, когда вы будете выполнять практические упражнения,** потому что все игры, в которых вы когда-либо поймались, были основаны на основном законе этой вселенной.

Намерение, цель и постулат можно считать синонимами. **Игра** — это соревнование по убеждению.

Убеждение — это навязывание знания.

Навязанное знание называется **важностью**.

Намерения усиливаются, чтобы сделать их более убедительными. Поэтому важность — это сила намерения; степень “долженствования” намерения. Когда сила, или важность, намерения приближается к нулю, само намерение приближается к нулю. Важность так же относится к намерению, как масляность к маслу: когда вся масляность устранена, масла нет тоже. Поэтому чтобы устранить намерение в уме, нужно только заняться важностью этого намерения, когда важность устранена, сама цель приблизится к нулю и в конце концов исчезнет. Это основа любой эффективной психотерапии.

Смысл — это соображение о природе намерения и его важности. Поэтому смысл тоже приближается к нулю, когда сила, или важность, намерения приближается к нулю. Потому важность — это основа любого смысла.

Итак, для существования какого-либо намерения ему нужна важность. Но важность — это навязанное знание, и когда важность уходит, намерение тоже пропадает. Поэтому **все намерения** — это системы или методы знания, не знания, делания известным или делания неизвестным.

Пакеты целей

Противостоящие намерения держат друг друга в уме в подвешенном состоянии. Поэтому намерение может быть устранено только вместе с противостоящим намерением: намерения не устраняются по отдельности. Пара противостоящих намерений называется проблемой. **Проблемы** — это основной строительный материал для игр.

Нужно четко различать довольно расплывчатый термин “противоречащий” и очень точный термин “противостоящий”. Например, противоречащим постулатом к “Знать” можно считать “Не знать”. Однако противостоящим постулатом к “Знать” является “Быть неизвестным”. Это логическая необходимость, а не предположение.

У жизни есть четыре основных способности. Каждое намерение в жизни проявляется в соответствии с одной из этих четырех основных способностей. **Все эти проявления намерения мы называем пакетом целей этого намерения.** Таким образом, все возможные проявления цели “Знать” находятся внутри пакета целей “Знать”.

Поэтому все возможные игры по отношению к какому-либо намерению находятся внутри его пакета целей. Все возможные не-игры (ситуации дополняющих постулатов) тоже находятся в рамках соответствующего пакета целей. Поэтому весь эмоциональный заряд (огорчение) по любой цели находится в ее пакете.

Одна из основных ошибок психотерапии — искать эмоциональный заряд вне пакета целей.

Он всегда находится внутри пакета. Он не может быть где-то еще. Например: у клиента есть непреодолимое желание пить. Вся его проблема, и все другие его проблемы на тему пьянства, находятся в пакете “Пить”. Искать “обоснования” его неудержимого желания пить вне пакета целей “Пить” означает напрашиваться на неудачу. И все же некоторые “школы” психотерапии настаивают на том, что неудержимое желание человека пить (и, по-видимому, все остальное тоже) связано с его сексуальной жизнью в детстве. Его сексуальная жизнь, детская и не детская, находится в пакете “Получать секс”. Его питье находится в пакете “Пить”, это отдельные пакеты, и обращаться к одному в попытках разобраться, другой означает грубо ошибаться. Это похоже на перевязывание ноги, когда порезан палец на руке. Некоторым психотерапевтам может быть необходимо разобрать свои собственные пакеты “Получать секс” прежде чем они смогут оценить эту простую истину.

В связи с природой убеждения (навязанное знание) основной пакет целей это “Знать”. Все остальные пакеты целей находятся внутри этого пакета. Все остальные цели — это методы знания, незнания, делания известным или делания неизвестным. (К этой истине можно также прийти, исследуя исходные намерения любого намерения. В конце концов вы придете к одной из опор пакета “Знать”. Дальше проследить уже некуда, потому что исходное намерение каждого из этих намерений — оно само.)

Цель может быть общей или конкретной. Например, “Выращивать” это общая цель. “Выращивать тюльпаны” — конкретная. “Выращивать тюльпаны весной” еще более конкретная. Все конкретные разновидности цели находятся внутри общего пакета.

Логическое примечание

Это примечание можно при желании проигнорировать. Его цель в том, чтобы показать всем заинтересованным, что предмет пакетов целей имеет твердую логическую основу.

Логика основана на двух фундаментальных аксиомах:

1) Совместный класс понятия и его отсутствия не существует. $X(1-X)=0$.

Это уравнение удовлетворяется только при X равном нулю или единице. Поэтому в алгебре классов (Булевой алгебре, символической логике) символы могут иметь значение только нуля или единицы.

2) Вселенная (единица) может быть разделена на какое-либо понятие и его отсутствие.

$$X+(1-X)=1$$

Из этих двух основных аксиом извлекаются все остальные логические суждения. Одно из этих суждений утверждает, что с двумя понятиями, X и Y , может существовать всего четыре типа классов.

Их сумма равняется вселенной: единице.

$$XY + X(1-Y) + Y(1-X) + (1-X)(1-Y) = 1$$

(Любой старшеклассник может раскрыть скобки левой части этого уравнения и обнаружить, что она действительно равна единице.)

Каждый пакет целей содержит два понятия; вместе с отсутствиями понятий (отрицаниями) они составляют четыре опоры пакета.

Возьмем пакет “Знать”. Если мы обозначим “Знать” через X , а “Быть известным” через Y , то из вышеприведенного уравнения мы увидим, что четыре возможных класса с такими двумя понятиями это:

XY — Класс “Знать” и “Быть известным”. Это дополняющие постулаты, поэтому это класс отсутствия игры.

$X(1-Y)$ — Класс “Знать” и “Быть неизвестным”. Это противостоящие постулаты, поэтому это класс игры.

$Y(1-X)$ — Класс “Быть известным” и “Не знать”. Это противостоящие постулаты, поэтому это класс игры.

$(1-X)(1-Y)$ — Класс “Не знать” и “Быть неизвестным”. Это дополняющие постулаты, поэтому это класс отсутствия игры.

Сумма этих четырех классов — это вся вселенная двух понятий, “Знать” и “Быть известным”. В этих четырех классах содержится весь предмет знания и известности. Если мы посмотрим на каждый из этих четырех классов с точки зрения “самого себя” и “других”, мы получим $2 \times 4 = 8$ классов. Если мы рассмотрим каждый из этих 8-ми классов с точки зрения выдачи и получения, мы получим $2 \times 8 = 16$ классов. Эти 16 классов — это те 16 уровней, которые мы обнаруживаем при исследовании пакета целей “Знать”. Конечно, мы можем разделить вселенную на любые два намерения в форме “...-ть” и “Быть ...-ным”, и получить тот же вывод: что вся вселенная этих двух понятий находится в этом пакете.

Таким образом, мы доказали в рамках строгих логических рассуждений, что любой пакет целей содержит всю вселенную составляющих его понятий, и что ни одна часть жизни не находится вне пакета. На математическом языке 16 уровней пакета целей необходимы и достаточны для наших целей.

Противостояния в любом пакете целей имеют ту же форму, что и противостояния в пакете “Знать”.

Дополняющие постулаты в любом пакете целей имеют ту же форму, что и дополняющие постулаты в пакете “Знать”.

Однако намерение цели может охватывать больше одной опоры пакета “Знать”. Например, вы можете выращивать что-то, чтобы быть известным как садовод; вы можете выращивать что-то, чтобы знать, на что оно похоже, когда вырастает; вы можете выращивать живую изгородь, чтобы не знать вид соседнего завода; вы можете выращивать живую изгородь, чтобы быть неизвестным для ваших соседей.

Поэтому нельзя провести однозначное соот-

ветствие между опорами пакета целей и опорами пакета “Знать”. У жизни нет таких ограничений.

Эта вселенная целей, дополняющих или противостоящих. При таком ее рассмотрении ее можно понять. Если рассматривать ее по-другому, она остается тайной. То, что мы считаем объектом во вселенной, состоит только из целей, он сохраняется из-за своего внутреннего противоречия целей. Это очень плотный пакет целей. Так как основной пакет целей — “Знать”, каждый объект в этой вселенной, по существу состоит только из этого пакета. В этой истине находится ключ к устранению нежелательных объектов вселенной.

В психотерапии давно известно, что пациенту можно помочь только в рамках его собственных убеждений. Или, как говорится, ему можно помочь только “там, где он живет”. Можно, конечно, с помощью техники выяснения намерения в конце концов сделать так, что пациент поймет, что беспокоящее его намерение на самом деле — одна из опор пакета “Знать”. Однако это нежелательно, и как бы гладко этого не достигли, у пациента останется чувство, что у него что-то забрали. Так оно и есть. У него забрали другую цель! Гораздо лучше заниматься младшей целью в ее собственном пакете. Во время этого младший пакет очень часто “пропадает”, как только пациент понимает, что эта цель — только метод достижения одной из опор основного пакета. Весь остаточный эмоциональный заряд переходит в основной пакет где он, конечно, и должен быть.

Терапевт, который пытается решить проблему пьянства, обращаясь к детской сексуальной жизни, виноват в скрещивании пакетов. По этой причине “терапия” продолжается бесконечно без облегчения для пациента. Скрещивание пакетов это, в действительности, основной способ запугать индивида. В истории вселенной это тонкое искусство тщательно продумывалось. Из всех событий больше всего сбивают с толку скрытые попытки скрестить пакеты индивида, конечно, под маской “образования”. Когда пакеты скрещены, индивид застревает в них. **Скрещивание пакетов — это один из главных методов порабощения духовных существ в этой вселенной.** Он гораздо более эффективен, чем резиновые дубинки.

Жизненные и нежизненные цели

В этой вселенной жизнь стремится быть. Она стремится существовать. Самое чистое выражение этого стремления содержится в опоре “Быть известным” основного пакета. Это относится ко всей жизни во вселенной вплоть до клеток, бактерий и вирусов. Цели, которые содействуют и усиливают это основное стремление, называются жизненными целями. Цели, которые противостоят основному намерению, называются нежизненными целями. Исследование основного пакета

также показывает, что больше всего поддерживает и усиливает опору “Быть известным” цель “Знать”, дополняющая цель в этом пакете. Поэтому “Знать” больше всего поддерживает и усиливает основное стремление жизни во вселенной.

Определение **жизненной цели**: цель, которая не противостоит опоре “Быть известным” основного пакета.

Определение **нежизненной цели**: цель, которая противостоит опоре “Быть известным” основного пакета.

При исследовании оказывается, что нежизненные цели всегда являются частью отрицательных опор жизненных пакетов целей. Например, цель “Мешать” явно полностью находится в опоре “Не помогать” пакета “Помогать”.

Можно начать читать морали на эту тему, и указать на нежизненные цели как на “первородный грех” или что-то в этом духе, и использовать это для указания пути к “доброй и чистой жизни”. Это, конечно, личное дело каждого. И правда, что духовное существо попадает во всевозможные неприятности в этой вселенной, принимая нежизненные цели как способ жизни. Поступая так, оно тоже превратит в мучение жизнь окружающих. Но сколько бы мы ни читали морали и указывали пальцем, правда состоит в том, что некоторые люди убеждены в необходимости основывать жизнь на нежизненных целях, и они будут продолжать делать это, пока не изменят своих убеждений. Проблема сводится к проблеме терапии, а не к проблеме морали, потому что только терапия может изменить их убеждения, не подавляя их. Подавление может загнать их еще дальше в ловушку. И поскольку для большинства эта терапия может быть сделана самостоятельно дома без затрат, кроме времени, мы видим в ней оптимальное решение проблемы.

Чем более фундаментален пакет целей, тем больше нежизненных целей находится в его отрицательных опорах. Поэтому пакет “Знать”, как основной пакет, содержит все возможные нежизненные цели в своих отрицательных опорах. Он, конечно, также содержит все возможные жизненные цели в своих положительных опорах.

Я могу дать вам основной нежизненный пакет целей. Я даю его вам, чтобы вы могли его избежать. Духовное существо невозможно уничтожить. Его можно только унижить. И его унизили. Его унизили настолько, что стремление унижить может сильно каяться. Те, кто отрицает, что жизнь — это по своей сути духовное явление и настаивает на том, что жизнь по своей сути — грязь, постоянно унижают жизнь на этой планете. **Вся философия материализма — это прямое унижение жизни.** Распространители этой философии сами унижаются до того, что считают себя всего лишь, грязью. Они получают извращенное удовольствие от попыток затащить других в это болото. Большая часть “образования”, полученного духовным существом в этой вселенной, была скрытой попыткой унижить его, лишить его

врожденных духовных качеств. Потому что оно считается бесконечно опасным для тех, кто хочет использовать его, если оно знает свою истинную духовную природу.

В наши дни в этой вселенной постулат “Унижить” настолько силен, что основное огорчение в жизни каждого человека — это всегда скрытая попытка других унижить его. Это обычно происходит в раннем детстве, или даже в младенчестве. Индивид настолько ненавидит это происшествие, что он быстро закрывает его в уме (не знать), и в юности он уже не может сознательно его вспомнить. Но все же этот случай продолжает серьезно влиять на индивида на протяжении оставшейся жизни, и окрашивает его физический, эмоциональный и интеллектуальный подход ко всем действиям.

Основной закон этой вселенной утверждает, что можно знать только то, что создано для известности. Из этого закона следует, что созданное для известности считается познаваемым. Это значит, что эта вселенная навязывает нам готовность знать то, что мы создаем для известности. Когда мы действуем в рамках этого закона, мы можем безнаказанно играть в игры в этой вселенной. Но когда мы пытаемся действовать вне этого закона, эта вселенная становится ловушкой. Ловушкой является, конечно, наше незнание основного закона этой вселенной, а не что-то в природе самой вселенной.

Это значит, что совершенно безопасно создавать любой эффект в этой вселенной, если готов пережить (узнать) созданный эффект. Как только кто-то теряет из виду этот закон, он попадает в ловушку! И в чем он пойман? Он пойман в основном пакете целей “Знать”. И, конечно, пойман в самой вселенной.

Так как все младшие пакеты находятся в основном пакете, они тоже следуют тому же основному закону. Например, пакет “Освободить”. **Невозможно быть свободным, если не готов освободить других.**

Эта сторона основного закона этой вселенной называется “Закон дополняющего постулата”. Он утверждает:

Принятие постулата из пакета целей при неготовности принять дополняющий постулат приводит к пойманности в этом пакете целей.

В этой вселенной есть только одна ловушка — нарушение “Закона дополняющего постулата”.

Обнаруживая, насколько индивид готов принять дополняющие опоры пакета, мы можем оценить пойманность индивида в этом пакете и напряженность состояния игр между опорами пакета. Например, пакет “Управлять”. Положительные дополняющие опоры этого пакета — “Управлять” и “Быть управляемым” (“Чтобы мной управляли”), предпочтение одного из этих постулатов другому говорит о пойманности в этом пакете. Нарушение равновесия положительных дополняющих опор пакета вызывает противоположное нарушение равновесия отрицательных дополняющих опор пакета.

Кто-то может задать себе вопрос, можно ли

обойти ограничение нежизненных целей, обращаясь к ним с отрицанием? Например, “Ненавидеть” это нежизненная цель, потому что она полностью находится в опоре “Не знать” пакета “Знать”. (Тот, кто ненавидит что-то, не хочет этого знать.) Следовательно, цель “Ненавидеть” противостоит опоре “Быть известным”. А может быть цель “Не ненавидеть” жизненная? Нет. Это можно доказать теоретически. Этот вывод был проверен на практике. Теоретически это можно доказать, с помощью булевой алгебры или даже формальных логических рассуждений.

НЕ ЗНАТЬ — ЗНАТЬ

НЕ НАВИДЕТЬ — НЕ НЕ НАВИДЕТЬ

Если класс “Ненавидеть” содержится в классе “Не знать”, то класс “Не ненавидеть,” содержит весь класс “Знать” и часть класса “Не “знать”. Следовательно, часть класса “Не ненавидеть” (соответствующая “Не знать”) противостоит классу “Быть известным”. Поэтому “Не ненавидеть” это тоже нежизненная цель. В жизни индивид не выбирается из ловушки ненависти, основываясь на отрицании ненависти. Это относится к отрицательным опорам всех нежизненных пакетов. В жизни индивид не освобождается от них, основываясь на их отрицании.

При попытке жить в этой вселенной на основе нежизненных целей или их отрицаний индивид все больше и больше ловится в навязчивых играх и в самой этой вселенной.

Если индивид пойман в пакете целей, жизненном или нежизненном, ему невероятно трудно выбраться из этой ловушки просто живя. Индивид навязчиво переходит от одной опоры пакета к следующей, снова и снова. Он бесконечно пытается избавиться от мучений, в которые превращается каждая опора, переходя к новой опоре, и эта опора рано или поздно тоже становится мучительной. Сколько бы он ни бился и не крутился, он пойман в пакете целей. Так ли удивительно, что некоторые в итоге сходят с ума и уходят в отдельный ад собственного производства? Ад, который чуть менее мучителен, чем такая жизнь.

Некоторые могут получить облегчение, принимая философию великих духовных учителей. Например, послание Христа: “Возлюби ближнего своего как самого себя”. Но многие просто неспособны использовать эти выходы из ловушки, которой стала жизнь. Они слишком запутаны в этой ловушке, и не могут выбраться из нее, изменив способ жизни и мышления. Их навязчивые мысли управляют их поведением; их навязчивое поведение управляет их мыслями. Они навечно пойманы в этой вселенной. Буквально навечно, потому что когда был придуман основной закон, управляющий игрой в эту вселенную, не было сделано никаких соглашений о прекращении этой игры. Зачем их делать? Разве дети ограничивают во времени свою игру?

Для большинства — единственный выход из ловушки, которой стала для них эта вселенная, методическое разбирание на части этой самостоятельной созданной ловушки. Эта вселенная не

предназначена для того, чтобы ловить. Но конечно, она становится ловушкой, когда индивид действует в ней, не зная ее основные законы. Эта технология — такой выход из ловушки.

Для того, чтобы освободиться из любой ловушки, духовному существу нужны только три шага. Это:

- 1) Понять, что оно находится в ловушке.
- 2) Обнаружить истинную сущность ловушки.
- 3) Выйти из ловушки.

Итак, мы видим, что ловушки тесно связаны со знанием. Не случайно основной пакет целей, управляющий жизнью в этой вселенной, “Знать”.

Вот неполный список нежизненных целей:

Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.

Есть много других нежизненных целей, но большинство из них — разновидности целей из данного списка.

Вот неполный список жизненных целей:

Создавать. Любить. Восхищаться. Улучшать. Помогать. Чувствовать. Управлять. Владеть. Иметь. Есть. Получать секс.

Есть еще пакеты восприятия. Все они находятся в опоре “Знать” основного пакета.

Видеть. Слышать. Касаться. Нюхать. Пробовать на вкус.

Строение этой вселенной

Физики хорошо описали эту вселенную как пространственно-временной континуум. Он имеет три пространственных измерения и одно временное под прямыми углами друг к другу. Хотя эту идею легко выразить математически, ее трудно себе представить, потому что в этой вселенной умы в некоторой степени пойманы в три пространственных измерения. Поэтому трудно понять четвертое измерение. Однако жизнь может охватывать четырехмерный континуум. Если бы она не могла этого сделать, она бы не создала идею этой вселенной. (Даже если считать, что Бог создал эту вселенную, он тоже считается живым.) На самом деле скорее жизнь включает в себя эту вселенную, чем эта вселенная включает в себя жизнь. Только когда мы считаем, что жизнь — это явление, созданное массами и пространствами этой вселенной, только тогда у нас появляются настоящие сложности в понимании сущности этой вселенной. **Это основная ловушка материализма.**

Мы можем легко преодолеть трудности в представлении четырехмерного континуума, отбросив одно пространственное измерение. Получается модель, содержащая два пространственных измерения и одно временное. Мы можем очень легко представить себе это. Такая модель — цилиндр, закрытый с одного конца и открытый с другого. Поперечное сечение этой трубы два пространственных измерения. Длина трубы, перпендикулярная поперечному сечению — временное

измерение. Закрытый конец трубы — начало вселенной. Открытый конец — “сейчас”. Со временем труба удлиняется.

Если мы теперь вообразим, что нашу трубу населяют существа, способные воспринимать только два пространственных измерения, то наша модель завершена. Мы, конечно, можем легко воспринимать три измерения и можем видеть всю трубу. Существа в трубе создают время с помощью своих творческих способностей и игр, и таким образом постоянно удлиняют трубу. Находясь вне трубы, наблюдая за ними и их действиями, мы можем легко предсказать будущее трубы. Но если бы мы вошли в трубу и согласились подчиняться законам этой трубы — то есть воспринимать только два пространственных измерения, то мы бы тоже стали ограниченными жителями трубы.

Именно так индивид попадает в реальную вселенную. Он предполагает, что это веселая игра, и впрыгивает в трубу. Через некоторое время он вполне может задуматься о том, а как же отсюда выбраться. Он выбирается из трубы, пересматривая свои решения согласиться с законами этой трубы.

Основной закон этой вселенной состоит в том, что индивид может знать только то, что создано для известности. Согласие с этим законом держит нас в этой трубе. Это вот так просто. Когда индивид освобождается от навязчивого желания быть в трубе, он возвращает себе свободу выбора в том, быть ему или не быть в трубе.

Сейчас эта труба, которую мы называем вселенной, существует уже 2×10^{14} (200.000.000.000.000) земных лет. Это очень много по сравнению с земным годом, но насколько много это для индивида, который находится снаружи трубы и может мгновенно перенести свое внимание с одного конца трубы на другой?

Не все находящиеся в трубе индивиды были в ней с самого начала. Они постоянно заходили, чтобы посмотреть на игру как дети, присоединяющиеся к игре в ковбоев и индейцев. Большинство из них более или менее поймались в трубе, когда они потеряли знание своей истинной духовной природы и знание основного закона, управляющего трубой.

От этого основного закона происходит много явлений. Одно из них — то, что когда бы индивид не вошел в трубу, ему доступно все прошлое трубы. Его согласие знать только то, что создано для известности, не мешает ему знать все и вся, что когда-либо произошло в этой трубе, независимо от того, был ли он тогда в трубе или нет. В связи с тем, что по основному закону трубы все созданное в трубе можно знать, индивид может знать это.

Поэтому вы можете знать все, что когда-либо произошло в прошлом этой вселенной. Но вы не можете знать того, что произойдет в будущем этой вселенной, потому что это еще не создано для известности и потому не может быть известно по основному закону трубы. Чтобы знать будущее трубы, вам нужно выйти из трубы и из

согласия с основным законом трубы.

Поэтому вы можете знать происшедшее в прошлом этой вселенной, независимо от того, были ли вы тогда при этом. Вы можете увидеть падение Карфагена, распятие Христа, и т.д. Но не удивляйтесь, если событие окажется не таким, как описано в книжках по истории. Историки используют систему знания, а не непосредственное знание. Из-за использования систем знания история становится общим согласием о том, что произошло, а оно часто сильно отличается от реальных событий.

Как мы знаем, люди могут принимать роли хорошо известных исторических личностей для своих игр. Среди отдельных типов личностей это бывает довольно навязчивым. Мы можем предсказать, что наиболее навязчиво это среди сумасшедших. И так оно и есть. В любом сумасшедшем доме может быть пять Наполеонов, четыре Христа и несколько Чингиз-Ханов. Где все они столько узнали про эти индивидуальности, что могут им так хорошо подражать? Нужно ли спрашивать? Является ли кто-то из этих сумасшедших перевоплощением этих личностей? Вряд ли. Но у всех них есть врожденная способность знать все об исторических личностях с помощью исследования прошлого этой вселенной.

Другая сторона этого явления то, что любое происшествие в далеком прошлом этой вселенной можно найти сегодня в прошлом любого индивида во вселенной. И индивиду до смешного легко поверить, что он действительно участвовал в этом происшествии, потому что у него нет никаких доказательств обратного.

Опять же мы видим полную бесполезность поисков в прошлом этой вселенной “обоснований” теперешнего поведения. У индивида есть в распоряжении история этой вселенной, когда у него не хватает убедительных “обоснований” постулата, он без малейших сомнений будет ее использовать. Схватив и прижав к себе любимый постулат, он с радостью методично расскажет любую часть этой истории тем, кто настолько глуп, что ищет “обоснования” его постулата.

Индивид может освободиться из ловушки, которой стала для него эта вселенная, только разбирая противоречащие постулаты. Это предмет пакетов целей вообще и пакета “Знать” в частности.

Как определить жизненность цели

Многие цели на первый взгляд выглядят жизненными, но при исследовании оказываются нежизненными. Проверьте противоположную цель. Она жизненная? Если да, то задуманная вами цель скорее всего нежизненная. Но основная проверка следующая: Противостоит ли как-то предлагаемая цель основному стремлению жизни в этой вселенной “Быть”; “Существовать”; “Быть известным”? Мешает ли она другим быть, самовыражаться? Помогает ли она другим?

Улучшает ли она других? Если цель проходит всю эту проверку, то она скорее всего жизненная.

Можно точно выразить строение пакета целей:

а) Обозначим цель через X;

б) Обозначим дополняющую X цель через Y;

в) Тогда противостоящая X цель = $(1-Y)$, отрицание Y;

г) Тогда противостоящая Y цель = $(1-X)$, отрицание X.

Вселенная пакета целей дается суммой (объединением):

$$XY + X(1-Y) + Y(1-X) + (1-X)(1-Y) = 1.$$

Если не накладываются дополнительные ограничения, вселенная пакета целей имеет те же временные и пространственные размеры, что и реальная вселенная.

Логика — это наука обоснования. Я упоминаю ее здесь только потому, что когда игры становятся все более навязчивыми, поведение индивида становится все более нелогичным. Также постоянно уменьшается его уважение к предмету логики, и в конце концов он считает этот предмет бесполезным и непонятным. Поэтому человеку во взрывоопасном состоянии игр ужасно трудно изучать логику; он может без конца пытаться ночи напролет понять ее самые фундаментальные аксиомы, и ничего не поняв, отбросить весь предмет. И все же когда такой человек освободится от навязчивых игр, он естественно будет логично жить совершенно независимо от того, знает он логику или нет. Еще раз открыв логику, он обнаружит, что это очень простой и очевидный предмет, и может даже удивляться тому, почему для многих логика темна и непонятна. Это зависит только от навязчивости игр. **У игр нет обоснований.** Они веселые, но бессмысленные. Поэтому когда они становятся все более навязчивыми, логика становится все более чуждой. В этом и состоит сумасшествие.

Правило о том, что противоположность нежизненной цели — жизненная цель, не всегда верно и иногда подводит. Некоторые цели вместе со своими противоположностями оказываются нежизненными. Это относится ко всему классу целей, которые разделяют жизнь на произвольные классы. Например, “Быть внутри” и “Быть снаружи”; “Быть за” и “Быть против”. Эти классы неестественны и происходят от игр. Поэтому и цель и ее противоположность ограничивают жизнь и противостоят полному выражению опоры “Быть известным” основного пакета. Игрок в навязчивые игры всегда старается убедить вас в том, что вы должны быть или за него, или против него. Это далеко не полная свобода выбора, потому что вы можете быть одновременно за него и против него, или ни за него, ни против него. То, что он не может понять этого, только показывает его навязчивость в играх, и никак не ограничивает вашу полную свободу выбора в этом вопросе. Поэтому все цели, которые разбивают жизнь на произвольные классы — нежизненные.

Младшие вселенные

Младшая вселенная — вселенная, полностью находящаяся внутри физической вселенной.

Все младшие вселенные имеют то же протяжение в пространстве и во времени, что и физическая вселенная.

Все младшие вселенные находятся в основном пакете целей “Знать”.

Примерами младших вселенных являются коты, короли и грузчики.

Все классы индивидуальностей или объектов — младшие вселенные. Все младшие пакеты целей, жнзненные и нежизненные — младшие вселенные.

Нужно с самого начала четко понимать, что любая младшая вселенная имеет те же размеры во времени и в пространстве, что и физическая вселенная. Физическую вселенную можно разделить на какое-то понятие (объект) и его отсутствие. Поэтому сумма класса котов и класса не-котов имеет то же протяжение во времени и в пространстве, что и физическая вселенная. Физическая вселенная не состоит из котов, не-котов, и чего-то еще. Она состоит только из котов и не-котов. Индивид, играющий в игры с котами, может беспокоиться из-за котов и может беспокоиться из-за отсутствия котов (присутствия не-котов).

Если мы считаем, что класс младшей вселенной имеет те же размеры, что и физическая вселенная, мы можем устранить его воздействие на индивида и вернуть индивиду полную свободу выбора по отношению к младшей вселенной. Если мы считаем иначе, то мы не можем устранить младшую вселенную. Например, коты — это часть физической вселенной, но класс котов и не-котов имеет те же размеры, что и физическая вселенная. Невозможно устранить котов из ума, не устранив также не-котов, и мы обращаемся ко всей младшей вселенной котов — которая имеет те же размеры, что и физическая вселенная.

Индивид ловится в младших вселенных в результате игр. Это тот же механизм, который ловит его в физической вселенной. Если мы рассмотрим основной пакет по отношению к следствию, то мы увидим, что он переходит от сознательного создания следствия до навязчивого знания этого следствия. Насколько индивида можно заставить знать следствие? Он может стать следствием. Это не тот случай, когда индивид сознательно решает быть чем-то. Индивида заставляют против воли быть чем-то. Например, индивид может необдуманно играть с телами, пока не будет вынужден быть телом и полностью потеряет свободу выбора не быть телом. Это также относится к неодушевленным объектам и к формам жизни. Многие навязчивые рыбаки становятся поразительно похожи на свою добычу, и оказываются полностью внутри вселенной рыб.

Поэтому индивид из-за навязчивых игр не-

вольно ловится в массы и пространства, с которыми он играет. Он полностью находится внутри младшей вселенной, которая полностью находится внутри физической вселенной. И этот процесс запутывания продолжается все дальше и дальше. Индивид, пойманный в младшей вселенной, играет в игры в этой вселенной, и в итоге ловится в младшей вселенной младшей вселенной. Рыбак сначала становится рыбой, а потом мертвой рыбой. (Мертвые рыбы находятся во вселенной рыб.)

Таким образом собственная вселенная постепенно сужается и индивид все больше делится на части. Есть ли предел этому? Нет. Либо индивид играет в этой вселенной, осознавая свою духовную природу и основной закон этой вселенной, либо он все больше и больше ловится во вселенной. Самый легкий способ пойматься в любую игру — играть в ней, не зная ее правил и своей природы как игрока в игре. Бесплезно обвинять вселенную в своей пойманности, потому что обвинение еще больше запутывает во вселенной. **Индивид ловится своим собственным невежеством.** Поймите это и вы сможете выбраться из ловушки.

Когда индивид пойман в младшей вселенной, он приобретает свойства этой вселенной — ее поведение и так далее — и ему оказывается почти что невозможно понять, что он находится в этой вселенной, и почти что невозможно рассуждать вне ценностей и правил этой вселенной. Например, индивиду во вселенной материального объекта оказывается почти что невозможно понять, что жизнь это духовное явление. Он видит жизнь только в границах того объекта, в котором он пойман, не осознавая того, что он пойман в этом объекте. С таким индивидом бесполезно обсуждать духовные вопросы, потому что он уже не способен понимать обсуждаемую тему. Однако он способен разумно разговаривать на такие темы, как удары, откалывание кусочков, и т.д., потому что это очень реально в младшей вселенной объекта, где он находится.

Предмет ролей, упоминавшийся ранее полностью относится к предмету младших вселенных.

В этой вселенной **частное** всегда находится внутри **общего**. Например, конкретный кот Мурлыка — это младшая вселенная в рамках младшей вселенной всех котов. Внутри младшей вселенной кота Мурлыки находятся младшие вселенные шерсти Мурлыки, когтей Мурлыки, и т.д.

Человечество всегда беспокоил предмет секса. По существу секс — это деятельность тела по самовоспроизведению. Как все знают, тело живет не вечно. Люди также едят и дышат. И все же их обычно больше беспокоит секс, чем еда и дыхание. Почему? На эту тему написаны целые библиотеки книг. Фрейд основал на ней целую психотерапию. И все же все упустили очевидный факт, который проясняется только тогда, когда мы обращаемся к сексу в свете логики и со знанием игр.

Чтобы проиллюстрировать этот вопрос, я

расскажу вам одну историю. Когда-то в средних веках в горах Испании был небольшой уединенный городок. Он был целым королевством, мало связанным с остальным миром. Однажды утром королю, который всегда чисто брился и безупречно одевался, надоело видеть вокруг мужчин с неряшливыми бородами. И он издал указ, который был вывешен на городской площади. В указе говорилось: “С сегодняшнего дня все мужчины этого города под страхом смерти должны быть чисто выбриты. Все те, и только те, которые не бреются сами, должны бриться у городского цирюльника”.

В тот же день городской цирюльник прочитал указ и сошел с ума. Почему? Потому что он не мог подчиниться указу. Если бы он побрился сам, его бы побрил городской цирюльник, а в указе говорилось, что у цирюльника должны бриться только те, кто не бреется сам. А если бы он не побрился сам, то он должен был бы побриться у городского цирюльника — у себя самого. Поэтому он сошел с ума. К счастью, у этой истории хороший конец, — когда король услышал о том, что произошло с цирюльником, он дал ему особое королевское разрешение одновременно бриться самому и бриться у городского цирюльника. Цирюльник выздоровел, и вернулся к своему цирюльному делу, которое теперь процветало.

Те из вас, кто знаком с логическими парадоксами, узнали в этой истории известный парадокс севильского цирюльника. Но что общего это имеет с тем, что человечество волнует предмет секса? Все.

Если бы человеческое тело было двуполом, у людей бы не было сексуальных проблем. Тело бы просто воспроизводило себя время от времени, и все. Но человеческое тело однополо. Оно бывает двух полов: мужского и женского. Поэтому есть две младшие вселенные, мужественность и женственность. И именно здесь начинаются развлечения, игры и проблемы. Духовное существо, приняв тело, попадает в положение или/или: оно может быть либо мужчиной, либо женщиной. Оно похоже на несчастного цирюльника в истории. Ему трудно быть и мужчиной, и женщиной. Полная свобода выбора между мужчиной и женщиной состоит из четырех классов:

- 1) И мужчина, и женщина;
- 2) Мужчина, но не женщина;
- 3) Женщина, но не мужчина;
- 4) Ни мужчина, ни женщина.

Это исчерпывает все возможности. Но пол тела закрепляет его в классах 2) или 3). Ему трудно быть в классах 1) и 4). Если оно мужчина, то ему трудно понять женщину. Если оно женщина, ему трудно понять мужчину. На языке логики классы мужчин и женщин у людей взаимно исключают; это ситуация или/или. И в этом основная причина сексуальных затруднений человечества.

Как мужчина, существо скоро начинает противостоят женщинам, и наоборот. Очень скоро оно попадает в ужасное состояние по этому воп-

росу, потому что два пола не имеют внутреннего противоречия. Получается классический случай скрещивания пакетов. Мужчина отчаянно утверждает свою мужественность, подавляя свои женственные черты, и наоборот. Весь этот предмет скоро становится кошмаром и одной большой нерешаемой проблемой. И он остается таким до тех пор, пока существо не возвратит себе полную свободу выбора быть по желанию в любом из четырех возможных классов по этому вопросу. Цирюльник в истории выздоровел только тогда, когда он получил возможность и бриться самому, и бриться у городского цирюльника. Духовные существа, управляющее телами с двумя полами, становятся здоровомыслящими в этом вопросе только тогда, когда возвращают себе полную свободу выбора из четырех возможных классов.

Вот в двух словах причина сексуальных затруднений людей. Пол тела человека ограничивает его свободу выбора в этом вопросе, в итоге он перестает быть здоровомыслящим. Это все, что с этим связано. Невозможно быть только мужчиной, а не женщиной, или только женщиной, а не мужчиной, и быть здоровомыслящим в вопросе секса. Еще есть класс “и мужчины, и женщины”; и класс “ни мужчины, ни женщины”. Если этим классам сопротивляются, то они рано или поздно берут свое и подавляют. Здравомыслие состоит в способе быть по желанию в любом из четырех классов. Только так может быть решено состояние навязчивых игр, которым стал секс.

Секс это классический пример состояния навязчивых игр. Игрок в навязчивые игры всегда старается убедить вас в том, что или вы за него, или вы против него. В сексе это выражается в том, что вы должны быть или мужчиной, или женщиной, и противостоять другому полу. И все же два пола не противостоят друг другу — как вам может сказать любой человек, который был влюблен в представителя противоположного пола. В жизни есть много примеров ограничения свободы выбора из-за игр, но только секс дает такой чистейший ад, когда игра действительно накручивается. Наши сумасшедшие дома наполнены его жертвами. Сексуальные желания вашего тела довольно спокойны, и удовлетворить их не труднее, чем потребности в пище и питье. Когда вы делаете это, тело мурлычет, как большая киска. Независимо от пола у тела есть желания по предмету давания и получения секса. Это может быть сюрпризом, но это хорошо известно в психоаналитической теории Фрейда. У психоаналитиков просто нет эффективных средств решения этого состояния навязчивых игр. Пока предмет секса сильно заряжен, существо навязывает телу свои навязчивые желания игр. В экстремальных случаях это может привести к смерти тела. Тело всегда гораздо здоровее, когда его хозяин и господин уже не находится в состоянии навязчивых игр по вопросу секса.

Любой список младших вселенных — это, конечно, список всех классов вещей и идей в этой вселенной. Такой список полезен, только

если он составлен приблизительно в порядке возрастания сложности. Даже если учитывать различия между существами на этой планете, следующий список оказывается полезным:

Матери. Отцы. Родственники. Друзья. Знакомые. Одежда. Еда. Испражнения. Части тела. Мужские тела. Женские тела. Детские тела. Домашние животные. Животные, Птицы. Рыбы. Насекомые. Бактерии. Растения. Автоматические (механические, искусственные) тела. Машины. Ценные массы. Важные массы. Большие массы. Источники энергии. Энергия. Газы. Эмоции. Ощущения. Время. Пространство. Игры. Смерть. Духи. Бог. Жизнь.

Младшие вселенные основных жизненных целей — это: **Знание. Создание. Любовь, Восхищение. Улучшение. Помощь. Чувствование. Управление. Владение. Имение. Еда. Секс (плюс мужественность и женственность).**

Некоторые младшие вселенные нежизненных целей: **Унижение. Обвинение. Разрушение. Принятие наркотиков.**

Есть несколько общих жизненных понятий. Среди них: **Свобода. Честь. Смелость. Красота. Правда.**

Те, кто прочитает эту работу, и сопротивляясь искушению сидеть и вечно говорить о ней, выполняют упражнения и обнаружат, что упражнения действуют именно так, как описано, могут рассказать об этом другим, включая своих детей. Тогда, если мы захотим и если мы будем работать над этим, мы сможем создать на этой планете цивилизацию, которой можно гордиться. Выбор наш.

*Дэннис Х. Стивенс
Залив Редленд,
Австралия.
Сентябрь 1992 года.*



Списки второй динамики

Под второй динамикой понимается действия, которые производит (или не производит) человек, с целью обеспечения выживания своей семьи и потомства - это секс, пища, развлечения, бытовое обустройство, взаимодействие со своими близкими и множество других факторов. Предлагаемые ниже процессы направлены на повышение причинности (правоты) человека и как следствие - его бытийной успешности.

Предполагается, что Вы успешно и глубоко прошли списки самоанализа, подчинили себе механику памяти, в той или иной степени сняли с себя груз накопившихся важностей и имеете в настоящем моменте достаточный запас единиц внимания в результате чего Ваши аналитические способности несколько повысились и Вы сможете преодолеть те, **точно неприятные**, моменты, которые Вы будете получать при прохождении списков второй динамики. При этом проработка списков самоанализа не отменяется. Просто Вы чередуете эти списки соотносясь со своим настроением.

Прохождение списков второй динамики несколько отличается от прохождения списков самоанализа. Теперь, помимо тех восприятий, которые Вы осуществляли при прохождении списков самоанализа, Вам надо будет получать из каждой картинки дополнительный набор информации :

1. Высказанные (или как-то иначе воспринятые Вами) чужие мысли, они называются: **мысль**.

2. Свои мысли в этой ситуации: **противомысль**.

3. Воспринятые Вами чужие эмоции, они так и называются: **эмоции**.

4. Свои эмоции в этой ситуации: **противоэмоции**.

5. Усилия, которые производились в этой ситуации кем-то или чем-то: **усилия**.

6. Ваши собственные усилия в ситуации: **противоусилия**.

7. Чужие и свои суждения.

8. Чужие и свои согласия.

9. Чужие и **особенно свои постулаты**.

10. **Объяснения разумности своих действий** для себя и для других, причем эти объяснения, по одному и тому же предмету, могут изрядно отличаться. Не обманывайте и не оправдывайте себя, просто приводите полученные картинки вместе с восприятиями, в настоящий момент. Чем больше Вы приведете картинок в настоящий момент, тем успешней и приятней станет Ваша жизнь и жизнь Ваших близких.

Следующее, на что Вам следует обратить внимание и понять - это, как построены эти списки. Каждый, из предлагаемых, пунктов состоит, в основном, из четырех позиций. Они называются **потоками**. Основных потоков четыре:

1. **Приходящий** поток - это когда Вам что-то говорят или что-то причиняют (приятное или неприятное). (В буквальном виде: Вас кто-то обливает из шланга. При этом, тот, кто это делает является по отношению к Вам причиной, а Вы, соответственно,- следствием.)

2. **Исходящий** поток - это когда Вы кому-то/чему-то что-то говорите или причиняете. (Вы кого-то обливаете из шланга. Вы причина, а этот некто - следствие, по отношению к Вам.)

3. **Проходящий** (мимо) поток - это когда кто-то говорит что-то кому-то/чему-то или причиняет ему что-то, а Вы имеете возможность это наблюдать. (Кто-то кого-то поливает из

Содержание

Причина-следствие.....	84
Управление.....	85
Секс.....	86
Пища.....	89
Развлечения.....	91
Прикосновение.....	94
Видео.....	97
Речь.....	99
Слух.....	102
Семья.....	104
Презентация.....	110
Отвержение и несоответствие.....	111
Алкоголь.....	113
Лекарства.....	114
Утомление.....	115
Болезнь.....	116
Запах.....	117
Скрывание.....	118
Значимость.....	120
Мать.....	121
Правота.....	123
Удовольствие.....	124
Тело.....	124
Чувство долга.....	125
Бессознательность.....	125
Ожидание.....	127
Тайна.....	127
Стыдливость и чувство вины.....	128
Скука.....	130
Непонимание.....	131
Не помню.....	132
Не знаю.....	134
Не хочу, не буду.....	135
Владение-потеря.....	136
Может быть.....	137
Не важно.....	138
Стеснительность.....	139
Лень.....	139
Мистика.....	140
Курево.....	141
Шкала DEI.....	142
Ответственность.....	144
Несогласие.....	148
Общение.....	150
Рассеянность.....	151
Бессонница.....	152
Труднопреодолимые состояния.....	154

шланга, а Вы это наблюдаете.)

4. **Кольцевой** (замкнутый на себя) поток - это когда Вы общаетесь с самим собой или причиняете себе что-то. (Вы сами себя поливаете из шланга, при этом Вы являетесь по отношению к самому себе и следствием и причиной.)

Прохождение потоков имеет свои особенности. Они не зря объединяются в один пункт, поскольку тесно связаны между собой причинно-следственным механизмом. Дело в том, что если Вы причиняете кому-то какую-то неприятность или производите какое-то нерациональное действие, то это говорит о том, что Вам была причинена подобная неприятность или Вы могли наблюдать подобное нерациональное действие, производимое кем-то. Если Вы причиняете что-то себе, то по всей видимости Вы где-то наблюдали что-то подобное. Бывает, что человек производит какие-то немотивированные действия, что же - он позже позаботится о том, что бы объяснить себе и другим, почему его действия были разумны, более того, он может продолжать производить эти действия с целью доказать свою правоту, как бы по идиотски это не выглядело. Все выше сказанное относится как к приятному так и неприятному. Любая нерациональность поведения, драматизации, поведенческие схемы, черты характера могут быть обнаружены и скорректированы методом прохождения потоков.

В процессе прохождения этих списков Вы можете обратить внимание на то, как устанавливается реальность, путем высказывания суждений и взаимного согласия с ними.

Только не надо рассчитывать, что Вы сразу начнете получать информацию (картинки) по всем потокам во всех пунктах. **Не мучайте себя занудным воспоминанием какой-то мутной ситуации, оставьте ее, проходите списки дальше, берите то, что легко взять, а то, что недоступно сейчас, станет доступным позже.** Многие ситуации могут быть очень сильно разнесены во времени и Вам не всегда удастся обнаружить причинно-следственные связи - это не очень важно на этом этапе. Проходите многократно списки второй динамики, чередуя их, по построению, со списками самоанализа.

Иногда бывает, что не удается уклониться от тяжелой, жесткой ситуации, несущей в себе физическую или душевную боль. В этом случае нейтрализуйте ее методами, с которыми Вы познакомились при прохождении списков самоанализа, и обратитесь за поддержкой к одитору.

Возможно, Вы будете получать картинки, которые, вроде бы, не имеют к Вам никакого отношения, если они не стали появляться раньше, на списках самоанализа, возможно будут картинки, которые не разворачиваются в эпизод, могут быть очень фантастические картинки с очень необычными восприятиями или вообще без восприятий, но какими бы неправдоподобными они Вам не казались - это не повод для того, что бы прекратить просмотр. Эти кар-

тинки из Вашей памяти и обходится с ними надо так же, как и с остальными - приводить их в настоящий момент. Может так получиться, что при прохождении потока Вас начнет втягивать в сон. Для преодоления этого состояния надо перейти на поток противоположного направления.

Более подробную информацию по второй динамике Вы можете найти в книге Л.Р.Хаббарда [Вторая динамика].

Причина—следствие

Человек от природы стремится быть причиной. Он пытается не становиться нежелательным следствием.

Вы пробуете помочь людям и люди пробуют помочь Вам потому, что Вы и они хотят быть причиной. Когда происходит что-то плохое, никто не хочет быть причиной. Предмет обвинения и разочарования, обвинение самого себя и других порождают интересные результаты, закупоривая память и подавляя причинность.

В другом случае Вы хотите быть следствием. Но затем обнаруживаете, что следствие плохое. Тогда Вы пытаетесь не быть следствием. И Вы обвиняете что-то или кого-то, пытаетесь уйти от ответственности.

Обвинение самого себя за бытие в качестве причины — это лишение себя контроля над своими факсимиле. Вы говорите, что кто-то что-то вызвал. Вы делаете кого-то причиной. Это может закончиться тем, что Вы передадите ему управление своими факсимиле, и в итоге даже собственной жизнью. Если Вы кого-то долго обвиняете в том, что он является причиной Ваших бед и проблем, если Вы обвиняете кого-то в своих неудачах, то Вы продолжаете избирать его в качестве причины по отношению к себе, делая его намного сильнее себя, давая ему власть над собой.

Если Вы обвиняете свою мать, то Вы делаете ее причиной по отношению к Вам и должны подчиниться ей. Ваши факсимиле, связанные с матерью, выходят из-под Вашего контроля. Если Вы обвиняете себя, то это согласие на неудачу, и готовность к проигрышу и рестимуляции.

Если Вы обвиняете кого-то или что-то, то Вы избираете его причиной. Это делает Вас следствием, а в качестве следствия вы сильно опускаете себя по шкале тонов. Вы хотели быть следствием в отношении кого-то или чего-то, и после этого Вы можете остаться следствием и опускаться по шкале тонов до уровня расчетов на сочувствие, психосоматических заболеваний и даже состояния жертвы.

Существует несколько основных областей, в которых человек желает быть следствием. Секс, пища, развлечения, в какой-то мере, восприятия, общение, семья. Все это — вторая динамика.

Вы хотите получить удовольствие в сексе. Вы определяете себя как следствие. Вам в качестве следствия можно причинять боль по второй динамике.

Вы хотите получить удовольствие от пищи. Вы

опять следствие. В большинстве случаев проблемы с желудком и кишечником — это результат исходного желания есть.

Вы хотите, чтобы Вас позабавили и развлекли. Каналы развлечения - восприятия могут аберрировать, поскольку Вы избрали себя следствием. Нарушения зрения, слуха, обоняния, вкусовых и осязательных ощущений — это результат желания быть следствием.

Естественный закон состоит в том, что человека невозможно аберрировать без его согласия. Человек должен захотеть стать следствием, прежде чем он сможет им стать. Став следствием, он становится беззащитен перед воздействием извне.

Управление

Управление - это способность осуществлять цикл, состоящий из **начала, продолжения и окончания**. Очень трудно найти обычного человека, способного осуществлять управление в полной мере. Обычно человек имеет нарушение этой способности и в общественном обустройстве это хорошо видно. Людей можно условно поделить на "начинальщиков", "продолжальщиков" и "завершальщиков". Это деление просматривается на всех социальных уровнях.

Способность осуществлять управление тесно взаимосвязана с причинностью и способностью принимать и нести ответственность.

Имеющееся нарушение способности управлять распространяется на все сферы деятельности человека, а так же сказывается на управлении сознанием, памятью и телом. Есть специальная системы оценки разумности (рациональности) человека основанная на оценке его способности к управлению. Например, большинство психических расстройств основано на неспособности завершать.

Удовольствие от жизни, игры прямо пропорционально тому, насколько человек управляет собой, своим окружением, жизненными процессами. Можно сказать, что состояние счастья определяется способностью осуществлять управление, т.е. **начинать, продолжать, завершать**.

При нарушении этой способности, любой ее фазы, человек оказывается в состоянии зависимости от кого-то другого, кто способен осуществлять недостающую часть этого цикла. Это один из механизмов растрачивания причинности. Более того, всегда найдется кто-то, кто навязывает Вам свои "услуги" по возмещению Вашей неспособности. Структура социальных взаимоотношений построена на этой основе. При углубленном изучении этого вопроса создается впечатление, что нарушение способности к управлению закладывается чуть-ли не умышленно или, как минимум, неосознанно. Сколько раз, в детстве, да и не только в детстве, Вам не позволяли что-то начать, продолжить или завершить? Насколько эти прерывания носили разумный и

необходимый характер? Сколько раз Вы что-то начинали с кем-то и не завершали это? Сколько раз кто-то начинал, продолжал или завершал что-то за Вас, возможно из самых благих побуждений? А в какое количество игр Вы продолжаете неосознанно (подсознательно) играть, не сумев завершить их? А ведь они продолжают удерживать Ваши единицы внимания. Ну вот, мы вышли на понятие **важностей**.

Цикл управления и его нарушения это не что-то в телевизоре. Это совершенно жизненное, бытийно наблюдаемое явление. Большинство сексуальных дисфункций связано с нарушением этого цикла. Недостижение оргазма, выкидыши, тяжелые роды и т.п., в значительной степени определяются нарушением способности управлять. Обжорство, болезненная полнота, запой, чрезмерный азарт, "прилипание" к телевизору, т.н. лень, и еще много-много различных явлений определяются нарушением этой способности. Плохая память, хронические заболевания!, социальная неуспешность то же, в значительной степени, определяются неспособностью управлять.

При прохождении списков второй динамики держите в уме все выше сказанное. Вполне возможно, что Вы достаточно четко увидите присущие Вам нарушения этого цикла. Если эти нарушения, на Ваш взгляд, значительны, то обратитесь к одитору для прохождения специального процессинга по управлению и обладанию.

Резюме:

Эти списки предназначены для повышения Вашей причинности и способности к осуществлению управления, прояснения оставшихся нарушений и устранения аберраций присущих второй динамике, а так же для повышения Вашей способности управлять механикой памяти и телом.

При прохождении этих списков Вы приобретаете навык оперирования потоками, что даст Вам возможность в дальнейшем, на процессинге игр, легко обнаруживать игровые опоры и перемещаться по ним.

На этом процессинге Вы избавитесь от значительного количества важностей, которые определяют состояние навязчивых (навязанных) игр, повысив таким образом свою самоопределенность.

На этом процессе не имеет значения, откуда Вы берете картинки: из свободной памяти или с тайм-трака. Если картинка приводится с тайм-трака, то Вы разряжаете ее по обычной методике, если из свободной памяти, то Вы обнаруживаете причинно-следственные связи.

Никогда, при прохождении списков, не обдумывайте происходящее, не позволяйте себе думать. Несоблюдение этого правила может привести к срыву процесса.

Секс

Фрейд был отчасти прав, назвав секс перво-причиной проблем человека. Мистики издавна знали, что нужно воздерживаться от телесных и физических удовольствий, для того чтобы оставаться возвышенным и праведным. Они понимали, что стоит захотеть стать следствием чего-либо, и можно легко растратить всю свою причинность.

Существует несколько состояний, связанных с этим: *желание не быть причиной, желание не быть следствием, желание подавить чью-то причинность, желание подавить чье-то бытие в качестве следствия.*

В сексе человек может не хотеть быть причиной детей. В то же самое время он желает быть причиной удовольствия для своего партнера. Желание *быть причиной* борется с желанием *не быть причиной*. В результате — аберрация.

Человек желает быть следствием в сексе ради удовольствия. Он не хочет испытывать боль рождения ребенка для себя или своего партнера и не хочет быть следствием заболевания. Не хочет он быть и следствием антагонизма со стороны общества к сексуальной деятельности. Его желание *быть следствием* входит в противоречие с его желанием *не быть следствием*. И опять — аберрация.

Область секса особенно благоприятна для порождения действий и бытия их следствием — из-за коммуникации. Осознание — это самый прямой метод чувственной коммуникации. Оно намного значимее, чем речь. Тесная коммуникация с человеком в низком тоне понижает уровень аффинити и реальности. Если сексуальный партнер требователен или ненасытен, то он вынуждает другого быть нежелательной причиной и отрицает его право быть следствием, таким образом разрушая личность. Человек, достаточно аберрированный в сексе, готов делать странные вещи для того, чтобы быть причиной или следствием. Он готов замещать секс наказанием. Он готов развращать других.

Медики давно обнаружили, что прерывание полового акта ведет к нарушению сексуальной функции. На это можно посмотреть как на прерывание цикла управления.

Со всем этим следует разобраться.

Сам по себе секс не аберрирует, да и как может аберрировать то, от чего зависит выживание вида. Аберрирует то, что накручено вокруг секса.

Л.Р.Хаббард

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т. д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти секс.

2. Вы хотели не быть причиной секса. Другой хотел не быть причиной секса.

3. Вы сожалели, что были причиной секса. Другой сожалел, что был причиной секса.

4. Вы хотели не быть причиной в сексе. Другой хотел не быть причиной в сексе.

— **Ваш секс был гармоничен.**

5. Вы сожалели, что были причиной в сексе.

Другой сожалел, что был причиной в сексе.

6. Вы хотели не быть причиной зачатия.

Другой хотел не быть причиной зачатия.

7. Вы сожалели, что были причиной зачатия.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

Другой сожалел, что был причиной зачатия.

8. Вы хотели не быть следствием в сексе.

Другой хотел не быть следствием в сексе.

9. Вы сожалели, что были следствием в сексе.

Другой сожалел, что был следствием в сексе.

10. Вы хотели быть причиной секса.

Другой хотел быть причиной секса.

— **Ваш секс был гармоничен.**

11. Вы хотели быть причиной в сексе.

Другой хотел быть причиной в сексе.

12. Вы хотели быть причиной зачатия.

Другой хотел быть причиной зачатия.

13. Вы хотели быть следствием в сексе.

Другой хотел быть следствием в сексе.

14. Вы развлекали себя, вспоминая прежний сексуальный опыт.

Другой развлекал себя, вспоминая прежний сексуальный опыт.

КОММЕНТАРИЙ: сексуальные воспоминания, используемые для развлечения или самодовольствования, в частности, мастурбация и онанизм могут повлечь за собой некоторые неприятности. Человек для получения удовольствия вызывает из памяти сексуальные факсимиле. Если это проделывается часто, то может образоваться своеобразный «коридор», слабо контролируемый сознанием. Однажды по этому коридору начнут, а может и не начнут, поступать факсимиле с болью. Вероятность 50 на 50.

15. Сексуальный партнер требовал секса.

Вы требовали секса от партнера.

— **Ваш секс был гармоничен.**

16. Сексуальный партнер отказывался от секса.

Вы отказывались от секса.

17. Вы переживали сексуальную неудачу.

Другой переживал сексуальную неудачу.

18. Вы подчинились сексуальному партнеру в чем угодно.

Другой подчинился сексуальному партнеру /Вам/ в чем угодно.

19. Вас возмутил разговор о сексе.

Другой возмутился разговором о сексе.

20. Вам нравился разговор о сексе.

Другому нравился разговор о сексе.

21. Вы пытались скрыть что-то о сексе.

Другой пытался скрыть что-то о сексе.

— **Ваш секс был гармоничен.**

22. Вы отказались от секса и сожалели об этом.

Другой отказался от секса и сожалел об этом.

23. Вы согласились на секс и сожалели об этом.

Другой согласился на секс и сожалел об этом.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

24. Вы ощущали сексуальную зависимость от кого-то.

Кто-то ощущал сексуальную зависимость от Вас.

Другой был в сексуальной зависимости от кого-то.

Вы находились в зависимости от сексуальных желаний.

— **Ваш секс был гармоничен.**

25. Вы испытывали сексуальное желание, но не могли его удовлетворить.

Другой испытывал сексуальное желание, но не мог его удовлетворить.

КОММЕНТАРИЙ: при длительном, устойчивом сексуальном возбуждении происходит переполнение гениталий кровью и ее застой. Если такое происходит часто, то возможно расстройство мочеполовой системы и возникновение гинекологических и урологических заболеваний. Если с Вами такое приключалось, то Вы можете попытаться обнаружить **служебное факсимиле**, картинку, которая ответственна за подобное состояние. Обычно ее требуется проявить, поскольку она привычна и не осознается, а будучи даже просто проявленной, она теряет свою командную

власть и может быть стерта.

26. Кто-то пытался получить от Вас какой-то результат посредством секса.

Вы пытались получить от кого-то какой-то результат посредством секса.

27. Вы пытались прекратить звук во время секса.

Другой пытался прекратить звук во время секса.

28. Вы прерывали или прекращали секс.

Другой прерывал или прекращал секс.

29. Вы начинали секс и потерпели неудачу.

Другой начинал секс и потерпел неудачу.

30. Вы хотели слышать звуки во время секса.

Другой хотел слышать звуки во время секса.

31. Вы хотели, чтобы разговор о сексе повлиял на Вас.

Другой хотел, чтобы разговор о сексе повлиял на него.

— **Ваш секс был гармоничен.**

32. Вы возмущались грязными шутками, сальностями, пошлостью.

Другой возмущался грязными шутками, сальностями, пошлостью.

33. Вы делились с кем-то своими сексуальными воспоминаниями.

Кто-то делился с Вами своими сексуальными воспоминаниями.

Другой делился с кем-то своими сексуальными воспоминаниями.

34. Вы хотели видеть собственный секс.

Другой хотел видеть собственный секс.

35. Вы боялись, что Ваша сексуальная деятельность будет обнаружена.

Другой боялся, что его сексуальная деятельность будет обнаружена.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

36. Вы хотели, чтобы эротическое зрелище повлияло на Вас.

Другой хотел, чтобы эротическое зрелище повлияло на него.

37. Ваша сексуальная деятельность омрачалась страхом перед беременностью.

Сексуальная деятельность другого омрачалась страхом перед беременностью.

38. Контрацепция была неприемлема для Вас.

Контрацепция была неприемлема для другого.

39. У Вас были проблемы с зачатием.
У другого были проблемы с зачатием.

— **Ваш секс был гармоничен.**

40. Ваш сексуальный партнер перестал удовлетворять Вас.

Вы перестали удовлетворять сексуально-го партнера.

41. Ваша сексуальная деятельность омрачалась страхом перед венерическим заболеванием или СПИДом.

Сексуальная деятельность другого омрачалась страхом перед венерическим заболеванием или СПИДом.

42. Сексуальный партнер предъявлял к Вам неприемлемые требования.

Ваши требования были неприемлемы для Вашего сексуального партнера.

43. Ваша сексуальная деятельность имела неприятные последствия.

Сексуальная деятельность другого имела печальные последствия.

Сексуальная деятельность другого отразилась на Вас.

Ваша сексуальная деятельность повлекла последствия для другого.

44. Партнер не оправдал Ваших сексуальных ожиданий.

Вы разочаровали сексуального партнера.

— **Ваш секс был гармоничен.**

45. Сексуальный партнер неверно воспроизвел Ваше намерение.

Вы неверно воспроизвели намерение сексуального партнера.

46. Вам навязывали сексуального партнера.

Вы навязывали кому-то сексуального партнера.

Кто-то навязывался к Вам в сексуальные партнеры.

47. Вы неожиданно обнаружили сексуального партнера.

48. Вы подвергались сексуальным преследованиям.

Вы преследовали кого-то с сексуальными намерениями.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

49. Вы сказали кому-то о своих сексуальных проблемах.

Кто-то сказал Вам о своих сексуальных проблемах.

Другой сказал кому-то о своих сексуальных проблемах.

Вы согласились с тем, что у Вас есть сексуальные проблемы.

— **Ваш секс был гармоничен.**

50. Вы сказали кому-то, что Вы плохой сексуальный партнер.

Кто-то сказали Вам, что Вы плохой сексуальный партнер.

Вы сказали кому-то, что он плохой сексуальный партнер.

Кто-то согласился с тем, что он плохой сексуальный партнер.

Вы согласились с тем, что Вы плохой сексуальный партнер.

51. Вы сказали кому-то, что секс Вам неинтересен.

Кто-то сказал Вам, что секс ему неинтересен.

Кто-то заметил, что секс Вам неинтересен.

Вы сказали себе, что секс Вам неинтересен.

Вы согласились с тем, что секс Вам неинтересен.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

52. Вы хотели, чтобы прикосновение повлияло на Вас в плане секса.

Другой хотел, чтобы прикосновение повлияло на него в плане секса.

53. Вам сказали, что Вы хороший сексуальный партнер.

Вы сказали кому-то, что он хороший сексуальный партнер.

— **Ваш секс был гармоничен.**

Кто-то сказал о ком-то, что он хороший сексуальный партнер.

Вы сказали себе, что Вы хороший сексуальный партнер.

54. Вы сказали кому-то, что любите секс.

Кто-то сказал Вам, что любит секс.

Кто-то сказал кому-то, что любит секс.

Вы согласились с тем, что любите секс.

— **Ваш секс был гармоничен.**

55. Вы скрывали своего сексуального партнера.

Сексуальный партнер скрывал Вас от кого-то.

Кто-то скрывал своего сексуального партнера.

Вы скрывали себя как сексуального партнера.

56. Вы продавали секс.

Другой продавал секс.

Вы покупали секс.

Другой покусал секс.

56. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к сексу.

Вы присваивали атрибуты себе в связи с отношением к сексу.

57. Припомните свои ритуалы и привычки в связи с сексом.

— У кого были такие же ритуалы и привычки?

58. Что Вы делаете разумного в связи с сексом?

— Почему это разумно?

59. Ваш секс был гармоничен.

Всегда завершайте сеанс по теме СЕКС этим пунктом.

60. Вы участвовали в жертвоприношении.

61. Вы приносили в жертву кого-то/чего-то.

Вас приносили в жертву кому-то/чему-то. Другой приносил в жертву кого-то/чего-то.

Вы пожертвовали собой.

62. Припомните все, что Вы причинили сексуальному партнеру/партнерам. И еще, и еще... до КЯ

— **Ваш секс был гармоничен.**

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Пища

Пища, как и секс, сама по себе, не аберрирует. Основные аберрации сформированы социально, при использовании пищи в качестве инструмента управления человеком.

Общество, люди с низким эмоциональным тоном активно пользуются механизмом навязывания и лишения пищи для управления друг другом.

Матери на низком эмоциональном тоне очень строги с детьми в отношении пищи. Пища — это надежный метод управления. Заставляя ребенка быть несомоопределенным по отношению к пище, мать легко контролирует его. Все управление на низком тоне осуществляется посредством принуждения личности быть следствием там, где личность и так по природе им является. Если природно желаемое следствие форсировать командой, то тот, кто принуждает, может добиться обширного управления, постоянно демонстрируя личности, являющейся мишенью, что она следствие, а не причина.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вспомните случай, когда Вы хотели есть.

2. Вы сказали кому-то, что хотите есть.

Вам сказал кто-то, что хочет есть.

Другой сказал кому-то, что хочет есть.

Вы сказали себе, что хотите есть.

3. Вам сказали, что Ваша проблема из-за пищи.

Вы сказали кому-то, что его проблема из-за пищи.

Другой сказал кому-то, что его проблема вызвана пищей.

Вы обвинили пищу в своих проблемах.

Вы согласились с тем, что Ваши проблемы вызваны пищей.

4. Вы беспокоились по поводу пищи.

Другой беспокоился по поводу пищи.

— **Пища доставила Вам удовольствие.**

5. Пища вызывала у Вас тошноту или отвращение.

У другого пища вызывала тошноту или отвращение.

6. Припомните все случаи расстройства Вашего здоровья из-за пищи.

Все случаи расстройства здоровья из-за пищи у других.

7. Вы сказали кому-то, что пища вызывает у Вас опасение.

Кто-то сказал Вам, что пища вызывает у него опасение.

Другой сказал кому-то, что пища вызывает у него опасение.

Вы согласились с тем, что пища вызывает опасение.

8. Вас заставляли есть.

Вы заставляли кого-то есть.

Кто-то заставлял кого-то есть.

Вы заставляли себя что-то съесть.

9. Вы сказали кому-то, что любите поесть.

Вам сказал кто-то, что любит поесть.

Другой сказал кому-то, что любит поесть.

Кто-то заметил, что Вы любите поесть.

Вы согласились с тем, что любите поесть.

10. Вы сказали кому-то, что любите определенную пищу.

Кто-то сказал Вам, что любит определенную пищу.

Другой сказал кому-то, что любит определенную пищу.

Кто-то заметил, что Вы любите определенную пищу.

Вы согласились с тем, что любите определенную пищу.

— **Пища доставила Вам удовольствие.**

11. Вы сказали кому-то, что не любите определенную пищу.

Кто-то сказал Вам, что не любит определенную пищу.

Другой сказал кому-то, что не любит определенную пищу.

Кто-то заметил, что Вы не любите определенную пищу.

Вы согласились с тем, что не любите какую-то пищу.

12. Вы ели и никак не могли наесться.

Другой никак не мог насытиться.

13. Вы что-то съели и сожалели об этом.

Другой что-то съел и сожалел об этом.

14. Вы отказались от пищи и сожалели об этом.

Другой отказался от пищи и сожалел об этом.

15. Вам не хватило еды.

Другому не хватило еды.

— **Пища доставила Вам удовольствие.**

16. Вы обвинили кого-то в том, что Вам не хватило еды.

Вас обвинили в том, что кому-то не хватило еды.

Другой обвинил кого-то в том, что ему не хватило еды.

Вы обвинили себя в том, что Вам не досталось еды.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

17. Вы сказали кому-то, что плохо питаетесь.

Кто-то сказал Вам, что плохо питается.

Другой сказал кому-то, что плохо питается.

Кто-то сказал Вам, что Вы плохо питаетесь.

Вы сказали себе, что плохо питаетесь.

Вы согласились с тем, что плохо питаетесь.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

18. Вы сказали кому-то, что он неправильно питается.

Кто-то сказал Вам, что Вы неправильно питаетесь.

Другой сказал кому-то, что он неправильно питается.

Вы сказали себе, что неправильно питаетесь.

Вы согласились с тем, что неправильно питаетесь.

— **Пища доставила Вам удовольствие.**

19. Вам сказали, что Вы неправильно едите.

Вы сказали кому-то, что он неправильно ест.

Другой сказал кому-то, что он неправильно ест.

Вы согласились с тем, что неправильно едите.

20. Вам сказали, что Вы не умеете вести себя за столом.

Вы сказали кому-то, что он не умеет вести себя за столом.

Другой сказал кому-то, что он не умеет вести себя за столом.

Вы согласились с тем, что не умеете вести себя за столом.

21. Вы сказали кому-то, что у Вас болит живот.

Кто-то сказал Вам, что у него болит живот.

Другой сказал кому-то, что у него болит живот.

Вы сказали себе, что у Вас болит живот.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

22. Вам сказали, что от этого можно заболеть (в отношении пищи).

Вы сказали кому-то, что от этого можно заболеть.

Другой сказал кому-то, что от этого можно заболеть.

Вы согласились с тем, что от этого можно заболеть.

23. Вы стеснялись есть в присутствии других людей.

Кто-то стеснялся есть в присутствии других людей.

24. Вы поделились едой с кем-то.

Кто-то поделился едой с Вами.

Другой поделился едой с кем-то.

25. Вы выбрасывали еду.

Другой выбрасывал еду.

26. Вас попрекали едой.

Другой попрекал едой кого-то.

Вы попрекали едой кого-то.

27. У вас болели зубы от еды.
У другого болели зубы от еды.
— **Пища доставила Вам удовольствие.**

28. Вас поощряли пищей.
Другой поощрял кого-то пищей.
Вы поощряли пищей кого-то.

29. Вас наказывали посредством пищи.
Вы наказывали кого-то посредством пищи.

30. Вы развлекали себя, вспоминая прежний гастрономический опыт.
Другой развлекал себя гастрономическими воспоминаниями.

31. Кто-то отказался от Вашей пищи (из принципа).
Вы отказались от чьей-то пищи.

32. Вам предъявили претензии по поводу Вашей пищи.
Вы предъявили претензии кому-то по поводу пищи.
— **Пища доставила Вам удовольствие.**

33. Вы использовали продукты питания не по назначению.
Кто-то использовал продукты питания не по назначению.

34. Пища была слишком горячей (холодной, твердой, вязкой).

35. Вам было неприятно находиться за одним столом с кем-то.
Кому-то было неприятно находиться за одним столом с Вами.

36. Вам было неприятно смотреть, как кто-то ест.
— Кому еще было неприятно подобное зрелище?

37. Вам хотелось прекратить звук во время еды.

38. Вы хотели слышать звук во время еды.

39. Вы даете пищу людям и животным.
Кто-то дает пищу людям и животным.
Вы находились в гастрономической зависимости от кого-то.

40. Есть какая-то пища, против которой Вы не в состоянии устоять.
— Почему?

41. Вы скрывали пищу от кого-то.
Кто-то скрывал пищу от Вас.
Другой скрывал пищу от кого-то.
Вы скрывали пищу от себя.

42. Вы хотели, чтобы Вам приготовили пищу.
Кто-то хотел, чтобы Вы приготовили ему пищу.

43. Вы хотели, чтобы Вам подали пищу.
Кто-то хотел, чтобы Вы подали ему пищу.

44. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к пище.
Вы присваивали атрибуты себе в связи с отношением к пище.

45. Вы испытывали голод, физиологическое истощение.

46. Припомните свои ритуалы и привычки в связи с пищей и питанием.
— У кого были такие же ритуалы и привычки?

47. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?
— **Пища доставила Вам удовольствие.**

Возможно, Вы обнаружите, что имеете фиксацию на какой-либо пище. В этом случае надо уделить внимание позициям 10 и 11, подставляя вместо КАКУЮ-ТО ПИЩУ конкретные определения: *сладкое; горькое; кислое; соленое; острое; жирное; постное* и т.д.. Или конкретную гастрономическую продукцию: *шоколад; сливки; тортики; пиво, жареные гвозди* и т.д..

48. Что Вы делаете разумного в связи с пищей и питанием?
— Почему это разумно?

49. Вы восхищались телами.
Другой восхищался телами.
а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Развлечения

С развлечениями было все в порядке до того момента, пока человек не начал утрачивать способность развлекать себя сам и не стал следствием "индустрии развлечений", а так же пока не внес в развлечения элемент жестокости, став следствием собственных проступков.

а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы хотели кого-то развлечь, но не смогли.
Кто-то хотел развлечь Вас, но не смог.
Другой хотел развлечь кого-то, но не смог.
Вы пытались развлечь себя, но не смогли.

2. Вы хотели, чтобы Вас развлекли.
Другой хотел, чтобы Вы его развлекли.
Кто-то хотел, чтобы Вы его развлекли.
Вы хотели развлекаться.

3. Кто-то не хотел, чтобы Вас развлекли.
Вы не хотели, чтобы кого-то развлекли.
Другой не хотел, чтобы кого-то развлекли.
Вы не хотели, чтобы Вас развлекали.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

4. Развлечение разочаровало Вас, Вы заскучали.

Другой заскучал по поводу развлечений.

5. Вы хотели продлить ощущение, будто Вас развлекают.

Другой хотел продлить ощущение, будто его развлекают.

6. Вы отказались от развлечений.

Другой отказался от развлечений.

7. Вы отказались от развлечений и сожалели об этом.

Другой отказался от развлечений и сожалел об этом.

8. Вы развлекались и сожалели об этом.

Другой развлекался и сожалел об этом.

9. Вам не позволили развлекаться.

Вы не позволили развлекаться кому-то.

Другой не позволил развлекаться кому-то.

Вы не позволили себе развлекаться.

10. Вас принуждали развлекаться.

Вы принуждали развлекаться кого-то.

Другой принуждал развлекаться кого-то.

Вы принуждали себя развлекаться.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

11. Вы считали, что Вас обязаны развлекать.

Кто-то считал, что Вы обязаны его развлекать.

Другой считал, что его обязан кто-то развлекать.

Вы считали, что обязаны себя развлечь.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

12. Необходимость развлекаться вызывала у Вас мисэмоцию или/и физическое недомогание.

У другого необходимость развлекаться вызывала мисэмоцию или/и физическое недомогание.

13. Вы сказали кому-то, что не умеете развлекаться.

Кто-то сказал Вам, что не умеет развлекаться.

Другой сказал кому-то, что не умеет развлекаться.

Кто-то сказал Вам, что Вы не умеете развлекаться.

Вы сказали кому-то, что он не умеет развлекаться.

Кто-то согласился с тем, что не умеет развлекаться.

Вы согласились с тем, что не умеете развлекаться.

14. Вы развлекались за чужой счет.

Кто-то развлекался за Ваш счет.

Другой развлекался за чей-то счет.

Вы развлекались за свой счет.

15. Вас не позвали развлекаться, а Вы рассчитывали на это.

Вы не позвали развлекаться кого-то, а он хотел этого.

16. Вас, как Вам кажется, не приняли в компанию.

Другого не приняли в компанию.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

17. Ваше намерение развлечься было неверно понято.

Вы неверно поняли намерение другого развлечься.

18. Вы развлекали себя, вспоминая прошлые развлечения.

Другой развлекал себя, вспоминая прошлые развлечения.

19. Вы сказали кому-то, что с ним здорово развлекаться.

Кто-то сказал Вам, что с Вами здорово развлекаться.

20. Вам сказали, что развлечения до добра не доведут.

Вы сказали кому-то, что развлечения до добра не доведут.

Кто-то сказал кому-то, что развлечения до добра не доведут.

Вы сказали себе, что это добром не кончится.

21. Ваши развлечения плохо кончились.

Чьи-то развлечения имели плохие последствия.

22. Ваши развлечения кому-то мешали.

Вам мешали чьи-то развлечения.

Другому мешали чьи-то развлечения.

Ваши развлечения Вам же и мешали.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

23. Вы были объектом чьих-то развлечений.

Кто-то был объектом Ваших развлечений.

Другой был объектом чьих-то развлечений.

Вы были объектом собственных развлечений.

24. Вас изгнали из компании.

Кого-то изгнали из Вашей компании.

Другого изгнали из компании.

Вы ушли из компании.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

25. Вас поощряли развлечениями.

Вы поощряли кого-то развлечениями.

26. От Вас пытались получить какой-то результат посредством развлечений.

Вы пытались получить какой-то результат от кого-то посредством развлечений.

27. Вы сказали кому-то, что развлечения утомили Вас.

Кто-то сказал Вам, что развлечения утомили его.

Другой сказал кому-то, что развлечения утомили его.

Вы сказали себе, что развлечения утомили Вас.

28. Тяга к развлечениям была сильнее Вас.

Другой не мог устоять перед развлечениями.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

29. Вы сказали кому-то, что развлечения надоели Вам.

Кто-то сказал Вам, что развлечения ему неинтересны.

Другой сказал кому-то, что развлечения ему неинтересны.

Вы сказали себе, что развлечения Вас не интересуют.

30. Вы сказали кому-то, что все вокруг одно и то же.

Кто-то сказал Вам, что все вокруг одно и то же.

Другой сказал кому-то, что все вокруг одно и то же.

Вы согласились с тем, что все вокруг одно и то же.

31. Ваши развлечения были кем-то прекращены.

Вы прервали чьи-то развлечения.

32. Вы развлекались, и Вам это нравилось.

Вам нравилось, как кто-то развлекается.

Ваши развлечения кому-то нравились.

33. Вы сказали кому-то, что любите развлекаться.

Кто-то сказал Вам, что любит развлекаться.

Другой сказал кому-то, что любит развлекаться.

Вы сказали себе, что любите развлекаться.

34. Кто-то заметил, что Вы любите развлекаться.

Вы согласились с тем, что любите развлекаться.

35. Вы сказали кому-то, что не любите развлечения.

Кто-то сказал Вам, что не любит развлечения.

Другой сказал кому-то, что не любит развлечения.

Вы сказали себе, что не любите развлечения.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

36. Кто-то заметил, что Вы не любите развлечения.

Вы согласились с тем, что не любите развлечения.

37. Вы развлекались, подвергая опасности чью-то жизнь.

Кто-то развлекался, подвергая опасности Вашу жизнь.

Другой развлекался, подвергая опасности чью-то жизнь.

Вы развлекались, рискуя собственной жизнью.

38. Вы боялись, что Ваши развлечения будут обнаружены.

Другой боялся, что его развлечения будут обнаружены.

39. Вы развлекались игрой в тайну.

Другой развлекался игрой в тайну.

40. Вы использовали секс для развлечения.

Другой использовал секс для развлечения.

41. Вы развлекали себя гастрономическими изысками.

Другой развлекал себя гастрономическими изысками.

42. Вы развлекались с какой-то символикой.

Другой развлекался символикой.

— **Вы с удовольствием развлекались.**

44. Вы присваивали, развлечения ради, атрибуты чему-то или кому-то.

Другой развлекался, присваивая атрибуты чему-то/кому-то.

45. Вы развлекались игрой мысли (спор, стихи, беседа и т.д.)

Другой развлекался игрой мысли.

46. Вы развлекались игрой на эмоциях.

Другой развлекался игрой на эмоциях.

47. Ваша работа развлекала Вас.

Другой развлекал себя работой.

48. Вы развлекались, управляя другими (людьми, животными).

Кто-то развлекался, управляя другими.

49. Вы развлекались, управляя машиной.

Другой развлекался, управляя машиной.

(Под машиной понимается любой предмет или объект, имеющий прикладное значение: от расчески до космического аппарата.)

50. Ваши наблюдения развлекали Вас.
Другой развлекался, наблюдая за чем-то.
51. Процесс познания развлекал Вас.
Другой развлекался, познавая что-то.
52. Вы развлекались, прикасаясь к чему-то.
Другой развлекался, прикасаясь к чему-то.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

53. Вы развлекались смотрением.

Другой развлекался смотрением.

54. Вы развлекались, слушая что-то.

Другой развлекался, слушая что-то.

55. Вы развлекались реакциями своего тела.

Другой развлекался реакциями своего тела.

Кто-то развлекался реакциями Вашего тела.

Вы развлекались реакциями чужого тела.

56. Вы ожидали предстоящих развлечений.

Другой ожидал предстоящих развлечений.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

57. Вы скрывали свои развлечения.

Другой скрывал свои развлечения.

58. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к развлечениям.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с отношением к развлечениям.

59. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) заскучал?

60. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) не скучал? Как Вы могли бы развлечь его?

— Вы с удовольствием развлекались.

61. Припомните свои ритуалы и привычки в связи с развлечениями.

— У кого были такие же привычки?

62. Что Вы делаете разумного в связи с развлечениями?

— Почему это разумно?

63. Вспомните время, когда Вы были малы.

64. Какого Ваше намерение, когда Вы включаете телевизор, музыкальный центр, магнитофон, когда Вы идете в театр, кино, на вечеринку?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Прикосновение

(тактильные ощущения)

а). Представьте что-нибудь.

б). Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы не хотели, чтобы до Вас дотрагивались.

Другой не хотел, чтобы его трогали.

Кто-то не хотел, чтобы его трогали.

Вы не хотели прикасаться к себе.

— Прикосновение доставило Вам удовольствие.

2. Вы сказали кому-то, чтобы он к Вам не прикасался.

Кто-то сказал Вам, чтобы Вы к нему не прикасались.

Другой сказал кому-то, чтобы к нему не прикасались.

Вы сказали себе, что не хотите, чтобы к Вам прикасались.

3. Вы заметили, что кто-то не любит, когда его трогают.

Кто-то заметил, что Вы не любите, когда Вас трогают.

Вы согласились с тем, что не любите, когда Вас трогают.

4. Вас вынудили к чему-то прикасаться.

Вы вынудили кого-то к чему-то прикасаться.

5. Вы хотели, чтобы к Вам кто-то прикоснулся.

Другой хотел, чтобы Вы к нему прикоснулись.

Кто-то хотел, чтобы к нему прикоснулись.

6. Вы хотели что-то потрогать, но не могли.

Другой хотел что-то потрогать, но не мог.

7. Вы трогали сексуального партнера.

Сексуальный партнер трогал Вас.

8. Вы что-то держали и не могли отпустить, Вас будто парализовало.

Другой не мог что-то отпустить.

9. Вы боялись к чему-то прикоснуться.

Другой боялся к чему-то прикоснуться.

10. Вы стеснялись что-то потрогать.

Другой стеснялся что-то потрогать.

11. Вам было стыдно за то, что Вы к чему-то прикасались.

Другому было стыдно за то, что он к чему-то прикасался.

12. Вы к чему-то прикоснулись и у Вас осталось длительное ощущение грязи.

13. То, к чему Вы прикоснулись, вызвало у Вас ощущение брезгливости.

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

14. То, к чему Вы прикоснулись, вызвало у Вас отвращение или тошноту.

15. Вы прикасались к чему-то горячему.

Другой отреагировал на прикосновение к горячему.

16. Вы прикасались к чему-то холодному.

Другой отреагировал на прикосновение к холодному.

17. Вы прикасались к чему-то острому.

Другой отреагировал на прикосновение к острому.

18. Вы трогали что-то тяжелое.

Другой отреагировал на тяжесть.

19. Вы трогали что-то легкое.

Другой отреагировал на легкое.

20. Вы прикоснулись к чему-то, не рассчитав усилия.

Другой не рассчитал усилия прикосновения.

(Пройдите этот пункт с пристрастием).

21. Вы боялись, что Ваш физический контакт с чем-то или кем-то будет обнаружен.

Другой боялся, что его физический контакт с чем-то или кем-то будет обнаружен.

22. Вам запретили к чему-то прикасаться. Вы запретили кому-то к чему-то прикасаться.

Другой запретил кому-то к чему-то прикасаться.

Вы запретили себе к чему-то прикасаться.

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

23. Вам сказали, что к этому лучше не прикасаться.

Вы сказали кому-то, что это лучше не трогать.

Другой сказал кому-то, что это лучше не трогать.

Вы сказали себе, что это лучше не трогать.

24. Кто-то согласился с тем, что к чему-то лучше не прикасаться.

Вы согласился с тем, что к чему-то лучше не прикасаться.

25. Вам сказали, что от контакта с чем-то можно заболеть.

Вы сказали кому-то, что от контакта с чем-то можно заболеть.

Другой сказал кому-то, что от контакта с чем-то можно заболеть.

Вы согласился с тем, что от контакта с чем-то можно заболеть.

26. Вы соприкоснулись с чем-то и Вам поплохело.

Другой соприкоснулся с чем-то и ему поплохело.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

27. Вы обвинили объект контакта в том, что Вам поплохело.

Другой обвинил объект контакта в том, что ему поплохело.

28. Вам сказали, что прикосновение к чему-то может помочь.

Вы сказали кому-то, что прикосновение к чему-то может помочь.

Другой сказал кому-то, что прикосновение к чему-то может помочь.

Вы согласились с тем, что прикосновение к чему-то может помочь.

29. Вы прикоснулись к чему-то и Вам помогло.

Другой прикоснулся к чему-то и ему помогло.

Вы согласился с тем, что прикосновение к чему-то может помочь.

30. Вы прикоснулись к чему-то, но Вам не помогло.

Вы разочаровались в силе прикосновения.

31. То, что Вы трогали, было Вам приятно.

Другой с удовольствием к чему-то прикасался.

32. Ваш физический контакт был прерван. Физический контакт другого был прерван.

Вы прервали чье-то соприкосновение. Вы прервали собственное соприкосновение.

33. Чье-то прикосновение было Вам неприятно.

Ваше прикосновение было кому-то неприятно.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

34. Кто-то сказал, что прикасаться к чему-то неприятно.

— Вы согласились.

35. Кто-то сказал, что прикасаться к чему-то приятно.

— Вы согласились.

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

36. Вы скрыли, что какое-то прикосновение Вам неприятно.

Другой скрыл, что какое-то прикосновение ему неприятно.

37. Вы скрыли, что какое-то прикосновение Вам приятно.

Другой скрыл, что какое-то прикосновение ему приятно.

38. Вы долго сохраняли ощущение какого-то прикосновения.

Другой долго сохранял ощущение какого-то прикосновения.

39. Предметы ощущались как мягкие.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

40. Вас испугало чье-то прикосновение.

Ваше прикосновение испугало кого-то.

Другой напугал кого-то, прикоснувшись к нему.

Вы испугались собственного прикосновения.

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

41. Чье-то прикосновение вызвало у Вас замешательство.

Ваше прикосновение вызвало у кого-то замешательство.

42. Ваше прикосновение было неверно понято.

Вы неверно поняли чье-то прикосновение.

43. Ваше прикосновение не дало результата, на который Вы рассчитывали.

Чье-то прикосновение не дало результата, на который он рассчитывал.

44. На Вашем теле есть места, к которым лучше не прикасаться.

— Почему?

45. Вы владеете предметами/объектами, к которым другим лучше не прикасаться.

— Почему?

46. Вы ожидали какого-то прикосновения. Другой ожидал какого-то прикосновения.

47. Вы развлекали себя воспоминаниями о различных прикосновениях.

48. Было время, когда Ваши прикосновения плохо кончались.

49. На Вашем теле есть места, к которым Вы предпочитаете не прикасаться.

— Почему?

50. Вы владеете предметами/объектами, к которым сами предпочитаете не прикасаться.

— Почему?

Если п.п. 49 и 50 дают реакцию, то применяется следующая команда:

— Что Вы намерены предпринять в отношении этих мест или объектов?

И еще, и еще... до КЯ.

51. Вы оправдались тем, что не можете к чему-то прикасаться.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что не может к чему-то прикасаться.

Другой оправдался перед кем-то тем, что не может к чему-то прикасаться.

Вы оправдались перед собой тем, что не можете к чему-то прикасаться.

52. Есть еще что-то, к чему Вы не можете прикасаться: *черви; насекомые; змеи; лягушки; животные; предметы; жидкости; химикаты; тела; части тел; инструменты; и т.д..*

— **Прикосновение доставило Вам удовольствие.**

53. Есть что-то, что непреодолимо влечет Вас прикоснуться к нему, несмотря на то, что печальные последствия этого прикосновения известны Вам заранее.

Если такое имеет место быть то:

а) Вспомните такой случай.

И еще, и еще...до КЯ.

б) Когда Вам запрещали прикасаться к этому?

И еще, и еще...до КЯ.

54. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к физическому контакту.

Вы присваивали атрибуты себе всвязи со своим отношением к физическому контакту.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Видео

(глаза, зрение)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы не хотели смотреть или видеть что-то/кого-то.

Другой не хотел смотреть или видеть что-то/кого-то.

2. Вы сказали кому-то, что не хотите этого видеть.

Кто-то сказал Вам, что не хочет этого видеть.

Другой сказал кому-то, что не хочет этого видеть.

Вы сказали себе, что не хотите этого видеть.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

3. Вам сказали, что этого лучше не видеть (не смотреть на это)

Вы сказали кому-то, что этого лучше не видеть.

Кто-то сказал кому-то, что этого лучше не видеть.

Вы согласились с тем, что этого лучше не видеть.

4. Вы хотели получить удовольствие от просмотра.

Другой хотел получить удовольствие от просмотра.

5. Вы ожидали зрелища.

Другой ожидал зрелища.

6. Вы хотели, чтобы что-то выглядело также хорошо, как раньше.

Другой хотел, чтобы что-то выглядело также хорошо, как раньше.

7. Ваше зрение разочаровало Вас.

Другой переживал разочарование всвязи со зрением.

8. Вы боялись посмотреть или увидеть.

Другой боялся посмотреть или увидеть.

9. Вы сказали кому-то, что боитесь что-то увидеть.

Другой сказал кому-то, что боится что-то увидеть.

Кто-то сказал кому-то, что боится что-то увидеть.

Вы сказали себе, что боитесь что-то увидеть.

10. Вы стеснялись посмотреть.

Другой стеснялся посмотреть.

11. Чей-то взгляд смутил Вас.

Кто-то смутился под Вашим взглядом.

12. Вас принуждали смотреть.

Вы принуждали смотреть кого-то.

Другой принуждал смотреть кого-то.

Вы принуждали себя смотреть.

13. Вас принуждали смотреть в глаза кому-то.

Вы принуждали смотреть кого-то в глаза себе или кому-то.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

14. Вам не позволяли смотреть.

Вы не позволяли смотреть кому-то.

Другой не позволял смотреть кому-то.

Вы не позволяли смотреть себе.

15. Вам не позволили смотреть в глаза кому-то.

Вы не позволили смотреть в глаза кому-то.

16. Вы смотрели как зачарованный и не могли оторваться.

Другой смотрел как загнипнотизированный.

17. Вы что-то увидели и Вам стало неудобно.

Другой что-то увидел и ему стало неудобно.

18. Вы сказали кому-то, что Вам неудобно смотреть.

Кто-то сказал Вам, что ему неудобно смотреть.

Другой сказал кому-то, что ему неудобно смотреть.

Вы сказали себе, что неудобно смотреть.

19. Вы боялись, что Вас увидят.

Другой боялся, что его увидят.

20. То, на что Вы смотрели, вызывало у Вас мисэмоцию или/и неприятное физическое ощущение.

Другой негативно реагировал на увиденное.

21. Вы сказали кому-то, что Вам на это смотреть противно.

Другой сказал Вам, что ему на это смотреть противно.

Кто-то сказал кому-то, что ему на это смотреть противно.

Вы сказали себе, что Вам на это смотреть противно.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

22. На Вас посмотрели, и Вам стало плохо. Другому поплохело, когда на него посмотрели.

23. Вам сказали, что Вас сглазили.

Вы сказали кому-то, что Вас сглазили.

Другой сказал кому-то, что его сглазили.

Вы сказали себе, что Вас сглазили.

24. Вам сказали, что у Вас «дурной глаз». Вы сказали кому-то, что у него «дурной глаз».

Вы сказали о ком-то, что у него «дурной глаз».

Кто-то сказал о ком-то, что у него «дурной глаз».

Вы согласились с тем, что у кого-то «дурной глаз».

Вы согласились с тем, что у Вас «дурной глаз».

25. Вы были на виду у публики, на Вас смотрели.

26. Вас слепил яркий свет/цвет.

27. Вы смотрели в черноту/темноту.

28. Ваше смотрение было прервано.

Вы прервали чье-то смотрение.

Другой прервал чье-то смотрение.

Вы прервали собственное смотрение.

29. Вы не хотели смотреть.

Другой не хотел смотреть.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

30. То, на что Вы смотрели, радовало Вас.

31. Вы сказали кому-то, что не видите (плохо видите).

Кто-то сказал Вам, что Вы не можете видеть.

Кто-то сказал Вам, что не может видеть.

Вы сказали кому-то, что он не может видеть.

Вы сказали себе, что не видите.

Вы согласились с тем, что не можете видеть.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

32. Вы видели то, что не видят другие.

Другой видел то, что Вы не видели.

33. Вы видели нечто, чему нет объяснений.

34. Вы смотрели и не верили своим глазам.

Другой не верил своим глазам.

35. Вы сказали кому-то, что не верите своим глазам.

Кто-то сказал Вам, что не верит своим глазам.

Другой сказал кому-то, что не верит своим глазам.

Вы сказали себе, что не верите своим глазам.

Вы согласились с тем, что не всегда можно верить своим глазам.

36. Припомните все, что Вы знаете о ясно-видении.

37. Вы развлекались «картинками» из прошлого.

38. Вы оправдались перед кем-то тем, что не видели.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что не видел.

Другой оправдался перед кем-то тем, что не видел.

Вы оправдались перед собой тем, что не видели.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

39. Вы получили сочувствие по поводу зрения.

Вы посочувствовали кому-то по поводу зрения.

Другой посочувствовал кому-то по поводу зрения.

Вы пожалели себя по поводу зрения.

40. Проблема со зрением принесла Вам выгоду.

Другой получил выгоду через проблему со зрением.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

41. Вы прекрасно видели, но скрыли это.

Другой прекрасно видел, но скрыл это.

42. Вы сказали, что ничего не видели.

Другой сказал, что ничего не видел.

43. Вспомните свои ритуалы и привычки в связи со смотрением.

— У кого были такие же ритуалы и привычки?

44. Зрелище утомило Вас.

а). Представьте что-нибудь.

б). Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

45. Вы сказали кому-то, что зрелище утомило Вас.

Кто-то сказал Вам, что зрелище утомило его.

Вы сказали себе, что зрелище утомило Вас.

Вы согласились с тем, что зрелище может утомить.

46. У Вас болели глаза.

У другого болели глаза.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

47. Вам сказали, что от этого могут заболеть глаза.

Вы сказали кому-то, что от этого могут заболеть глаза.

Другой сказал кому-то, что от этого могут заболеть глаза.

Вы сказали себе, что от этого могут заболеть глаза.

Вы согласились с тем, что от этого могут заболеть глаза.

48. В жизни есть нечто, что Вы не хотите видеть.

— Почему?

49. В Вашей жизни есть нечто, что Вы не хотите видеть.

— Почему?

50. Если позиции 48 и 49 дают реакцию, то:

Что Вы намерены в связи с этим предпринять?

51. Вы смотрели и не могли насмотреться.

Другой смотрел и не мог насмотреться.

52. За Вами подглядывали.

Вы за кем-то подглядывали.

Кто-то за кем-то подглядывал.

53. Вам мешали смотреть.

Другому мешали смотреть.

54. Вам сказали, что Вы мешаете смотреть.

Вы сказали кому-то, что он мешает смотреть.

Другой сказал кому-то, что он мешает смотреть.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

55. Вы смотрели в микроскоп.

56. Вы смотрели через лупу.

57. Вы смотрели в бинокль.

58. Вы смотрели в телескоп.

59. Есть нечто, что приковывает Ваш взгляд, Вы смотрите на это, хотя заведомо знаете о неприятных последствиях.

— Если такое имеет место быть, то:

а) Вспомните такой случай, и еще, и еще... до КЯ;

б) Когда Вам запрещали смотреть на это?

60. То что Вы увидели испугало Вас, привело в ужас.

Другой испугался увиденного.

61. Вы сказали кому-то, что испугались увиденного.

Кто-то сказал Вам, что пришел в ужас от увиденного.

Другой сказал кому-то, что пришел в ужас от увиденного.

Вы согласились с тем, что от увиденного можно прийти в ужас.

62. Вы скрывали свое смотрение.

Другой скрывал свое смотрение.

63. Вы общались со слепым человеком.

64. Вы сочувствовали слепому.

65. Вам присваивали атрибуты в связи со зрением.

Вы присваивали себе атрибуты в связи со зрением.

— **Вы с удовольствием смотрели.**

66. Ваше зрение было в отличной форме.

67. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Обработку психосоматических нарушений зрения, а их подавляющее большинство из всех нарушений, следует сопровождать процессом “лицезрение” и упражнениями по методике, изложенной в книгах: “Улучшение зрения без очков” [Уильям Г. Бейтс] и “Как приобрести хорошее зрение без очков” [Маргарет Д. Корбет]. А также процессами «бытийности», «объективными» процессами и процессингом «усилий», которые проходятся, при необходимости, с одитром.

В вышеприведенном процессинге учтены наиболее распространенные проблемы, связанные со зрением. Вполне возможно, что Вы найдете еще какой-то материал, требующий обработки.

Речь

(некоторые нарушения коммуникации)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы не хотели говорить.

Другой не хотел говорить.

2. Вы сказали кому-то, что не хотите говорить.

Кто-то сказал Вам, что не хочет говорить.

Другой сказал кому-то, что не хочет говорить.

Вы не хотели говорить с собой.

— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**

3. Вы хотели сказать, но не смогли.

Другой не смог что-то сказать.

4. Вы пытались что-то объяснить, но не смогли.
Кто-то пытался Вам что-то объяснить, но не смог.
Другой не смог объяснить кому-то.
Вы не смогли объяснить себе.
5. Вы не смогли договориться с кем-то.
Кто-то не смог договориться с Вами.
Другой не смог договориться с кем-то.
Вы не смогли договориться с собой.
6. Вы боялись сказать.
Другой боялся сказать.
7. Вам не дали высказаться.
Вы не дали высказаться кому-то.
Другой не дал высказаться кому-то.
Вы не позволили высказаться себе.
8. Вы стеснялись сказать.
Другой стеснялся сказать.
9. Вас принуждали говорить.
Вы принуждали говорить кого-то.
Другой принуждал говорить кого-то.
Вы себя принуждали говорить.
10. Вы говорили, но Вас не понимали.
Другой говорил, но его не понимали.
11. Ваше намерение было неверно воспринято.
Вы неверно восприняли намерение другого.
Другой неверно понял кого-то.
Вы неверно поняли себя.
— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**
12. Вам сказал кто-то, что у Вас плохая дикция.
Вы сказали, кому-то что у него плохая дикция.
Другой сказал кому-то, что у него плохая дикция.
Вы сказали себе, что у Вас плохая дикция.
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
13. Кто-то беспокоился по поводу Вашей речи.
Вы беспокоились по поводу чьей-то речи.
Другой беспокоился по поводу чьей-то речи.
Вы беспокоились по поводу своей речи.
14. С Вами занимался логопед.
С кем-то занимался логопед.
а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

15. Вы высказались и почувствовали неудобство.
Другой высказался и ему стало неудобно.
16. Вы заикались.
Другой заикался.
16а. Заикание дало Вам какие-то выгоды.
Другой получил какую-то выгоду от заикания.

Любые нарушения речи (как и других восприятий) надо обязательно рассматривать с позиции выгоды, которую Вы могли получить через это нарушение.

17. Вы говорили и не могли остановиться.
Другой говорил и не мог остановиться.
18. Вы потеряли дар речи (на время).
Другой потерял дар речи.
19. Вам не хватало слов.
Другому не хватало слов.
20. Вы не могли вспомнить нужное слово.
Другой не мог вспомнить нужное слово.
21. Вы говорили ласковые слова.
Другой говорил ласковые слова.
22. Вы говорили грубые слова.
Другой говорил грубые слова.

— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**

23. Вам приказали молчать.
Вы приказали молчать кому-то.
Другой приказал молчать кому-то.
Вы себе приказали молчать.
24. Вы говорили, а кому-то было за Вас неудобно.
Другой говорил, а Вам было за него неудобно.
25. Вы общались с заикой.
Вы сочувствовали заике.
26. Вы общались с человеком, у которого нарушена дикция.
Вы сочувствовали человеку с нарушением дикции.
27. Вы общались с глухонемым.
Вы сочувствовали глухонемому.
28. Вы торопились высказаться.
Другой торопился высказаться.
29. Вас осудили за Ваше высказывание.
Вы осудили кого-то за его высказывание.
Другой осудил кого-то за его высказывание.
Вы осудили себя за собственное высказывание.
30. Вы удачно высказались, и это заметили.
Другой удачно высказался, и это заметили.

— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**

31. Вы говорили, и Вам это нравилось.
Вам нравилось, как кто-то говорит.

32. Вы говорили шепотом.
Другой говорил шепотом.
33. Вы говорили громко.
Другой говорил громко.
34. Вы кричали (орали).
Другой кричал (орал).
35. Вы говорили и жестикулировали.
Другой говорил и жестикулировал.
36. Вы высказались и сожалели об этом.
Другой высказался и сожалел об этом.
37. Вы не высказались и сожалели об этом.
Другой не высказался и сожалел об этом.
38. Вас переспросили.
Вы переспросили.
Другой переспросил.
Вы решили, что больше не будете спрашивать.
Вы решили, что больше не будете отвечать.
39. Вы нарочно переспрашивали.
Другой нарочно переспрашивал.
40. Вам указали на то, что Вы неверно говорите.
Вы указали кому-то на то, что он неверно говорит.
Другой указал кому-то на неправильность речи.
Вы поймали себя на неправильной речи.
41. Ваше высказывание кто-то завершил.
Вы завершили чье-то высказывание.
Другой завершил чье-то высказывание.
— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**
42. Вам подсказали верное слово.
Вы подсказали кому-то верное слово.
Другой подсказал кому-то верное слово.
43. Вы специально коверкали речь.
Другой специально коверкал речь.
44. Ваше высказывание кто-то присвоил.
Вы присвоили чье-то высказывание.
Другой присвоил чужое высказывание.
45. Вам сделали комплимент (похвалили, одобрили).
Вы сделали комплимент кому-то.
Другой сделал комплимент кому-то.
Вы похвалили себя.
46. Вы ожидали очереди, чтобы высказаться.
Другой ожидал очереди, чтобы высказаться.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

47. Вы сказали правду, а Вам не поверили.

Вам сказали правду, а Вы не поверили.
Другой не поверил чьей-то правде.
Вы не поверили собственным словам.
48. Вы соврали, но Вам не поверили.
Вам соврали, а Вы это поняли.
Другой соврал кому-то, а это открылось.
Вы соврали себе.
49. Как потом оказалось, Ваше высказывание было верным.
Как потом оказалось, высказывание другого было верным.
50. Вы с кем-то спорили.
Кто-то спорил с Вами.
Другой спорил с кем-то.
Вы спорили с собой.
51. Вы правили чей-то текст.
Кто-то правил Ваш текст.
Другой правил чей-то текст.
Вы правили собственный текст.
— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**
52. Ваше высказывание вызвало восхищение.
Вы восхитились чужим высказыванием.
Кто-то восхитился чьим-то высказыванием.
Вы восхитились собственным высказыванием.
53. Вы сказали кому-то, что не умеете говорить.
Кто-то сказал Вам, что не умеет говорить.
Другой сказал кому-то, что не умеет говорить.
Вы сказали себе, что не умеете говорить.
54. Вам сказал кто-то, что Вы не умеете говорить.
Вы сказали кому-то, что он не умеет говорить (разговаривать).
Кто-то согласился с тем, что не умеет говорить.
Вы согласились с тем, что не умеете говорить.
55. Последнее слово осталось за Вами.
Последнее слово осталось за другим.
56. Вы скрыли, что понимаете смысл сказанного.
Другой скрыл, что понимает смысл сказанного.
— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**
57. Вы скрыли знание языка.
Другой скрыл знание языка.
58. Вы говорили о ком-то плохо.
Кто-то о Вас говорил плохо.
Другой о ком-то говорил плохо.
Кто-то о себе говорил плохо.
Вы о себе говорили плохо.
59. Вам пожелали, чтоб у Вас «язык отсох» (отнялся).

Вы пожелали кому-то, чтоб у него «язык отсох» (отнялся).

Другой пожелал кому-то, чтоб у него язык отсох (отнялся).

60. Вам сказали, что у Вас нет голоса (тихий голос).

Вы сказали кому-то, что у него нет голоса. Другой сказал кому-то, что у него нет голоса.

Вы сказали себе, что у Вас нет голоса. Вы согласились с тем, что у Вас нет голоса.

61. Есть темы, на которые Вы не можете говорить.

— Почему?

62. Есть слова, которые Вы не можете произносить.

— Почему?

63. Есть люди, с которыми Вы не можете говорить.

— Почему?

64. Послушайте свою речь.

— Кто из Ваших близких говорил (говорит) также?

65. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?

66. Вам присваивали атрибуты в связи с речью.

Вы присваивали атрибуты себе в связи с речью.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

67. Процессы для заики и болтуна. СВДП [3.9; 3.26; 5.15; 5.22; 7.2; 8.2; 12.1]

По этим позициям следует обратиться к одитору.

68. Кто-то повторял окончания Ваших фраз.

Вы повторяли окончания чьих-то фраз.

Другой повторял окончания чьих-то фраз.

Вы повторяли окончания собственных фраз.

69. У Вас были/есть слова-паразиты.

Другой употреблял слова-паразиты.

70. Вы не успевали формировать свои мысли в слова.

71. Вы навязчиво повторяли слова из песенки, какой-то мотивчик.

Другой «страдал» тем же.

— **Вас с удовольствием слушал кто-то.**

72. Вы заметили, что проговариваете собственные мысли, про себя или вслух.

Другой «страдал» тем же.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Слух

(некоторые нарушения коммуникации)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы не хотели слушать/слышать (что-то, кого-то).

Другой не хотел слушать/слышать (Вас, что-то, кого-то).

Кто-то не хотел слушать/слышать (что-то, кого-то).

Вы не хотели слушать/слышать себя.

— **Вы слушали с удовольствием.**

2. Вы хотели услышать/слышать (что-то/кого-то), но не могли.

Кто-то хотел услышать/слышать Вас, но не мог.

Другой хотел услышать/слышать (что-то/кого-то), и не мог.

Вы не могли услышать себя.

3. Вы хотели услышать что-то приятное.

Кто-то хотел услышать что-то приятное от Вас.

Другой хотел услышать что-то приятное от кого-то.

— **Вы слушали с удовольствием.**

4. У Вас в ушах звенело.

Вы сказали кому-то, что у Вас в ушах звенит.

Кто-то сказал Вам, что у него в ушах звенит.

Другой сказал кому-то, что у него в ушах звенит.

5. У Вас уши болели.

Вы сказали кому-то, что у Вас уши болят.

Кто-то сказал Вам, что у него уши болят.

Другой сказал кому-то, что у него уши болят.

Вы сказали себе, что у Вас уши болят.

6. Вам сказали, что от этого могут заболеть уши.

Вы сказали кому-то, что от этого могут заболеть уши.

Другой сказал кому-то, что от этого могут заболеть уши.

Вы согласились с тем, что от этого могут заболеть уши.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

7. Вам сказали, что от этого можно оглохнуть.

Вы сказали кому-то, что от этого можно оглохнуть.

Другой сказал кому-то, что от этого можно оглохнуть.

Вы сказали себе, что от этого можно оглохнуть.

Вы согласились с тем, что от этого можно оглохнуть.

8. Вы сказали кому-то, что у Вас уши заложены.

Кто-то сказал Вам, что у него уши заложены.

Другой сказал кому-то, что у него уши заложены.

Вы сказали себе, что у Вас уши заложены.

9. Кто-то сказал, что оглохнуть — это ужасно.

Вы согласились, что оглохнуть — это ужасно.

— **Вы слушали с удовольствием.**

10. Вы сказали кому-то, что у Вас нелады со слухом.

Кто-то сказал Вам, что у него нелады со слухом.

Другой сказал кому-то, что у него нелады со слухом.

Вы сказали себе, что у Вас нелады со слухом.

Вы согласились с тем, что у Вас нелады со слухом.

11. Вам не позволили слушать.

Вы не позволили слушать кому-то.

Другой не позволил слушать кому-то.

Вы не позволили слушать себе.

12. Вам рекомендовали (советовали) не слушать.

Вы рекомендовали кому-то не слушать.

Другой рекомендовал кому-то не слушать.

Вы решили, что это лучше не слушать.

13. Вам сказали, что у Вас со слухом не все в порядке.

Вы сказали кому-то, что у него со слухом не все в порядке.

Другой сказал кому-то, что у него слух не в порядке.

Вы согласились с тем, что у Вас слухом не в порядке.

14. Вы боялись что-то услышать.

Другой боялся что-то услышать.

— **Вы слушали с удовольствием.**

15. Вы боялись что-то не услышать.

Другой боялся что-то не услышать.

16. Вас смутило то, что Вы слышали.

Другой смутился услышанного.

17. Вас принуждали слушать.

Вы принуждали слушать кого-то.

Другой принуждали слушать кого-то.

Вы принуждали слушать себя.

18. Звук был очень громкий.

Звук был очень тихий.

19. Звук раздражал Вас.

Звук раздражал другого.

20. Звук вызывал у Вас болезненные ощущения или/и мисэмоции.

Другой болезненно реагировал на звук.

21. Звук нравился Вам.

Звук нравился другому.

22. Вы боялись, что Вас услышат.

Кто-то боялся, что его услышат.

23. Вы слушали нежные, ласковые слова.

Другой слушал нежные, ласковые слова.

24. Вы слушали грубые слова.

Другой слушал грубые слова.

25. Вы слушали помимо своего желания, будто под гипнозом.

Другой слушал как замороженный.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

26. К Вам одновременно обращались несколько человек, они одновременно говорили и/или трогали Вас и/или предлагали на что-то смотреть (особенно контакты с цыганами).

27. Вы стеснялись переспросить.

Другой стеснялся переспросить.

— **Вы слушали с удовольствием.**

28. Вы переспрашивали.

Другой переспрашивал.

29. Вы не дослушали кого-то.

Кто-то не дослушал Вас.

30. Вы оправдались перед кем-то тем, что не слышали.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что не слышал.

Другой оправдался перед кем-то тем, что не слышал.

Вы оправдались перед собой тем, что не слышали.

31. Вы слушали, но не понимали.

Другой слушал, но не понимал

32. Вы не слышали то, что слышат другие.

Вы слышали то, что не слышат другие.

33. Вы прислушивались к себе.

Другой прислушивался к себе.

34. Вы слышали звуки, которые не могли объяснить.

Кто-то говорил, что слышит странные звуки.

35. Вы сказали, что не слышали, а сами слышали.

Другой сказал, что не слышал, а сам слышал.

36. Вы сочувствовали глухому человеку.

37. Вы сочувствовали глухонемому человеку.

38. Вас подслушивали.

Вы кого-то подслушивали.

Другой кого-то подслушивал.

39. Вы кого-то слушали с удовольствием.

Вас кто-то слушал с удовольствием.

Другой слушал с удовольствием кого-то.

Вы слушали с удовольствием себя.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

40. Вы заинтересованно кого-то слушали.

Кто-то заинтересованно слушал Вас.

Другой заинтересованно слушал кого-то.

41. Эхо было замечательным.

— **Вы слушали с удовольствием.**

42. Есть что-то, что Вы не можете слышать.

— Почему?

43. Есть кто-то, кого Вы не можете слышать.

— Почему?

44. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?

45. Вам присваивали атрибуты в связи со слухом.

Вы присваивали атрибуты себе в связи со слухом.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Семья

(брак, дети, проблемы семьи)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы хотели создать семью.

Другой хотел создать семью.

2. Ваши брачные намерения не осуществились.

Брачные намерения другого не осуществились.

3. Вы сказали кому-то, что хотите жениться/выйти замуж.

Кто-то сказал Вам, что хочет жениться/выйти замуж.

Другой сказал кому-то, что хочет жениться/выйти замуж.

Вы сказали себе, что хотите жениться/выйти замуж.

4. Вам сказали, что Вам пора жениться/выходить замуж.

Вы сказали кому-то, что ему пора жениться/выходить замуж.

Другой сказал кому-то, что ему пора жениться/выходить замуж.

Вы согласились с тем, что Вам пора жениться/выходить замуж.

5. Вам сказали, что без семьи нельзя (жить, выживать).

Вы сказали кому-то, что без семьи нельзя (жить, выживать).

Другой сказал кому-то, что без семьи нельзя.

Вы сказали себе, что без семьи плохо (жить, выживать).

6. Вам навязывали брачного партнера.

Вы навязывали кому-то брачного партнера.

Другой навязывал кому-то брачного партнера.

Вам навязывали себе брачного партнера.

7. Вам сочувствовали по поводу Вашего холостого положения.

Вы сочувствовали кому-то по поводу его холостого положения.

Другой сочувствовал кому-то по поводу его холостого положения.

Вы сочувствовали себе по поводу своего холостого положения.

8. Вы не хотели создавать семью (жениться/выходить замуж).

Другой не хотел создавать семью.

9. Вы сказали кому-то, что не хотите создавать семью.

Кто-то сказал Вам, что не хочет создавать семью.

Другой сказал кому-то, что не хочет создавать семью.

Вы сказали себе, что не хотите создавать семью.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

10. Вы сказали кому-то, что ему семью создавать рано.

Кто-то сказал Вам, что Вам семью создавать рано.

Другой сказал кому-то, что ему семью создавать рано.

Вы согласились с тем, что Вам семью создавать рано.

11. Вас отговаривали создавать семью (жениться/выходить замуж).

Вы отговаривали кого-то создавать семью.

Другой отговаривал кого-то создавать семью.

12. Ваши близкие не одобрили Ваш брачный выбор.

Вы не одобрили чей-то брачный выбор.

Другой не одобрил чей-то брачный выбор.

Вы согласились с тем, что ошиблись в своем выборе.

13. Вы вступили в брачные отношения.

Другой вступил в брачные отношения.

14. Вы отказались от брака и сожалели об этом.

Другой отказался от брака и сожалел об этом.

15. Вы сожалели о вступлении в брак.

Другой сожалел о вступлении в брак.

16. Вам сказали, что семью надо сохранить.

Вы сказали кому-то, что семью надо сохранить.

Другой сказал кому-то, что семью надо сохранить.

Вы согласились с тем, что семью надо сохранить.

17. Брачный партнер не оправдал Ваших ожиданий.

Вы не оправдали ожиданий брачного партнера.

18. Вы утратили доверие к брачному партнеру.

Брачный партнер утратил доверие к Вам.

19. Вам сказали, что Вы не можете доверять брачному партнеру.

Вы сказали кому-то, что он не может доверять брачному партнеру.

Другой сказал кому-то, что он не может доверять брачному партнеру.

Кто-то согласился с тем, что нельзя доверять брачному партнеру.

Вы согласились с тем, что нельзя доверять брачному партнеру.

20. Вы сказали, что не верите брачному партнеру.

Кто-то сказал Вам, что не верит брачному партнеру.

Другой сказал кому-то, что не верит брачному партнеру.

Вы сказали себе, что не верите брачному партнеру.

21. Вам советовали развестись.

Вы советовали кому-то развестись.

Другой советовал кому-то развестись.

Вы согласились с тем, что надо развестись.

22. Вы сказали кому-то, что разводитесь.

Кто-то сказал Вам, что разводится.

Другой сказал кому-то, что разводится.

Вы приняли решение о разводе.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

23. Вы прекратили брачные отношения.

Другой прекратил брачные отношения.

24. Вы сохранили семью и сожалели об этом.

Другой сохранил семью и сожалел об этом.

25. Вы не сохранили семью и сожалели об этом.

Другой не сохранил семью и сожалел об этом.

26. Вы сказали кому-то, что больше не будете создавать семью.

Кто-то сказал Вам, что больше не будет создавать семью.

Другой сказал кому-то, что больше не будет создавать семью.

Вы сказали себе, что больше не будете создавать семью.

27. Вам сказали, что Вам создавать семью уже поздно.

Вы сказали кому-то, что ему создавать семью уже поздно.

Другой сказал кому-то, что ему создавать семью уже поздно.

Вы сказали себе, что создавать семью уже поздно.

28. Вы обвинили брачного партнера в своих проблемах.

Брачный партнер обвинил Вас в своих проблемах.

29. Кто-то указал Вам на недостатки Вашего брачного партнера.

Вы указали кому-то на недостатки его брачного партнера.

Другой указал кому-то на недостатки его брачного партнера.

Вы обнаружили недостатки своего брачного партнера.

30. Вы пытались изменить своего брачного партнера.

Ваш брачный партнер пытался изменить Вас.

31. Вы неверно поняли намерения брачного партнера.

Брачный партнер неверно понял Ваши намерения.

32. Ваши брачные отношения были гармоничны.

Брачные отношения другого были гармоничны.

33. Вы вмешивались в чью-то семейную жизнь.

Кто-то вмешивался в Вашу семейную жизнь.

Другой вмешивался в чью-то семейную жизнь.

Вы пытались изменить ваши семейные отношения.

34. Вы не поверили брачному партнеру.

Как оказалось позже, он был прав.

35. Брачный партнер не поверил Вам.

Как оказалось позже, Вы были правы.

36. Вы обвинили кого-то третьего в своих семейных проблемах.

Кто-то обвинил кого-то третьего в своих семейных проблемах.

37. Вам сказали, что Ваш брачный партнер “разбил” Вашу жизнь.

Вы сказали кому-то, что брачный партнер “разбил” Вашу жизнь.

Другой сказал кому-то, что брачный партнер “разбил” ему жизнь.

Вы согласились с тем, что брачный партнер “разбил” Вашу жизнь.

38. Вы сказали кому-то, что не переживете этого.

Кто-то сказал Вам, что не переживет этого.

Другой сказал кому-то, что не переживет этого.

Вы сказали себе, что не переживете этого.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

39. Вам кто-то сочувствовал в связи с Вашими семейными проблемами.

Вы кому-то сочувствовали в связи с его семейными проблемами.

Другой кому-то сочувствовал в связи с его семейными проблемами.

Вы сочувствовали себе в связи с собственными семейными проблемами.

40. Вы сказали кому-то, что не можете рассчитывать на брачного партнера.

Кто-то сказал Вам, что не может рассчитывать на брачного партнера.

Другой сказал кому-то, что не может рассчитывать на брачного партнера.

Вы сказали себе, что не можете рассчитывать на брачного партнера.

41. Вы не хотели быть причиной семейных отношений.

Другой не хотел быть причиной семейных отношений.

42. Вы сожалели, что были причиной семейных отношений.

Другой сожалел, что был причиной семейных отношений.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

43. Вы не хотели быть причиной в семейных отношениях.

Другой не хотел быть причиной в семейных отношениях.

44. Вы сожалели, что были причиной в семейных отношениях.

Другой сожалел, что был причиной в семейных отношениях.

45. Вы не хотели быть следствием в семье.

Другой не хотел быть следствием в семье.

46. Вы сожалели, что были следствием в семье.

Другой сожалел, что был следствием в семье.

47. Вы хотели быть причиной в семейных отношениях.

Другой хотел быть причиной в семье.

48. Вы хотели быть следствием в семье.

Другой хотел быть следствием в семье.

49. Вы во всем зависели от брачного партнера.
Брачный партнер во всем зависел от Вас.
50. Вы подчинились брачному партнеру в чем угодно.
Брачный партнер подчинился Вам в чем угодно.
51. Ваши брачные отношения были гармоничны.
Брачные отношения другого были гармоничны.
52. Вы сказали кому-то, что устали от семейной жизни.
Кто-то сказал Вам, что устал от семейной жизни.
Другой сказал кому-то, что устал от семейной жизни.
Вы сказали себе, что устали от семьи.
53. Вам сказали, что от семьи надо отдыхать.
Вы сказали кому-то, что от семьи надо отдыхать.
Другой сказал кому-то, что от семьи надо отдыхать.
Вы согласились с тем, что от семьи надо отдыхать.
54. Брачный партнер утомил Вас, Вы так и сказали.
Вы утомили брачного партнера, Вам так и было сказано.
55. Вы боялись брачного партнера.
Брачный партнер боялся Вас.
56. Вспомните все, что Вы причинили брачному партнеру (процесс овертов).
57. Вспомните случай, где Вы действовали против интересов своей семьи (процесс овертов).
58. Вы посвятили свою жизнь семье.
Другой посвятил свою жизнь семье.
59. Вы жили интересами семьи и потом сожалели об этом.
Другой сожалел о том, что жил интересами семьи.
60. Вы были уверены в брачном партнере.
Ваш партнер был уверен в Вас.
61. Вы сказали кому-то, что семья сильно ограничивает Ваши возможности.
Кто-то сказал Вам, что семья ощутимо ограничивает его возможности.
Другой сказал кому-то, что семья значительно ограничивает его возможности.
Вы сказали себе, что семья мешает Вашей реализации.
62. Вы что-то скрыли от брачного партнера.
Брачный партнер скрыл что-то от Вас.
63. Вы что-то скрыли от семьи.
В семье от Вас что-то скрывали.

64. Вы скрывали что-то о брачном партнере.
Ваш партнер скрывал от кого-то что-то о Вас.
65. Вы скрывали что-то о Вашей семье.
Кто-то скрывал что-то о своей семье.
66. Ваши семейные отношения были гармоничны.
Семейные отношения другого были гармоничны.
67. Вы хотели завести ребенка.
Другой хотел завести ребенка.
68. Вы сказали кому-то, что хотите ребенка.
Кто-то сказал кому-то, что хочет ребенка.
Другой сказал кому-то, что хочет ребенка.
Вы сказали себе, что хотите ребенка.
а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.
69. Вам сказали, что Вам пора завести ребенка.
Вы сказали кому-то, что ему пора завести ребенка.
Другой сказал кому-то, что ему пора завести ребенка.
Вы согласились с тем, что Вам пора завести ребенка.
70. Вы хотели быть причиной ребенка.
Другой хотел быть причиной ребенка.
71. Вы обзавелись ребенком.
Другой обзавелся ребенком.
72. Вы сожалели о том, что были причиной ребенка.
Другой сожалел о том, что был причиной ребенка.
73. Вы не хотели ребенка.
Другой не хотел ребенка.
74. Вам сказали, что дети утомляют.
Вы сказали кому-то, что дети утомляют.
Другой сказал кому-то, что дети утомляют.
Вы согласились с тем, что дети утомляют.
75. Вы сказали кому-то, что устали от детей/ребенка.
Кто-то сказал Вам, что устал от детей/ребенка.
Другой сказал кому-то, что устал от детей/ребенка.
Вы сказали себе, что устали от детей/ребенка.
76. Вам сказали, что дети — это одни проблемы.

Вы сказали кому-то, что дети — это одни проблемы.

Другой сказал кому-то, что дети — это одни проблемы.

Вы согласились с тем, что дети — это одни проблемы.

77. Вам сказали, что воспитывать детей тяжело.

Вы сказали кому-то, что воспитывать детей тяжело.

Другой сказал кому-то, что воспитывать детей тяжело.

Вы согласились с тем, что воспитывать детей тяжело.

78. Ребенок утомил Вас.

Ребенок утомил другого.

79. Вы сказали ребенку, что устали от него.

Кто-то сказал ребенку, что устал от него.

Ваши родители сказали Вам, что устали от Вас.

80. Ребенок раздражал Вас.

Ребенок раздражал другого.

81. Вы злились на ребенка.

Другой злился на ребенка.

82. Ребенок не давал Вам спать.

Ребенок мешал спать другому.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

83. Вы сказали кому-то, что не любите детей.

Кто-то сказал Вам, что не любит детей.

Другой сказал кому-то, что не любит детей.

Вы сказали себе, что не любите детей.

84. Вы сказали кому-то, что у Вас не будет (больше не будет) детей.

Кто-то сказал Вам, что у него не будет (больше не будет) детей.

Другой сказал кому-то, что у него не будет детей.

Вы сказали себе, что у Вас не будет (больше не будет) детей.

85. Вам сказали, что детей у Вас не может быть.

Вы сказали кому-то, что у Вас не может быть детей.

Другой сказал кому-то, что у него не может быть детей.

Вы согласились с тем, что у Вас не может быть детей.

86. Вы сказали кому-то, что любите детей.

Кто-то сказал Вам, что любит детей.

Другой сказал кому-то, что любит детей.

Вы сказали себе, что любите детей.

87. Вы посвятили свою жизнь детям.

Другой посвятил свою жизнь детям.

88. Вы сожалели, что связались с детьми.

Другой сожалел, что связался с детьми.

89. Вам сказали, что Вы должны.....(в отношении ребенка).

Вы сказали кому-то, что он должен.....(в отношении ребенка).

Кто-то сказал кому-то, что он должен.....(в отношении ребенка).

Вы согласились с тем, что должны.....(в отношении ребенка).

90. То же, что и в п.89 в отношении семьи.

91. То же, что и в п.89 в отношении мужа/жены.

92. То же, что и в п.89 в отношении сексуального партнера.

93. То же, что и в п.89 в отношении родителей.

94. Вы скрывали что-то от ребенка.

Другой скрывал что-то от ребенка.

95. Вы скрывали что-то о ребенке.

Другой скрывал что-то о ребенке.

96. Вам посочувствовали по поводу ребенка.

Вы посочувствовали кому-то по поводу ребенка.

Другой посочувствовал кому-то по поводу ребенка.

Вы сочувствовали себе по поводу ребенка.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

97. Вам сказали, что Ваш ребенок хуже других.

Вы сказали кому-то, что Ваш ребенок хуже других.

Вы согласились с тем, что Ваш ребенок хуже других.

Вы сказали ребенку, что он хуже других.

Вам, в детстве, сказали, что Вы хуже других детей.

98. Вы сказали кому-то, что Ваш ребенок несчастный.

Вам сказали, что Ваш ребенок несчастный.

Вы согласились с тем, что Ваш ребенок несчастный.

Вы сказали ребенку, что он несчастный.

Вам в детстве, сказали, что Вы несчастный ребенок.

99. Вам сказали, что Ваш ребенок не такой, как все.

Вы сказали кому-то, что Ваш ребенок не такой, как все.

Вы согласились с тем, что Ваш ребенок не такой, как все.

Вы сказали ребенку, что он не такой, как все.

Вам в детстве, сказали, что Вы не такой, как все.

100. Вам сочувствовали в связи с отсутствием детей.

Вы сочувствовали кому-то в связи с отсутствием детей.

Другой сочувствовал кому-то в связи с отсутствием детей.

Вы жалели себя в связи с отсутствием детей.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

101. Вы сказали кому-то, что не умеете обращаться с детьми.

Вам сказали, что Вы не умеете обращаться с детьми.

Другой сказал кому-то, что не умеет обращаться с детьми.

Вы согласились с тем, что не умеете обращаться с детьми.

102. В присутствии детей Вы чувствовали себя плохо.

Другой в присутствии детей чувствовал себя плохо.

103. У Вас были прекрасные отношения с детьми.

104. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?

105. Вы обращались к специалистам в области семейных отношений.

106. Вы обращались к «сенсам» в связи с семейными проблемами.

107. Вы обращались к «бабке» в связи с семейными проблемами.

108. С Вами «работала» сваха.

109. Вы венчались или отправляли другой религиозный обряд в связи с семейными отношениями.

110. Процессинг овертов:

а). вспомните все, что Вы причинили ребенку;

б). вспомните все, что Вы причинили матери;

в). вспомните все, что Вы причинили отцу;

г). вспомните все, что Вы причинили бабушке;

д). вспомните все, что Вы причинили деду;

е). вспомните все, что Вы причинили брату/сестре;

ж). вспомните все, что Вы причинили еще кому-то из близких людей.

111. Вы начинали что-то вместе с сексуальным партнером.

Вы продолжали что-то вместе с сексуальным партнером.

Вы не завершили что-то вместе с сексуальным партнером.

112. Вы начинали что-то всей семьей.

Вы продолжали что-то всей семьей.

Вы не завершили что-то всей семьей.

113. Вы начинали что-то вместе с брачным партнером.

Вы продолжали что-то вместе с брачным партнером.

Вы не завершили что-то вместе с брачным партнером.

114. Вы начинали что-то вместе с родителями.

Вы продолжали что-то вместе с родителями.

Вы не завершили что-то вместе с родителями.

115. Вы начинали что-то вместе с ребенком.

Вы продолжали что-то вместе с ребенком.

Вы не завершили что-то вместе с ребенком.

116. Что бы Вы могли предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был несчастлив в семейной жизни.

117. Что бы Вы могли предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был счастлив в семейной жизни.

118. Припомните все семейные ритуалы.

— У кого были такие же ритуалы?

119. Что Вы делаете разумного в связи с семьей?

— Почему это разумно?

120. Что Вы делаете разумного в связи с брачным партнером?

— Почему это разумно?

121. Что Вы делаете разумного в связи с родителями?

— Почему это разумно?

122. Что Вы делаете разумного в связи с детьми?

— Почему это разумно?

123. Что Вы делаете разумного в связи с жилищем?

— Почему это разумно?

124. Что Вы делаете разумного в связи с животными?

— Почему это разумно?

125. Вы присваивали себе атрибуты/Вам присваивали атрибуты всвязи с Вашим отношением к *семье; брачному партнеру; родителям; детям; жилищу; животным.*

126. Приведите в настоящий момент все беременности, каждую в отдельности, в полном объеме.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

Тема «семья» актуальна для любого человека. В этом процессе приведены основные, наиболее аберрирующие позиции. Не все из них значимы для конкретного человека, но пройдитесь по всем. На процессах второй динамики не следует жалеть время, проходите списки многократно. Проверяйте и перепроверяйте каждую позицию, каждый пункт, каждый поток. Следует помнить, что тема «семья» тесно связана с сексом, пищей, развлечением, общением, восприятиями. На ней может быть огромное количество различных согласий, проступков, странных поведенческих схем, расчетов и пр. Все это может весьма причудливо пересекаться и взаимодействовать, понижая причинность и степень правоты человека, осложняя жизнь ему и его близким.

Презентация

Под «презентацией» понимается представление чего-то впервые, а в данном случае, первое восприятие, первое действие. Здесь весьма существенен успех или неуспех, чье-то отношение или мнение, последствия пробования, поскольку именно на этот момент приходится, в основном, составление суждения об объекте взаимодействия. Все приведенные позиции проходятся по всем восприятиям (репрезентациям), действиям, взаимодействиям. Особое внимание обращается на пробование того, что считается или считалось запретным, неприличным или аморальным. Подобные случаи проверяются на наличие проступков.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы пробовали что-то плохое.

Другой расценил что-то как плохое.

2. Вы пробовали что-то хорошее.

Другой расценил что-то как хорошее.

3. Кто-то сказал Вам, что вкус у этого отвратительный.

Вы сказали кому-то, что вкус у этого отвратительный.

Другой сказал кому-то, что вкус у этого отвратительный.

Вы согласились с тем, что вкус у этого отвратительный.

4. Вам кто-то сказал, что это вкусно.

Вы сказали кому-то, что это вкусно.

Другой сказал кому-то, что это вкусно.

Вы согласились с тем, что это вкусно.

5. Вы пробовали что-то и сожалели об этом.

Другой пробовал что-то и сожалел об этом.

6. Вы не пробовали что-то и сожалели об этом.

Другой не пробовал что-то и сожалел об этом.

7. Вы скрывали, что пробовали что-то.

Другой скрывал, что пробовал что-то.

8. Вы скрывали, что не пробовали что-то.

Другой скрывал, что не пробовал что-то.

9. Вы сказали кому-то, что пробовать этого не хотите.

Кто-то сказал Вам, что пробовать этого не хочет.

Другой сказал кому-то, что пробовать этого не хочет.

Вы сказали себе, что пробовать этого не хотите.

10. Вы что-то попробовали и Вас осудили за это.

Другой что-то попробовал и его осудили за это.

11. Вы боялись попробовать.

Другой боялся попробовать.

12. Вы попробовали и Вам понравилось.

Другой попробовал и ему понравилось.

13. Вы хотели все перепробовать.

Другой хотел все перепробовать.

14. Вам надоело пробовать.

Другому надоело пробовать.

15. Вы попробовали что-то сделать, но у Вас не получилось.

Другой попробовал что-то сделать, но у него не получилось.

16. Вы попробовали и у Вас получилось.

Другой попробовал и у него получилось.

17. Вы устали пробовать.
 Другой устал пробовать.
 18. Вы сказали, что пробовать больше не будете.
 Кто-то сказал Вам, что пробовать больше не будет.
 Другой сказал кому-то, что пробовать больше не будет.
 Вы сказали себе, что пробовать больше не будете.
 19. Вам сказали, что пробовать не стоит.
 Вы сказали кому-то, что пробовать не стоит.
 Другой сказал кому-то, что пробовать не стоит.
 Кто-то согласился с тем, что пробовать не стоит.
 Вы согласились с тем, что пробовать не стоит.
 20. Вы сказали кому-то, что Вам все равно (все едино, без разницы, все одно и то же).
 Кто-то сказал Вам, что ему без разницы.
 Другой сказал кому-то, что ему все едино.
 Вы сказали себе, что Вам все равно.
 21. Вы сказали кому-то, что это не важно.
 Кто-то сказал Вам, что это не важно.
 Другой сказал кому-то, что это не важно.
 Вы сказали себе, что это не важно.
 Кто-то согласился с тем, что это не важно.
 Вы согласились с тем, что что-то не важно.
 22. Запах был отвратительный.
 Другой расценил запах как отвратительный.
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
 23. Запах Вам понравился.
 Другому запах понравился.
 24. Зрелище было отвратительное.
 Другой был того же мнения.
 25. Зрелище было очаровательно.
 Другой был того же мнения.
 26. На ощупь это было омерзительно.
 Другой был того же мнения.
 27. К этому было приятно прикасаться.
 Другой был того же мнения.
 28. Процессы “различения” из СВДП и МОСТа (по Хаббарду). По этому пункту следует обратиться к одитору, если возникнут проблемы.

Отвержение и несоответствие

**(одежда, жилье, деньги, критика,
работа)**

Под «отвержением» понимается любое действие или бездействие, которое человек расценил как указание на его ненужность.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Ваша мать отвергала Вас.
Вы отвергали свою мать.
2. Ваш отец отвергал Вас.
Вы отвергали своего отца.
3. Ваш сексуальный партнер отвергал Вас.
Вы отвергали сексуального партнера.
4. Ваш брачный партнер отверг Вас.
Вы отвергли брачного партнера.
5. Ваш друг отверг Вас.
Вы отвергли друга.
6. Ваш брат/сестра отвергли Вас.
Вы отвергли брата/сестру.
7. Ваш союзник отверг Вас.
Вы отвергли своего союзника.
8. Ваш покровитель отверг Вас.
Вы отвергли кого-то, кто от Вас зависел.
9. Вам сказали, что Вы мешаете.
Вы сказали кому-то, что он мешает.
Другой сказал кому-то, что он мешает.
Вы сказали себе, что Вы мешаете.
10. Вам сказали, чтобы Вы отошли/ушли.
Вы сказали кому-то, чтобы он ушел.
Другой сказал кому-то, чтобы он ушел.
Вы сказали себе, что лучше уйти.
11. Вам не позволили быть причастным.
Вы не позволили кому-то быть причастным.
Другой не позволил кому-то быть причастным.
Вы не позволили себе быть причастным.
12. Вас прогнали.
Вы прогнали кого-то.
Другой прогнал кого-то.
Вы прогнали себя.
13. Всем дали, а Вам не дали.
Вы кого-то обделили.

Другой обделил кого-то.

Вы обделили себя.

14. Вам указали на Ваше “место”.

Вы указали кому-то на его “место”.

Другой указал кому-то на его “место”.

Вы указали сами себе на свое “место”.

15. Вам сказали, что без Вас обойдутся.

Вы сказали кому-то, что без него обойдетесь.

Другой сказал кому-то, что он не нужен здесь.

Вы сказали себе, что здесь без Вас обойдутся.

16. Вы проиграли, кого-то предпочли Вам.

Вы предпочли кого-то, отказав другому.

17. Вам указали на Ваше несоответствие.

Вы указали кому-то на его несоответствие.

Другой указал кому-то на его несоответствие.

Вы согласились с тем, что не соответствуете.

18. Ваша одежда была плохой.

Одежда другого была плохой.

19. Ваша одежда была немодной.

Одежда другого была немодной.

20. Вами пренебрегли из-за одежды.

Вы пренебрегли кем-то из-за одежды.

Другой пренебрег кем-то из-за одежды.

Вы согласились со значимостью одежды.

21. Вам сказали, что Вы не умеете одеваться.

Вы сказали кому-то, что он не умеет одеваться.

Другой сказал кому-то, что он не умеет одеваться.

Вы согласились с тем, что не умеете одеваться.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

22. Вам сказали, что Ваша внешность не соответствует.

Вы сказали кому-то, что его внешность не соответствует.

Другой сказал кому-то, что его внешность не соответствует (обстоятельствам, обстановке и т.п.).

Вы согласились с тем, что Ваша внешность не соответствует (обстоятельствам, обстановке и т.п.).

23. Вас критиковали.

Вы критиковали кого-то.

Другой критиковал кого-то.

Вы критиковали себя.

24. Ваш дом был плохим.

Дом другого был плохим.

25. Место, где Вы жили, было непрестижно.

Другой жил в непрестижном месте.

26. Вы стеснялись своего жилья.

Другой стеснялся своего жилья.

27. Вы скрывали свое жилье.

Другой скрывал свое жилье.

28. Вы сказали кому-то, что живете не там, где хотелось бы.

Кто-то сказал Вам, что живет не там, где хотелось бы.

Другой сказал кому-то, что живет не там, где хотелось бы.

Вам сказали, что Вы живете не там.

Вы сказали себе, что живете не там.

29. О Вашем жилье высказались пренебрежительно.

Вы высказались о чьем-то жилье пренебрежительно.

Другой высказался о чьем-то жилье пренебрежительно.

Вы с пренебрежением высказались о собственном жилье.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

30. У всех что-то было, а у Вас не было.

У другого что-то было, а у Вас не было.

У Вас что-то было, а у других не было.

31. На Вас воздействовали через Ваше желание быть причастным к чему-то/кому-то.

Вы воздействовали на кого-то через его желание быть причастным.

Другой воздействовал на кого-то через его желание быть причастным.

Вы воздействовали на себя через свое желание быть причастным.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

32. Процессы отделенности [СВДП].

По этой позиции следует обратиться к одитору.

33. Вы пытались кого-то изменить.

Кто-то пытался изменить Вас.

Другой пытался изменить кого-то.

Вы пытались изменить себя.

34. Вам сказали, что Вы плохой.

Вы сказали кому-то, что он плохой.

Другой сказал кому-то, что он плохой.
Кто-то согласился с тем, что он плохой.
Вы согласились с тем, что Вы плохой.
35. У Вас не было денег.
У другого не было денег.
36. Вы сказали кому-то, что у Вас нет денег.
Кто-то сказал Вам, что у него нет денег.
Другой сказал кому-то, что у него нет денег.
Вы согласились с тем, что у Вас нет денег.
37. Вам сказали, что Вы бедный.
Вы сказали кому-то, что Вы бедный.
Кто-то сказал кому-то, что он бедный.
Вы сказали себе, что Вы бедный.
38. Вы сказали кому-то, что не в деньгах счастье.
Вам сказали, что не в деньгах счастье.
Другой сказал кому-то, что не в деньгах счастье.
Вы согласились с тем, что не в деньгах счастье.
39. Ваша обувь была плохой.
Обувь другого была плохой.
40. У Вас не было работы.
У другого не было работы.
41. Вы сказали кому-то, что у Вас нет работы.
Кто-то сказал Вам, что у него нет работы.
Другой сказал кому-то, что у него нет работы.
Вы сказали себе, что у Вас нет работы.
Вы согласились с тем, что у Вас нет работы.
42. Вам сказали, что работу найти трудно.
Вы сказали кому-то, что работу найти трудно.
Другой сказал кому-то, что работу найти трудно.
Кто-то согласился с тем, что работу найти трудно.
Вы согласились с тем, что работу найти трудно.
43. Вас не взяли на работу.
Другого не взяли на работу.
44. Вы потеряли работу.
Другой потерял работу.
45. Вам сказали, что работать Вам обязательно.
Вы сказали кому-то, что работать обязательно.
Другой сказал кому-то, что работать обязательно.
Кто-то согласился с тем, что работать обязательно.
Вы согласились с тем, что работать обязательно.
46. Вас не приняли в игру.

Вы не приняли кого-то в игру.
Другой не принял кого-то в игру.
Вы не позволили себе участвовать в игре.
а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

АЛКОГОЛЬ

Этот процесс не предназначен для разрешения алкоголизма, это просто процесс в рамках второй динамики.

а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти состояние опьянения.
и еще, и еще...до КЯ. Это состояние проще всего разрядить ассистом на парных моделях.
2. Вы были пьяны, и Вам это нравилось.
Другой был пьян, и ему это нравилось.
3. Вы были пьяны, и Вам было плохо.
Другой был пьян, и ему было плохо.
4. Бутылка привлекла Вас (Любая бутылка, даже молочная).
Бутылка привлекла другого.

Пройдите далеко в детство по этой теме. Поднимите все случаи, когда Вы или кто-то другой придавал значимость алкоголю, его упаковке, даже бутылочной пробке.

5. Вы сказали кому-то, что любите какой-то напиток.

Вам сказал кто-то, что любит какой-то напиток.

Другой сказал кому-то, что любит какой-то напиток.

Вы сказали себе, что любите какой-то напиток.

6. Вы сказали кому-то, что любите выпить.
Вам сказал кто-то, что любит выпить.

Другой сказал кому-то, что любит выпить.
Вы согласились с тем, что любите выпить.

7. Вам сказали, что Вы должны выпить.
Вы сказали кому-то, что надо выпить.

Другой сказал кому-то, что это надо отметить.

Вы согласились с тем, что следует выпить.

8. Алкоголь помог Вам.

Алкоголь помог другому.

9. Вы объяснили кому-то, почему Вы пьете.

Кто-то объяснил Вам, почему он пьет.

Другой объяснил кому-то, почему он пьет.

Вы объяснили себе, почему Вы пьете.

10. Вы решили выпить.

Другой решил выпить.

11. Вы решили напиться.

Другой решил напиться.

12. Вас осудили за то, что Вы не пьете.

Вы осудили кого-то за то, что он не пьет.

Другой осудил кого-то за то, что он не пьет.

Вы смущались тем, что не пьете.

13. Вас принуждали выпить.

Вы принуждали выпить кого-то.

Другой принуждал выпить кого-то.

Вы принуждали себя выпить.

14. Вас осуждали за то, что Вы пьете.

Вы осуждали кого-то за то, что он пьет.

Другой осуждал кого-то за то, что он пьет.

Вы осудили себя за то, что пьете.

Вы согласились с тем, что пьете.

15. Вы пытались помочь пьяному, но не смогли.

Другой пытался помочь пьяному, но не смог.

16. Вы сказали кому-то, что любите покайфовать.

Кто-то сказал Вам, что любит покайфовать.

Другой сказал кому-то, что любит покайфовать.

Вы сказали себе, что любите покайфовать.

17. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к алкоголю.

Вы присваивали атрибуты себе в связи с отношением к алкоголю.

18. Вызовите в памяти состояние похмелья.

19. Вы мучились с похмелья.

Другой страдал похмельем.

20. Если это возможно, приведите в настоящий момент все доступные ситуации, где Вы "общались" с пьяным, наркоманом, человеком находящимся под воздействием снотворных лекарств или психоделиков.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

В процессинге Вы наверняка найдете согласие с употреблением алкоголя, мотивированное чем-нибудь типа: все пьют; по праздникам выпить можно; событие надо отметить и т.п.. Эти согласия образуются путем фонового имплантирования социокультурных аналогов. Их можно, при необходимости, разрядить дихотомиями:

а) приходящий поток согласия с алкоголем;

б) исходящий поток согласия с алкоголем;

в) приходящий поток несогласия с алкоголем;

г) исходящий поток несогласия с алкоголем.

Процессинг дихотомий проводится одитором на Э-метре.

Лекарства

(таблетки)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вы употребляли лекарства.

Другой употреблял лекарства.

2. Вам навязывали лекарства.

Вы навязывали кому-то лекарства.

Другой навязывал кому-то лекарства.

Вы навязывали себе лекарства.

3. Лекарство Вам помогло.

Другому лекарство помогло.

4. Лекарство Вам не помогло.

Другому лекарство не помогло.

5. Вы беспокоились по поводу лекарств.

Другой беспокоился по поводу лекарств

6. Таблетки привлекали Вас.

Таблетки привлекали другого.

7. Вы сказали кому-то, что Вам помогает определенное лекарство/таблетки.

Кто-то сказал Вам, что ему помогает определенное лекарство/таблетки.

Другой сказал кому-то: «Мне помогает определенное лекарство/таблетки».

Вы сказали себе, что Вам помогает какое-то лекарство.

Вы согласились с тем, что Вам помогает определенное лекарство/таблетки.

8. Вам сказали, что это хорошее лекарство.

Вы сказали кому-то, что это хорошее лекарство.

Другой сказал кому-то, что это хорошее лекарство.

Вы сказали себе, что это хорошее лекарство.

Вы согласились с тем, что это хорошее лекарство.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

9. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к лекарствам.

Вы присваивали атрибуты себе в связи с отношением к лекарствам.

10. Возможно, что Вы употребляли какое-то время, может быть длительное, какие-либо лекарства, вызывающие зависимость или дающие побочные эффекты во время приема или после прекращения их приема. Эти состояния разряжаются **ассистом на парных моделях**.

Утомление

(усталость, отдых, каникулы, все это уход от ответственности)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти утомление. И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы сказали кому-то, что устали.

Кто-то сказал Вам, что устал.

Кто-то сказал кому-то, что устал.

Вы сказали себе, что устали.

3. Вам сказали, что Вам надо отдохнуть.

Вы сказали кому-то, что ему надо отдохнуть.

Другой сказал кому-то, что ему надо отдохнуть.

Вы согласились с тем, что Вам надо отдохнуть.

4. Вам сказали, что Вы плохо выглядите. Вы сказали кому-то, что он плохо выглядит.

Другой сказал кому-то, что он плохо выглядит.

Вы сказали себе, что видок у Вас «неважнецкий».

5. Вас принуждали отдыхать.

Вы принуждали отдыхать кого-то.

Другой принуждал отдыхать кого-то.

Вы принуждали отдыхать себя.

6. Вам мешали отдыхать.

Вы мешали отдыхать кому-то.

Другой мешал отдыхать кому-то.

Вы мешали отдыхать себе.

7. Вы ожидали каникул.

Другой ожидал каникул.

«Каникулы» — отпуск, выходные, праздники, любое прекращение повседневной деятельности. Поз. 7 проходится с пристрастием.

8. Вы испытывали физическую усталость.

Другой испытывал физическую усталость.

9. Вы оправдались перед кем-то усталостью.

Кто-то оправдался перед Вами усталостью.

Другой оправдался перед кем-то усталостью.

Вы оправдались перед собой усталостью.

10. Вы испытывали приятное утомление.

Другой испытывал приятное утомление.

11. Вам сказали, что Вы утомили.

Вы сказали кому-то, что он Вас утомил.

Другой сказал кому-то, что он его утомил.

Вы утомили себя.

12. Вас что-то утомило.

Другого что-то утомило.

13. Вспомните бодрое состояние.

14. Вас поощряли отдыхом.

Вы поощряли отдыхом кого-то.

Другой поощрял отдыхом кого-то.

Вы поощряли отдыхом себя.

15. Вас наказывали «отдыхом» (бездельем).

Вы наказывали кого-то «отдыхом» (бездельем).

16. Вы скрывали свою усталость.

Другой скрывал свою усталость.

17. Вы боролись со своей усталостью.

Другой боролся со своей усталостью.

18. Вы подавляли свою усталость таблетками.

Другой подавлял свою усталость таблетками.

19. Вы подавляли свою усталость алкоголем.

Другой подавлял свою усталость алкоголем.

20. Вы подавляли свою усталость чем-то (кофе, чай, шоколад, физические упражнения и т.п.).

Другой подавлял свою усталость.....

21. Вы сказали кому-то, что это помогает Вам от усталости.

Вам кто-то сказал, что это помогает ему от усталости.

Другой сказал кому-то, что это помогает ему от усталости.

Вы согласились с тем, что это помогает от усталости.

22. Вы устали от усталости.

Другой устал от усталости.

23. Что Вы могли бы предпринять такого, чтобы (Ваше имя) утомился?

24. Что Вы могли бы предпринять такого, чтобы у (Ваше имя) было бодрое состояние?

25. Вы работали без усталости.

Другой работал без усталости.

26. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к:

а). работе;

б). какой-то деятельности;

в). отдыху.

Вы присваивали себе подобные атрибуты.

а). Представьте что-нибудь.

б). Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти болезнь.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы сказали кому-то, что Вам плохо.

Кто-то сказал Вам, что ему плохо.

Другой сказал кому-то, что ему плохо.

Вы сказали себе, что Вам плохо.

3. Вы сказали кому-то, что больны.

Кто-то сказал Вам, что болен.

Другой сказал кому-то, что болен.

Вы сказали себе, что больны.

4. Вы сказали кому-то, что он болен.

Кто-то сказал Вам, что Вы больны.

Кто-то согласился с тем, что он болен.

Вы согласились с тем, что больны.

5. Вам сказали, что некто болен.

Вы сказали кому-то, что некто болен.

Другой сказал кому-то, что некто болен.

Вы согласились с тем, что некто болен.

6. У Вас было желание заболеть (получить травму).

Другой хотел заболеть.

7. Вы сказали кому-то, что хотите заболеть.

Кто-то сказал Вам, что хочет заболеть.

Другой сказал кому-то, что хочет заболеть.

Вы сказали себе, что хотите заболеть.

8. Чья-то болезнь вызвала у Вас зависть.

Ваша болезнь вызвала у кого-то зависть.

Чья-то болезнь вызвала у кого-то зависть.

9. Ваша болезнь привлекла к Вам внимание.

Чья-то болезнь привлекла к нему внимание.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

10. Болезнь принесла Вам какую-то выгоду.

Болезнь другого дала ему выгоду.

11. Вы ушли от ответственности в болезнь.

Другой ушел от ответственности в болезнь.

12. Вам сказали, что от этого можно заболеть.

Вы сказали кому-то, что от этого можно заболеть.

Другой сказал кому-то, что от этого можно заболеть.

Вы сказали себе, что от этого можно заболеть.

13. Вам кто-то сказал, что он от этого заболел.

Болезнь

(болезненность, слабое здоровье)

Этот список лучше проходить с одитором.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Вы сказали кому-то, что от этого заболели. Другой сказал кому-то, что от этого заболел.

Вы согласились с тем, что от этого можно заболеть.

14. Вы пытались помочь больному, но не смогли.

Кто-то пытался помочь Вам, больному, но не смог.

Другой пытался помочь больному, но не смог.

Вы пытались самостоятельно справиться с болезнью.

15. Вы переживали сочувствие к больному.

Кто-то сочувствовал Вам в связи с болезнью.

Другой сочувствовал кому-то в связи с болезнью.

Вы болели и Вам было жалко себя.

16. Вы симулировали болезнь.

Другой симулировал болезнь.

17. Вы боролись с болезнью.

Другой боролся с болезнью.

18. Процесс "Лекарства".

19. Вы скрывали свою болезнь.

Другой скрывал свою болезнь.

Кто-то скрывал Вашу болезнь.

20. Вы боялись болезни (заболеть).

Другой боялся болезни (заболеть).

21. Вы сказали кому-то, что устали от болезни.

Другой сказал кому-то, что устал от болезни.

Вам сказал кто-то, что устал от болезни.

Вы сказали себе, что устали от болезни.

22. Вы беспокоились о своем здоровье.

Кто-то беспокоился о Вашем здоровье.

Другой беспокоился о чьм-то здоровье.

Кто-то беспокоился о своем здоровье.

23. Вам сказали, что у Вас со здоровьем не все в порядке.

Вы сказали кому-то, что у него со здоровьем не порядок.

Другой сказал кому-то, он слаб здоровьем.

Вы согласился с тем, что слабы здоровьем.

24. Вы сказали кому-то, что часто болеете.

Кто-то сказал Вам, что Вы часто болеете.

Вы сказали себе, что часто болеете.

Вы согласились с тем, что часто болеете.

25. Вы были абсолютно здоровы.

26. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) заболел?

27. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был здоров?

28. Вам присваивали атрибуты в связи с состоянием Вашего здоровья.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с состоянием собственного здоровья.

29. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей болезнью.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с болезнью.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

На этом процессе особое внимание уделяется согласиям с тем, что человек слаб здоровьем, болен, болезненен, что различные причины могут вызвать болезнь и т.д.. Вполне вероятно, что Вы найдете целую кучу **имплантов** установленных авторитетом и подтвержденных Вашим опытом. К тому же эти импланты могут быть сделаны через НЕ: не ешь сосульки; не пей холодную воду; не ходи без шапки и т.п., а также расчетами на сочувствие, которые имеются у Вас, и собственными постулатами и последующими объяснениями для других, почему действия, основанные на этом постулате, разумны.

Запах

(обоняние, аллергия на запах)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вы нюхали что-то плохое.

Другой оценил какой-то запах как плохой.

2. Вы нюхали что-то хорошее.

Другой оценил какой-то запах как хороший.

3. Вы сказали кому-то, что любите этот запах.

Кто-то сказал Вам, что ему нравится этот запах.

Другой сказал кому-то, что ему нравится этот запах.

Вы сказали себе, что Вам нравится этот запах.

4. Вы сказали кому-то, что терпеть не можете этот запах.

Кто-то сказал Вам, что терпеть не может этот запах.

Другой сказал кому-то, что терпеть не может этот запах.

Вы сказали себе, что терпеть не можете этот запах.

5. Вы сказали кому-то, что от этого запаха Вас тошнит.

Кто-то сказал Вам, что его тошнит от этого запаха.

Другой сказал кому-то, что его тошнит от этого запаха.

Вы сказали себе, что от этого запаха Вас тошнит.

6. Вы сказали кому-то, что от этого запаха Вам плохо.

Кто-то сказал Вам, что ему плохо от этого запаха.

Другой сказал кому-то, что ему плохо от этого запаха.

Вы сказали себе, что от этого запаха Вам плохо.

7. Вы сказали кому-то, что пахнет отвратительно.

Кто-то сказал Вам, что пахнет отвратительно.

Другой сказал кому-то, что пахнет отвратительно.

Вы сказали себе, что пахнет отвратительно.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

8. Вы сказали кому-то, что на запах у Вас аллергия.

Кто-то сказал Вам, что на запах у него аллергия.

Другой сказал кому-то, что на запах у него аллергия.

Вы сказали себе, что на запах у Вас аллергия.

9. Запах был очень сильный.

Другой расценил запах как очень сильный.

10. Запах был дурманящий.

Другой расценил запах как дурманящий.

11. У Вас от запахов кружилась голова.

У другого от запахов кружилась голова.

12. Вы сказали кому-то, что не чувствуете запахов.

Кто-то сказал Вам, что не чувствует запахов.

Другой сказал кому-то, что не чувствует запахов.

Вы сказали себе, что не чувствуете запахов.

13. Вы скрыли, что чувствуете запах.

Другой скрыл, что чувствует запах.

14. Вы скрыли, что запах Вам нравится.

Другой скрыл, что запах ему нравится.

15. Есть запах, столь привлекательный для Вас, что Вы готовы вдыхать его все время.

16. На Вас воздействовали посредством запаха.

Вы воздействовали на кого-то посредством запаха.

17. Вы надышались какой-то «дряни».

Другой надышался какой-то «дряни».

18. Есть запах, который вызывает у Вас тревогу.

19. Есть запах, который повышает Ваше настроение.

20. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к запахам.

Вы присваивали атрибуты себе в связи с отношением к запахам.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Скрывание

(прятание)

а). Представьте что-нибудь.

б). Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вы скрыли что-то от матери.

Мать скрыла что-то от Вас.

2. Вы скрыли что-то от отца.

Отец скрыл что-то от Вас.

3. Вы скрыли что-то от бабушки.

Бабушка скрыла что-то от Вас.

4. Вы скрыли что-то от деда.

Дед скрыл что-то от Вас.

5. Вы скрыли что-то от брата/сестры.

Брат/сестра скрыли что-то от Вас.

6. Вы скрыли что-то от семьи, в которой воспитывались.
 Семья скрыла что-то от Вас.
 7. Вы скрыли что-то от друга.
 Друг скрыл что-то от Вас.
 8. Вы скрыли что-то от сексуального партнера.
 Сексуальный партнер скрыл что-то от Вас.
 9. Вы скрыли что-то от брачного партнера.
 Брачный партнер скрыл что-то от Вас.
 10. Вы скрыли что-то от ребенка.
 Ребенок скрыл что-то от Вас.
 11. Вы скрыли что-то от своей семьи.
 В семье что-то скрывали от Вас.
 12. Вы скрыли, что Вам понравилось какое-то воздействие (прикосновение, звук, зрелище, вкус, запах, действие).
 Другой скрыл, что ему понравилось какое-то воздействие.
 13. Вы скрыли, что Вам не понравилось какое-то воздействие.
 Другой скрыл, что ему не понравилось какое-то воздействие.
 14. Вы скрыли что-то от учителя.
 Учитель скрыл что-то от Вас.
 15. Вы скрыли что-то от покровителя.
 Покровитель скрыл что-то от Вас.
 16. Вы скрыли что-то от себя.
 Другой скрыл что-то от себя.
 17. Вы скрывали свою сексуальную деятельность.
 Другой скрывал свою сексуальную деятельность.
 18. Вы скрывали пищу (еду).
 Другой скрывал пищу (еду).
 19. Вы скрывали свои мысли.
 Другой скрывал свои мысли.
 20. Вы скрывали свои развлечения.
 Другой скрывал свои развлечения.
 21. Вы скрывали свои эмоции.
 Другой скрывал свои эмоции.
 22. Вы скрывали, что Вам больно.
 Другой скрывал, что ему больно.
 23. Вы скрывали, что Вам плохо.
 Другой скрывал, что ему плохо.
 24. Вы скрывали свою болезнь.
 Другой скрывал свою болезнь.
 25. Вы скрывали, что Вам хорошо.
 Другой скрывал, что ему хорошо.
 26. Вы скрывали свою радость.
 Другой скрывал свою радость.
 27. Вы скрывали свое безделье.
 Другой скрывал свое безделье.
 28. Вы скрывали свою деятельность.
 Другой скрывал свою деятельность.
 29. Вы скрывали свою игру.
 Другой скрывал свою игру.
 30. Вы скрывали свое незнание.

Другой скрывал свое незнание.
 31. Вы скрывали свое знание о чем-то.
 Другой скрывал свое знание о чем-то.
 32. Вы скрывали свои навыки.
 Другой скрывал свои навыки.
 33. Вы скрывали свои способности.
 Другой скрывал свои способности.
 34. Вы скрывали свое непонимание.
 Другой скрывал свое непонимание.
 35. Вы скрывали свое понимание.
 Другой скрывал свое понимание.
 36. Вы скрывали свое жилье.
 Другой скрывал свое жилье.
 37. Вы скрывали одежду.
 Другой скрывал одежду.
 38. Вы скрывали предметы.
 Другой скрывал предметы.
 39. Вы скрывали деньги.
 Другой скрывал деньги.
 40. Вы скрывали информацию.
 Другой скрывал информацию.
 41. Вы скрывали время.
 Другой скрывал время.
 42. Вы скрывали пространство (местоположение).
 Другой скрывал пространство.
 43. Вы скрывали энергию.
 Другой скрывал энергию.
 44. Вы скрывали силу.
 Другой скрывал силу.
 45. Вы скрывали людей (человека).
 Другой скрывал людей (человека).
 46. Вы берегли тайну.
 Другой оберегал тайну.
 47. Процесс "Тайна".
 48. Вам нечего было скрывать.
 Другой ничего не скрывал.
 49. Вы скрывали свое тело.
 Другой скрывал свое тело.
 50. Вы скрывали части тела.
 Другой скрывал части тела.
 51. Вы скрывались.
 Другой скрывался.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

52. Вы скрывали свои желания.
 Другой скрывал свои желания.
 53. Вы скрывали свои цели.
 Другой скрывал свои цели.
 54. Вы скрывали свое общение (связи).
 Другой скрывал свое общение (связи).
 55. Вы скрывали свое расположение.
 Другой скрывал свое расположение.

56. Вы скрывали реальность.
Другой скрывал реальность.
57. Вы скрывали свое отношение к увиденному.
Другой скрывал свое отношение к увиденному.
58. Вы скрывали свое отношение к услышанному.
Другой скрывал свое отношение к услышанному.
59. Вы скрывали свое отношение к прикосновению.
Другой скрывал свое отношение к прикосновению.
60. Вы скрывали вкусовые ощущения.
Другой скрывал вкусовые ощущения.
61. Вы скрывали свое отношение к запаху.
Другой скрывал свое отношение к запаху.
62. Вы скрывали свое отношение к чему-то/кому-то.
Другой скрывал свое отношение к чему-то/кому-то.
63. Вы скрывали свои привычки.
Другой скрывал свои привычки.
64. Вы скрывали символы.
Другой скрывал символы.
65. Вы скрывали свои недостатки.
Другой скрывал свои недостатки.
66. Вы скрывали свое имя.
Другой скрывал свое имя.
67. Вы скрывали свое семейное положение.
Другой скрывал свое семейное положение.
68. Вы скрывали свое социальное положение.
Другой скрывал свое социальное положение.
69. Вы скрывали свое образование.
Другой скрывал свое образование.
70. Вы скрывали свой возраст.
Другой скрывал свой возраст.
71. Вы скрывали свои верования.
Другой скрывал свои верования.
72. Вы скрывали свои убеждения.
Другой скрывал свои убеждения.
73. Вам присваивали атрибуты в связи со скрыванием.
Вы присваивали атрибуты себе в связи со скрыванием.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Значимость

(собственная важность, ценность, бытие кем-то, авторитет)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вы что-то значили для кого-то.

Кто-то был значим для Вас.

Другой был значим для кого-то.

Вы ощущали собственную значимость.

2. Вам сказали/дали понять, что Вы значимы.

Вы сказали/дали понять кому-то, что он значим.

Другой сказал/дал понять кому-то, что он значим.

Вы сказали себе, что Вы значимы.

3. Вам сказали/дали понять, что Вы необходимы.

Вы сказали/дали понять кому-то, что он необходим.

Другой сказал/дал понять кому-то, что он необходим.

Вы сказали себе, что без Вас не обойтись.

4. Вы доказывали кому-то свою ценность.

Кто-то доказывал свою ценность Вам.

Другой доказывал кому-то свою ценность.

Вы убеждали себя в собственной ценности.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

5. Ваш авторитет был признан.

Вы признали чей-то авторитет.

Другой признал чей-то авторитет.

Вы согласились с собственной значимостью.

6. Ваше лидерство было признано.

Вы признали чье-то лидерство.

Другой признал лидерство кого-то.

Вы признали собственное лидерство.

7. Вас наградили.

Другого наградили.

8. Вы доказали свою правоту — Вас признали.

Вы признали правоту другого.

Другой признал чью-то правоту.
 Вы согласились с собственной правотой.
 9. Вы чувствовали себя никчемным (никчем).
 Другой чувствовал себя никчемным (никчем).
 10. Вам сказали, что от Вас никакого толку.
 Вы сказали кому-то, что от него никакого толку.
 Другой указал кому-то на его никчемность.
 Вы согласились с собственной никчемностью.
 11. Вашу правоту не признали.
 Вы не признали чью-то правоту.
 Другой не признал чью-то правоту.
 Вы согласились с собственной неправотой.
 12. Вы потерпели фиаско (неудачу).
 Другой потерпел фиаско.
 13. Вам сказали, что Вы неспособны...
 Вы сказали кому-то, что он не способен...
 Другой сказал кому-то, что он не способен...
 Вы согласились с тем, что не способны...
 14. Вы сказали кому-то, что не можете...
 Вам сказали, что Вы не можете...
 Другой сказал кому-то, что он не может...
 Кто-то согласился с тем, что он не может...
 Вы согласились с тем, что не можете...
 15. Вы утратили свой авторитет.
 Другой утратил свой авторитет.
 16. Вам сказали, что Вы никто/ничто.
 Вы сказали кому-то, что он никто/ничто.
 Другой сказал кому-то, что он никто/ничто.
 Вы согласились с тем, что Вы никто/ничто.
 17. Вы не хотели быть причиной чего-то.
 Другой не хотел быть причиной чего-то.
 18. Вы сказали кому-то, что не отвечаете за это.
 Кто-то сказал Вам, что не отвечает за это.
 Другой сказал кому-то, что не отвечает за это.
 Вы согласились с тем, что не отвечаете за это.
 19. Вы сложили с себя ответственность.
 Другой сложил с себя ответственность.
 20. Вы хотели быть причиной чего-то.
 Другой хотел быть причиной чего-то.
 21. Вы сожалели, что были причиной чего-то.
 Другой сожалел, что был причиной чего-то.
 22. Вы сожалели, что отказались от ответственности.

Другой сожалел, что отказался от ответственности.
 23. Вы определили цель и достигли ее.
 Другой определил цель и достиг ее.
 24. Что Вы делаете такого, что разумно?
 -Почему это разумно?
 25. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей значимостью/незначимостью, важностью/неважностью, нужностью/ненужностью.
 Вы присваивали атрибуты себе в связи со значимостью/незначимостью, важностью/неважностью, нужностью/ненужностью.
а) Представьте что-нибудь.
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Мать

Самый сложный фактор второй динамики. Естественно присутствующий, защищенный общественной моралью, социокультурными аналогами и социальными мифами, он настолько сложен и неприступен, что большинство психологических направлений даже не рассматривает его.

Так что такое мать? Естественная причина ребенка и гарант его выживания. Наипервейший и наиглавнейший защитник и союзник, учитель и воспитатель, друг и... злейший враг. Почему враг?

Любое общество заинтересовано в воспроизводстве. И не просто в воспроизводстве, а в воспроизводстве послушных, легко управляемых и малопроблемных людей, отождествленных с какой-либо социальной функцией. С социальной позиции это совершенно резонно. Как социум может воздействовать на ребенка? Конечно же, через мать. Именно мать имплантирует своему ребенку основные поведенческие схемы, систему восприятия и оценки реальности, устанавливает степень его причинности и закладывает базу для последующего социального воспитания (зомбирования). И именно поэтому социум стремится максимально подчинить себе женщину, делая ее следствием мужчины, социальных институтов, религии и вообще чего угодно, стремясь довести ее миромодель до домостроевской: "печка-постель-печка". Во всем этом нет злого умысла. Это сложившийся и когда-то способствующий выживанию социальный механизм.

Технологический прогресс, повышение уров-

ня жизни, образование, феминистское движение и еще ряд факторов стремительно ворвались в жизнь и, не успев ассимилироваться в механизм социального воспроизводства, причудливо переплелись с ним, разрушив систему традиционного воспитания и внеся массу противоречий в индивидуальное сознание, и сознание женщины в частности. Добавьте сюда семейные, клановые традиции и личные заморочки. Получается “НЕ-ЧТО”, другое слово трудно подобрать, состоящее из сплошных противоречий. (Возможно, это одна из причин роста психических расстройств у женщин). А между тем, естественная роль матери сохраняется. Она по-прежнему остается для своего ребенка и защитником, и союзником, и воспитателем. И по-прежнему продолжает закладывать в него...НЕЧТО! Плюсуем к этому социальный тон, не поднимавшийся на протяжении пяти поколений выше антагонизма, и отсутствие национальной идеи, и всеобщее подавление личности, и социальную нестабильность, и... Получается безрадостная картина. Эмоциональный тон женщины, имеющей ребенка 3-5 лет, находится, в среднем, на уровне страха.

Что она заложит или уже заложила в ребенка? Страх, расчеты на сочувствие, безысходность, склонность к алкоголю и наркотикам, болезненность и неспособности, противоречивость характера, нестабильность психики, духовную нищету и многое другое [см. Наука выживания]. А взаимная рестимуляция мать-ребенок, взаимные оверты, стремление женщины сохранить свою причинность, хотя бы за счет ребенка? Достаточно тысячной доли всего этого, чтобы стать врагами. К счастью, изначальный тон ребенка высок, около 3.5, и должно произойти множество рестимуляций, прежде чем человек ощутит неприятие матери. К 20-25 годам почти каждый обнаруживает, что лучше дружить с матерью на расстоянии.

Но не надо делать вывод из всего вышесказанного, что все так плохо, вовсе нет. Отношения между матерью и ребенком могут быть гармоничны и иметь высокую степень понимания. Да и тон у матери может быть достаточно высоким.

Ниже приводится список позиций, подлежащих обязательной проверке и обработке вилками или потоками, если они дают реакцию.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Мать отвергала Вас.
2. Мать сказала Вам, что Вы ничто/никто.
3. Мать сказала Вам, что Вы без нее ничто/никто.

4. Мать сказала Вам, что Вы ни на что не годитесь.

5. Мать считала (называла) Вас больным.

6. Мать считала (называла) Вас ненормальным.

7. Мать считала (называла) Вас несчастным.

8. Мать сказала, что Вы никому не нужны.

9. Мать считала (называла) Вас «бедным» (само слово, не смысл).

10. Мать сказала Вам, что Вы должны...

11. Мать сказала, что Вы не умеете работать.

12. Мать сказала, что у нас нет денег.

13. Мать говорила, что не в деньгах счастье (смысл).

14. Мать сказала, что Вы плохо питаетесь.

15. Мать сказала, что это плохо.

16. Мать сказала, что это хорошо.

17. Мать считала, что Вам надо больше отдыхать.

18. Мать хотела, чтобы Вы стали кем-то.

19. Мать боялась за Вас.

20. Мать сказала, что Вы плохо (не умеете) одеваетесь.

21. Мать обиделась на Вас.

Мать обиделась на другого.

22. Мать не одобрила Ваш выбор.

23. Мать не поддержала Вас.

24. Мать сказала, что Вы неправильно себя ведете.

25. Мать не доверяла Вам.

26. Мать контролировала Вас (следила, шпионила).

27. Мать критиковала Вас.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

28. Мать наказывала Вас.

29. Мать скрывала от Вас что-то.

30. Мать жалела Вас (сочувствовала).

31. Мать считала, что Вам это не надо. Мать считала, что ей это не надо.

32. Мать сказала, что дети — это обуза.

33. Мать сказала, что семья — это обуза.

34. Мать высказывалась по поводу мужчин.

35. Мать высказывалась по поводу женщин.

36. Мать высказывалась по поводу секса.

37. Мать высказывалась по поводу пищи.

38. Мать высказывалась по поводу развлечений.

39. Мать уважала кого-то.

40. У матери были авторитеты.

41. Мать сказала, что Вы на нее похожи. Вы заметили свое сходство с матерью.

42. Вам сказали, что Вы похожи на мать.
Вы согласились с этим.
43. Мать высказывалась по поводу образования.
44. Мать высказывалась по поводу работы.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

45. Мать запрещала Вам что-то смотреть.
46. Мать запрещала Вам что-то слушать.
47. Мать запрещала Вам к чему-то прикасаться.
48. Мать запрещала Вам что-то пробовать.
49. Мать запрещала Вам с кем-то общаться.
50. Просмотрите все разрывы АРО с матерью.
51. Мать пророчила Вам будущее.
52. Вспомните все неприятности, которые Вам причинила мать.
Вспомните все неприятности, которые Вы причинили матери.
53. Мать применяла к Вам *рецидивный цикл.
54. Вспомните все претензии, которые Вы имели к матери.
Составьте список претензий и обработайте их вилками или потоками.
55. Вам сказали, что мать — это святое.
56. Вы согласились с тем, что мать — это святое.
Подберите все основания для согласия с этим утверждением.
57. Вы обвинили мать в своих проблемах.
58. Вы сравнивали свою мать с другими матерями.
59. Вы хотели, чтобы у Вас была другая мать.
60. Вам сказали, что мать не любит Вас.
Вы сказали кому-то, что мать не любит Вас.
Мать сказала Вам, что не любит Вас.
Вы сказали себе, что мать не любит Вас.
Вы согласились с тем, что мать не любит Вас.
61. Мать решала Ваши проблемы.
62. Мать оберегала Вас от...
63. Мать вмешивалась в Вашу жизнь.
64. У Вас были хорошие отношения с матерью.
65. Потеря матери обрабатывается процессом «Потери».

- Обязательно проверьте, не «продолжаете» ли Вы свою мать в своей жизни.
66. Вы что-то не завершили вместе с матерью.
67. Укажите сходство между матерью и Вами.
Укажите различие между матерью и Вами.
Проходить поочередно до КЯ.
68. Процессы расщепления вейлансов. СВДП [9.12; 9.20; 10.2; 10.8; 11.2].
Эту позицию следует проходить вместе с одитором.
69. Что Вы делаете разумного в связи с матерью?
— Почему это разумно?
70. Мать обиделась на Вас.
71. Мать обиделась на другого.
72. Вы увидели свою мать пьяной.
73. Вы присваивали матери какие-либо атрибуты.
Мать присваивала Вам какие-либо атрибуты.
74. Мать сказала, что Вы можете делать что хотите.
75. Мать сказала, что Вы можете идти куда хотите.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Правота

(прямой провод причинности)

Не усердствуйте на этом списке, это тяжелый процесс, обращайтесь к нему не часто.

1. Вызовите в памяти случай, когда Вам не позволили быть правым.
2. Вы не позволили кому-то быть правым.
3. Другой не позволил кому-то быть правым.
4. Вы не позволили себе быть правым.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Удовольствие

0. Вызовите в памяти ожидание удовольствия.

И еще, и еще...до КЯ.

Вызовите в памяти случай, когда:

1. Вы хотели получить удовольствие от ожидания.

2. Вы хотели получить удовольствие от участия в таинстве.

3. Вы хотели получить удовольствие от секса.

4. Вы хотели получить удовольствие от пищи.

5. Вы хотели получить удовольствие от развлечений.

6. Вы хотели получить удовольствие от зрелища.

7. Вы хотели получить удовольствие от услышанного.

8. Вы хотели получить удовольствие от прикосновения.

9. Вы хотели получить удовольствие от вкусовых ощущений.

10. Вы хотели получить удовольствие от запаха.

11. Вы хотели получить удовольствие от ощущений в теле.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

12. Вы хотели получить удовольствие от причастности к символам.

13. Вы хотели получить удовольствие от процесса мышления.

14. Вы хотели получить удовольствие от усилий.

15. Вы хотели получить удовольствие от переживания эмоций.

16. Вы хотели получить удовольствие от скрывания чего-либо.

17. Вы хотели получить удовольствие от хранения чего-либо.

18. Вы хотели получить удовольствие от обладания чем-то.

19. Вы хотели получить удовольствие от подчинения чего-либо.

20. Вы хотели получить удовольствие от дарения (отдавания).

21. Вы хотели получить удовольствие от стремления к чему-либо.

22. Вы хотели получить удовольствие через проявление интереса.

23. Вы хотели получить удовольствие от управления чем-либо/кем-либо.

24. Вы хотели получить удовольствие посредством тела.

25. Вы хотели получить удовольствие от общения.

26. Вы хотели получить удовольствие от взаимодействия с кем-то/чем-то.

27. Вы хотели получить удовольствие от процесса познания.

28. Вы хотели получить удовольствие (фактор «хотения»).

— Каким еще образом Вы могли бы получить удовольствие?

И еще, и еще...до КЯ.

29. Пройдите эти же позиции, с 1 по 28, предваряя их командой:

«Вызовите в памяти случай, когда Вы хотели доставить удовольствие кому-либо...» и завершите проход вопросом:

— Каким еще образом Вы могли бы доставить удовольствие кому-то?

а) Представьте, что Вы доставляете кому-то удовольствие.

б) Пусть другой представит что-нибудь подобное.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Тело

Этот процесс не предназначен для обработки проблем тела.

1. Какие у Вас претензии к собственному телу?

и если Вы имеете таковые, то:

— Какие у Вас основания для предъявления претензий?

— Что Вы намерены предпринять в связи с этим?

2. Ваше тело критиковали.

и если такое было, то:

— На каком основании?

— Что Вы намерены предпринять в связи с этим?

3. Вашим телом восхищались.
и если такое было, то:
— На каком основании?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Чувство долга

Типичный социальный имплантант, подменяющий способность принимать ответственность.

Вспомните случай когда:

1. Кто-то считал, что Вы должны...(по отношению к кому-то/чему-то)
2. Вы считали, что кто-то должен...(по отношению к кому-то/чему-то)
3. Кто-то считал, что Вы должны...(по отношению к нему)
4. Вы считали, что кто-то должен...(по отношению к Вам)
5. Другой считал, что кто-то должен...(по отношению к Вам)
6. Кто-то считал, что должен...(по отношению к Вам)
7. Вы считали, что должны.....(по отношению к кому-то/чему-то)
Вышеперечисленные позиции проходятся со следующими терминалами: **ребенок, сексуальный партнер, брачный партнер, мать, отец, брат, сестра, другие близкие люди, семья, группа, организация, начальник, покровитель, социум, человечество, животные, растения, неживые объекты, бог, дьявол, духи, предметы владения**, а также **действия** согласно **шкале DEI**.
8. Вы считали, что должны быть активны. Другой считал, что должен быть активен. Вы понуждали кого-то к активности. Кто-то понуждал Вас к активности. Вы понуждали к активности себя.
—Почему это разумно?
—И как Вы этого добивались?
9. Кто-то подавлял Вашу активность. Вы подавляли чью-то активность. Другой подавлял чью-то активность. Вы подавляли собственную активность.

—Почему это разумно?

—И как Вы этого добивались?

10. Вы считали, что должны соответствовать...

Другой считал, что Вы должны соответствовать...

Кто-то считал, что должен соответствовать...

Вы считали, что кто-то должен соответствовать...

(обстановке, условиям, сложившемуся мнению, должности, социальному положению, месту, времени и т.п.)

—Почему это разумно?

—И как Вы этого добивались?

11. Вы руководствовались мыслью: “Мы в ответе за всех, кого приручили” (ввели в зависимость).

—Почему это разумно?

—И как Вы этому следовали?

—Кто из близких Вам людей считал также?

12. Вы не понимали, почему вы должны...

Другой не понимал, почему он должен...

13. Вы считали, что должны поддерживать порядок.

—Почему это разумно?

—И как Вы это делали?

—Кто из близких Вам людей считал также?

14. Вы считали, что должны поддерживать стабильность.

—Почему это разумно?

—И как Вы это делали?

—Кто из близких Вам людей считал также?

15. Вы считали, что должны все контролировать.

—Почему это разумно?

—И как Вы это делали?

—Кто из близких Вам людей считал также?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Бессознательность

Этот список лучше проходить с одитором. Не часто обращайтесь к этому списку.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вызовите в памяти бессознательность. И еще, и еще...до КЯ.
2. Вы потеряли сознание.

Другой потерял сознание.

3. Вы сказали кому-то, что у Вас голова не работает.

Кто-то сказал Вам, что у Вас голова не работает.

Кто-то сказал кому-то, что у него голова не работает.

Вы сказали кому-то, что у него голова не работает.

Кто-то согласился с тем, что у него голова не работает.

Вы согласились с тем, что у Вас голова не работает.

4. Предметы были мягкими и расплывчатыми.

Предметы были твердыми и четкими.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

5. Вы не могли собраться с мыслями.

Другой не мог собраться с мыслями.

6. Вы были пьяны, и Вам это нравилось.

Другой был пьян, и ему это нравилось.

Вы были пьяны, и Вам было плохо.

Другой был пьян, и ему было плохо.

7. Вы были под наркозом.

Другой был под наркозом.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

8. Вас подвергли гипнотической обработке.

Другой был под гипнозом.

9. Вы были в трансе.

Другой был в трансе.

10. Вы пытались помочь человеку, находящемуся без сознания.

Кто-то пытался помочь Вам, но не смог.

Другой пытался помочь кому-то, но не сумел.

Вы пытались удержать собственное сознание.

11. Вы оправдались перед кем-то тем, что плохо соображаете («голова не работает»).

Кто-то оправдался перед Вами тем, что плохо соображает.

Другой оправдался перед кем-то тем, что плохо соображает («голова не работает»).

Вы оправдались перед собой тем, что плохо соображаете.

12. Вызовите в памяти бессознательность в связи с ожиданием, тайной, сексом, пищей, символами, думанием, эмоциями, апатией, горем, стыдом, замешательством, ужасом, страхом, гневом, яростью,

антагонизмом, скукой, весельем, радостью, энтузиазмом, эйфорией. Пройдите все эти позиции последовательно и тщательно.

13. Вызовите в памяти бессознательность в связи с холодом, жарой, физической усталостью, умственным утомлением, тяжестью, болью, алкоголем, лекарствами, наркозом, движением, общением, сном, гипнозом, какой-то деятельностью, природными проявлениями.

14. Вызовите в памяти бессознательность в связи с услышанным, увиденным, прикосновением, запахом, вкусом, еще каким-либо восприятием, сочувствием, участием, согласием.

15. Вызовите в памяти бессознательность в связи с **(см. шкала DEI).**

16. Сознание было необычайно ясным.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Для полной обработки бессознательности применяется процессинг «усилий». Ощутимый, но иногда неустойчивый эффект дают «парные модели». В значительной степени, бессознательность можно разрядить «дихотомией»:

а) Приходящий поток бессознательности.

б) Исходящий поток бессознательности.

в) Приходящий поток осознания.

г) Исходящий поток осознания.

Бывает, что запускается кольцевой поток, замкнутый на самого себя. Не проходите этот поток, пока не разрядите приходящие и исходящие потоки. Иногда можно обнаружить проходящие мимо встречные белый и черный потоки. Наблюдайте их, пока они не исчезнут, но если заметите, что Вас втягивает в апатию, то прекратите процесс, стабилизируйте состояние и обратитесь к одитору.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

Ожидание

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вызовите в памяти состояние ожидания.
И еще, и еще...до КЯ.
2. Вы кого-то ждали.
Кто-то ждал Вас.
Другой ждал кого-то.
Вам ничего не оставалось, как только ждать.
3. Ваше ожидание затянулось.
Ожидание другого затянулось.
4. Ваши ожидания не оправдались.
Ожидания другого не оправдались.
5. Вы напрасно кого-то ждали.
Кто-то напрасно ждал Вас.
Другой напрасно ждал кого-то.
Вы ждали непонятно чего.
6. Ожидание утомило Вас.
Ожидание утомило другого.
7. Вам сказали, чтобы Вы ждали.
Вы сказали кому-то, чтобы он ждал.
Другой сказал кому-то, чтобы он ждал.
Вы сказали себе, что придется ждать.
8. Ваше ожидание было тревожным.
Ожидание другого было тревожным.
9. Ваше ожидание было радостным.
Ожидание другого было радостным.
10. Вы сказали кому-то, что ждать больше нечего.
Кто-то сказал Вам, что ждать больше нечего.
Другой сказал кому-то, что ждать больше нечего.
11. Ваше ожидание было прервано.
Вы прервали чье-то ожидание.
Другой прервал чье-то ожидание.
Вы прервали собственное ожидание.
12. Припомните все свои суждения по поводу ожидания.
— У кого были такие же суждения?
13. Припомните все свои привычки и ритуалы в связи с ожиданием.
— У кого были такие же привычки?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Тайна

В жизни многих людей тайна может иметь весьма осязаемое значение. Часто неосознаваемое, как бы естественное присутствие тайны может отравить всю жизнь человека. Такое случается, когда человек имел несчастье родиться в каком-нибудь “закрытом” городе, учился в “закрытом” ВУЗе, работал на “ящике”, был связан с обслуживанием тайны. Возможно, что в его семье был устойчивый фон секретности, таинственности, не вынесения “сора из избы”. Очень существенное влияние могли оказать близкие человека своим опасением, что кто-то что-то о них узнает, что-то подумает, что-то скажет и т.д. На последних позициях можно проходить, в подходящих местах, следующие расширения: Ваша мать; Ваш отец; Ваш (родственник); Ваш учитель; Ваш друг; Ваш сексуальный партнер; Ваш ребенок; Ваш союзник; кто-то авторитетный для Вас, подставляя эти терминалы вместо слов “кто-то” и “другой”.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вам сказали, чтобы Вы хранили тайну.
Вы сказали кому-то, что надо хранить тайну.
Другой сказал кому-то, что надо хранить тайну.
Вы согласились с тем, что надо хранить тайну.
2. Кто-то опасался за сохранность тайны.
Вы опасались за сохранность тайны.
3. Вызовите в памяти ощущение тайны (таинственности, секретности).
И еще, и еще...до КЯ.
4. Вас кто-то посвятил в тайну.
Вы кого-то посвятили в тайну.
Другой кого-то посвятил в тайну.
Вы создали тайну.
5. Вы заинтересовались тайной.
Другой заинтересовался тайной.
6. Вы пытались разгадать тайну, но не сумели.
Другой пытался разгадать тайну, но не сумел.
7. Вы хранили тайну.
Другой хранил тайну.
8. Тайна стала для вас неинтересна.
Другой потерял интерес к тайне.
9. Вы сказали кому-то, что обожаете тайны.
Кто-то сказал Вам, что обожает тайны.
Другой сказал кому-то, что обожает тайны.
Вы согласились с тем, что обожаете тайны.

10. Вам не дали информацию, сославшись на тайну.

Вы не дали кому-то информацию, сославшись на тайну.

Другой что-то скрыл, сославшись на тайну.

11. Вы оправдались перед кем-то, сославшись на тайну.

Кто-то оправдался перед Вами, сославшись на тайну.

Другой оправдался перед кем-то, сославшись на тайну.

Вы оправдались перед собой, сославшись на тайну.

12. Вы извлекли из тайны пользу.

Другой извлек из тайны пользу.

13. Вам доверили тайну, а Вы не сохранили ее.

Вы доверили тайну кому-то, а он не сохранил ее.

Другой доверил тайну кому-то, а тот не сохранил ее.

Вы не смогли сохранить собственную тайну.

14. Вы участвовали в таинстве.

Другой участвовал в таинстве.

15. Тайна была Вам «до лампочки».

Другой совершенно не интересовался тайной.

16. Вы жили в среде повышенной секретности.

Другой жил в среде повышенной секретности.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

17. Вспомните свои ритуалы и привычки в связи с тайной.

— У кого были такие же ритуалы и привычки?

18. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к тайне.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с собственным отношением к тайне.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

19. К тайне вполне применимы дихотомии:

а). приходящий поток секретности;

б). исходящий поток секретности;

в). приходящий поток открытости;

г). исходящий поток открытости.

А также кольцевые и проходящие встречные потоки.

СТЫДЛИВОСТЬ И ЧУВСТВО ВИНЫ

Оба эти состояния, в большинстве случаев, являются результатом т.н. рецестивного цикла.

Рецестивный цикл является “естественной” составляющей культуры. Он настолько широко распространен и привычен, что не осознается, хотя действие его очень эффективно.

ВЫГЛЯДИТ ЭТО ТАК:

1. **Вызвать в человеке чувство стыда или вины**, заслуженное или ложное.

2. Наказать (необязательно).

3. **Простить.**

4. Подсластить (необязательно).

И снова, и снова...

Чем чаще и планомернее применяется этот цикл, тем быстрее и полнее человек попадает в зависимость к тому, кто его применяет. Здесь можно было бы говорить о подавляющей личности и ситуации ПИН (ПОСТОЯННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ПОДАВЛЯЮЩИХ ФАКТОРОВ) [Правильный перевод: (Потенциальный Источник Неприятностей), поскольку человек находящийся под воздействием сапрессинга (подавления) не способен на осуществление рациональных действий] но, к сожалению, применение этого цикла маскируется благими намерениями, а глубокая интеграция его в культуру не позволяет в полной мере идентифицировать его с ситуацией ПИН. Поэтому и приходится рассматривать его отдельно.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вызовите в памяти чувство вины

Вызовите в памяти чувство стыда.

Проходить поочередно до КЯ.

2. Кто-то применял к Вам рецестивный цикл.

Вы применяли к кому-то рецестивный цикл.

Другой применял к кому-то рецестивный цикл.

Вы применяли к себе рецестивный цикл.

Стыдливость и чувство вины могут развиться в результате действия т.н. социокультурных аналогов или заимствованных поведенческих схем. Существенное влияние может оказывать местечковая или семейная мораль. Стыдливость и чувство вины могут быть веялансного происхождения или возникнуть в результате совершенных проступков.

3. Вы сказали кому-то, что Вам стыдно.
Кто-то сказал вам, что ему стыдно.
Другой сказал кому-то, что ему стыдно.
Вы пристыдили себя.

4. Вы сказали кому-то, что чувствуете вину.
Кто-то сказал вам, что чувствует вину.
Другой сказал кому-то, что чувствует вину.
Вы согласились с тем, что виноваты.

5. Вас пристыдили.
Вы стыдили кого-то.
Другой стыдил кого-то.
Вам было стыдно за себя.

6. Вас кто-то обвинял.
Вы кого-то обвиняли.
Другой обвинял кого-то.
Вы винули себя.

7. От Вас требовали, чтобы Вы признали вину.
Вы требовали от кого-то, чтобы он признал вину.
Другой требовал от кого-то, чтобы он признал вину.
Вы согласились с тем, что надо признать вину.

8. Вам было стыдно за кого-то.
Кому-то было стыдно за Вас.
Другому было стыдно за кого-то.
Вам было стыдно за себя.

9. Вы взяли чью-то вину на себя.
Кто-то взял Вашу вину на себя.
Другой взял чью-то вину на себя.
Вы почему-то чувствовали себя виноватым.

10. Вас принуждали в чем-то признаться.
Вы принуждали кого-то в чем-то признаться.
Другой принуждал кого-то в чем-то признаться.
Вы согласились с тем, что надо признаться.

11. Вы признались, и Вас наказали.
Другой признался, и его наказали.

12. Вы признались, и Вас простили.
Другой признался, и его простили.

13. Вас пытались обвинить, но не сумели.
Вы пытались обвинить кого-то, но не сумели.
Другой пытался обвинить кого-то, но не сумел.

Вы взяли вину на себя, но Вам не поверили.

14. Вы сказали правду, но Вам не поверили.
Кто-то сказал Вам правду, но Вы ему не поверили.
Другой сказал кому-то правду, но ему не поверили.
Вы не могли поверить себе.

15. Вы соврали, и Вам поверили.
Вас обманули.
Другой обманул кого-то.
Вы обманули самого себя.

16. Вам сказали, что у Вас совести нет.
Вы сказали кому-то, что у него совести нет.
Другой сказал кому-то, что у него совести нет.
Вы согласились с тем, что у Вас совести нет.

17. Вы восхитились кем-то, кто победил Вас.
Вами восхитился кто-то, кого Вы победили.
Побежденный восхитился победителем.
Вы признали свое поражение.

18. Вам вынесли приговор (навесили ярлык).
Вы вынесли приговор кому-то.
Другой приговорил кого-то.
Вы вынесли приговор себе.

19. Вас осудили.
Вы осудили кого-то.
Другой осудил кого-то.
Вы осудили себя.

20. Вам сказали, что Вы плохой.
Вы сказали кому-то, что он плохой.
Другой сказал кому-то, что он плохой.
Вы согласились с тем, что Вы плохой.

21. Вам сказали, что Вы хороший.
Вы сказали кому-то, что он хороший.
Другой сказал кому-то, что он хороший.
Вы согласились с тем, что Вы хороший.

22. Вы считали, что вас надо наказать.
Другой считал, что его надо наказать.

23. Вы избежали наказания.
Другой избежал наказания.

24. Вам кто-то сказал, что справедливость восторжествует.
Вы сказали кому-то, что справедливость восторжествует.
Другой сказал кому-то, что справедливость восторжествует (победит).
Вы согласились с тем, что справедливость восторжествует.

25. Вы искали защиты у кого-то.
Кто-то искал защиты у Вас.
Другой искал защиты у кого-то.
Вы решили защищать себя сами.

26. Вы пытались задобрить кого-то.
Кто-то пытался задобрить Вас.
Другой задабривал кого-то.
Вы задабривали себя.

27. Вас шантажировали.
Вы шантажировали кого-то.
Другой шантажировал кого-то.
Вы шантажировали себя.

28. Вас обсуждали (сплетничали).
Вы обсуждали кого-то.
Другой обсуждал кого-то.
Вы обсуждали самого себя.
29. Вам нечего было стыдиться.
30. Вы чувствовали себя правым.
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
31. Вас оценивали.
Вы оценивали кого-то.
Другой оценивал кого-то.
Вы оценивали себя.
32. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы почувствовать себя виноватым?
Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы испытать чувство стыда?
33. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей стыдливостью/бесстыдством.
34. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим чувством вины.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Скука

(неинтересно, «одно и то же»)

В данном случае имеется в виду состояние, а не стабильный эмоциональный тон (см. шкалу тонов).

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вызовите в памяти состояние скуки.
И еще, и еще...до КЯ.
2. Вы скучали.
Другой скучал.
3. Вы сказали кому-то, что Вам скучно.
Кто-то сказал Вам, что ему скучно.
Другой сказал кому-то, что ему скучно.
Вы сказали себе, что Вам скучно.
4. Вам кто-то сказал, что это скучно (неинтересно).
Вы сказали кому-то, что это скучно.
Другой сказал кому-то, что это скучно.
Вы согласились с тем, что это скучно.
5. Вам сказали, что с Вами неинтересно.
Вы сказали кому-то, что с ним неинтересно.
Другой сказал кому-то, что с ним скучно.

Кто-то согласился с тем, что он скучный человек.

Вы согласились с тем, что Вы неинтересный человек.

6. Вы сказали о ком-то, что он скучный.
Вам сказали о ком-то, что некто скучный.
Другой сказал кому-то, что некто неинтересный.

Вы согласились с тем, что некто неинтересный.

7. Вы пытались заинтересовать кого-то, но не смогли.

Кто-то пытался заинтересовать Вас, но не смог.

Другой пытался заинтересовать кого-то, но не смог.

Вы пытались заинтересоваться, но не смогли.

8. Секс был Вам не интересен.

Другому секс был не интересен.

9. Пища была Вам не интересна.

Другому пища была не интересна.

10. Развлечения были Вам не интересны.

Другому развлечения были не интересны.

11. Мысли были Вам не интересны.

Другому мысли были не интересны.

12. То, что Вы делали, было Вам не интересно.

Другой делал что-то без интереса.

13. Люди были Вам не интересны.

Другому люди были не интересны.

14. То, что окружало Вас, было не интересно.

Другой не находил интереса в своем окружении.

15. Ваше общение было скучным.

Общение другого было не интересным.

16. Прикосновение вызывало у Вас скуку (в лучшем случае).

Другой реагировал на прикосновение подобным образом.

17. То, что Вы слышали, было Вам не интересно.

Другой скучающе слушал.

18. Зрелище вызывало у Вас скуку.

Другой смотрел незаинтересованно.

19. Разговор был Вам не интересен.

Другой скучал от разговоров.

20. Вы сказали кому-то, что все вокруг одно и то же.

Кто-то сказал Вам, что все вокруг одно и то же.

Другой сказал кому-то, что все вокруг одно и то же.

Вы сказали себе, что все вокруг одно и то же.

21. *****

22. Вы сказали кому-то, что жизнь скучна и жить не интересно (тоскливо).
 Кто-то сказал Вам, что жить не интересно.
 Другой сказал кому-то, что жизнь скучна.
 Вы сказали себе, что жизнь не интересна.
 23. Вы отказались от чего-то, сославшись на скуку.
 Другой отказался от чего-то, сославшись на скуку.
 24. Вы оправдались тем, что Вам не интересно.
 Кто-то оправдался тем, что ему не интересно.
 25. Все вокруг было серое и унылое.
 26. Вы ждали, и Вам было скучно.
 27. Вы боролись со скукой.
 Другой боролся со скукой.
 28. Ваши действия были порождены скукой.
 Другой что-то делал со скуки.
 29. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) заскучал?
 30. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) никогда не испытывал скуку?
 31. Вы сказали кому-то, что скучали по нему.
 Кто-то сказал, что соскучился по Вам.
 Другой сказал кому-то, что скучает о ком-то.
 Вы сказали себе, что соскучились по кому-то.
 32. Вам сказали, что без Вас скучно.
 Вы сказали кому-то, что без него скучно.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Непонимание

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вспомните состояние непонимания.
 И еще, и еще...до КЯ.
 2. Вспомните случай, когда Вы не понимали что-то.
 Другой не понимал что-то.

3. Вы сказали кому-то, что не понимаете.
 Кто-то сказал Вам, что не понимает.
 Другой сказал кому-то, что не понимает.
 Вы сказали себе, что не понимаете.
 4. Вы продемонстрировали кому-то свое непонимание.
 Кто-то продемонстрировал Вам свое непонимание.
 Другой демонстрировал кому-то свое непонимание.
 Вы действительно не понимали.
 5. Вам сказали, что Вы не можете понимать...
 Вы сказали кому-то, что он не может понимать...
 Другой сказал кому-то, что он не может понимать...
 Кто-то согласился с тем, что не может понимать.
 Вы согласились с тем, что не можете понимать.
 6. Вас не поняли.
 Вы не поняли кого-то.
 7. Вы что-то не поняли и сожалели об этом.
 Другой что-то не понял и сожалел об этом.
 8. Вы обнаружили причину чьего-то непонимания.
 Кто-то обнаружил причину Вашего непонимания.
 Другой выяснил причину чьего-то непонимания.
 Вы обнаружили причину собственного непонимания.
 9. Ваше непонимание злило кого-то.
 Чье-то непонимание злило Вас.
 Другой злился из-за чьего-то непонимания.
 Вы злились из-за собственного непонимания.
 10. Вы хотели понять, но Вам не смогли объяснить.
 Вы что-то не смогли объяснить кому-то.
 Другой не смог объяснить что-то кому-то.
 Вы не смогли что-то объяснить самому себе.
 11. Вам сказали, что вам не надо это понимать.
 Вы сказали кому-то, что ему это не надо понимать.
 Другой сказал кому-то, что ему это не надо понимать.
 Кто-то согласился с тем, что ему это понимать не надо.
 Вы согласились с тем, что Вам это понимать не надо.
 12. Вы скрывали свое непонимание.
 Другой скрывал свое непонимание.

13. Вы скрыли, что поняли.
Другой скрыл, что понял.
14. Вы сказали кому-то, что не хотите этого понимать.
Кто-то сказал Вам, что не хочет этого понимать.
Другой сказал кому-то, что не хочет этого понимать.
Вы сказали себе, что не хотите этого понимать.
15. Вы не понимали самого себя.
Другой не понимал самого себя.
16. Вас принуждали понимать...
Вы принуждали кого-то понимать...
17. Вы сказали кому-то, что это трудно понять.
Кто-то сказал Вам, что это трудно понять.
Другой сказал кому-то, что это трудно понять.
Кто-то согласился с тем, что это трудно понять.
Вы согласились с тем, что это трудно понять.
18. Вы оправдались перед кем-то тем, что не поняли.
Кто-то оправдался перед Вами тем, что не понял.
Другой оправдался перед кем-то тем, что не понял.
Вы оправдались перед собой тем, что не поняли.
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
19. Вы мотивировали кому-то свое непонимание.
Кто-то мотивировал Вам свое непонимание.
Другой мотивировал кому-то свое непонимание.
Вы объяснили себе, почему Вы не понимаете.
20. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей неспособностью понимать.
Вы присваивали атрибуты себе в связи с непониманием.
21. Вы присваивали атрибуты кому-то в связи с его непониманием.
Другой присваивал атрибуты кому-то в связи с его непониманием.
22. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) не мог понимать?
23. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы кто-то (возможна подстановка терминала) не мог понимать Вас?

24. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) имел высокую степень понимания?
25. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы Вас всегда понимали (кто угодно и где угодно)?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Не помню

(забывчивость, плохая память)

Плохая память в отношении собственного жизненного опыта, отдельных участков трака или в отношении повседневных дел может быть объяснена утратой контроля за механизмом (автоматикой) памяти. Основные причины следующие:

а). Жизненный опыт может быть подавлен постулатами, неудачами, проступками и оправданиями, непризнанными ошибками, гипнотическими и наркогипнотическими внушениями, согласиями с авторитетами и распространенными суждениями, потерями.

б). Т-трак может быть подавлен всеми из вышеперечисленных причин, а также рядом причин, которые здесь не рассматриваются.

в). Повседневная (бытовая) забывчивость может происходить из всего вышеперечисленного и, как правило, напрямую соотносится со способностью принимать ответственность.

г). Качество памяти напрямую связано со способностью осуществлять управление.

На работе памяти может сказываться качество питания, в частности, углеводный баланс, протеиновая диета и наличие витаминов группы "Б".

Данный процесс следует проходить не смотря на то, что при прохождении списков самоанализа, Вы уже уделяли значительное внимание данной теме. Вероятность того, что Вы получите новый материал очень высока.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вспомните случай, когда Вы вспоминали что-нибудь.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вспомните случай, когда Вы решили, что что-то плохое было неважно.

И еще, и еще...до КЯ.
 3. Вы сказали кому-то, что не помните...
 Кто-то сказал Вам, что не помнит...
 Другой сказал кому-то, что не помнит...
 Вы сказали себе, что не помните.
 4. Вы сказали кому-то, что у Вас памяти нет.
 Кто-то сказал Вам, что у него памяти нет.
 Другой сказал кому-то, что у него памяти нет.
 Вы сказали себе, что у Вас памяти нет.
 5. Вы сказали кому-то, что у него памяти нет.
 Кто-то сказал Вам, что у вас памяти нет.
 Кто-то согласился с тем, что у него памяти нет.
 Вы согласились с тем, что у Вас памяти нет.
 6. Вы сказали кому-то, что это лучше забыть, не помнить.
 Кто-то сказал Вам, что это лучше забыть.
 Другой сказал кому-то, что это надо забыть.
 Кто-то согласился с тем, что это лучше забыть.
 Вы согласились с тем, что это лучше забыть.
 7. Вам сказали, что Вы не можете этого помнить.
 Вы сказали кому-то, что он не может этого помнить.
 Кто-то согласился с тем, что не может этого помнить.
 Вы согласились с тем, что не можете этого помнить.
 8. Вы хотели что-то забыть.
 Другой хотел что-то забыть.
 9. Вы что-то забыли.
 Другой что-то забыл.
 10. Вы сказали кому-то, что забыли...
 Кто-то сказал Вам, что забыл...
 Другой сказал себе, что забыл...
 Вы сказали себе, что опять забыли...
 11. Вы сказали кому-то, что этого нельзя забывать.
 Кто-то сказал Вам, что этого нельзя забывать.
 Другой сказал кому-то, что этого нельзя забывать.
 Кто-то согласился с тем, что этого нельзя забывать.
 Вы согласились с тем, что этого нельзя забывать.
 12. Вы что-то забыли и сожалели об этом.
 Другой что-то забыл и сожалел об этом.
 13. Вы оправдались перед кем-то тем, что забыли.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что забыл.
 Другой оправдался перед кем-то тем, что забыл.
 Вы оправдались перед собой тем, что забыли.
 14. Вас принуждали что-то вспомнить.
 Вы принуждали кого-то что-то вспомнить.
 Другой принуждал кого-то вспоминать.
 Вы заставляли себя что-то вспомнить.
 15. Вы хотели что-то вспомнить, но не могли (заклинило).
 Другой хотел вспомнить, но не мог.
 16. Вы скрывали, что не можете вспомнить.
 Другой скрывал, что не может вспомнить.
 17. Вы сделали вид, что не помните кого-то или что-то.
 Другой сделал вид, что не помнит.
 18. Вы сделали вид, что не можете вспомнить.
 Другой сделал вид, что не может вспомнить.
 19. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей памятью.
 Вы себе присваивали атрибуты в связи с памятью.
 20. Вы сказали кому-то, что все помните, ничего никогда не забываете.
 Кто-то сказал Вам, что ничего не забывает.
 Другой сказал кому-то, что ничего не забывает.
 Память была предметом Вашей гордости.
 21. У кого из близких Вам людей была плохая память?
 Процессы расщепления вейлансов.
 22. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы у (Ваше имя) были проблемы с памятью?
 23. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы у (Ваше имя) была прекрасная память?
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
 24. Вы боялись забыть.
 Другой боялся забыть.
 25. Вы боялись вспомнить.
 Другой боялся вспомнить.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Не знаю

Представьте себе что-нибудь.

И еще, и еще...до КЯ.

1. Вызовите в памяти растерянность из-за незнания.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы сказали кому-то, что не знаете...

Кто-то сказал Вам, что не знает...

Другой сказал кому-то, что не знает...

Вы сказали себе, что не знаете...

3. Вам сказали, что Вы не можете этого знать.

Вы сказали кому-то, что он не может этого знать.

Кто-то согласился с тем, что не может этого знать.

Вы согласились с тем, что не можете этого знать.

4. Кто-то сказал, что человеку это не дано знать.

Вы согласились с тем, что знать это невозможно.

5. Вы что-то не знали и сожалели об этом. Другой сожалел, что не знает что-то.

6. Вы скрывали, что что-то не знаете.

Другой скрывал, что что-то не знает.

7. Вы делали вид, что что-то не знаете или кого-то.

Другой делал вид, что не знает.

8. Вам сказали, что это Вам знать необязательно, не надо.

Вы сказали кому-то, что ему это знать необязательно.

Кто-то согласился с тем, что ему это знать необязательно.

Вы согласились с тем, что Вам это лучше не знать.

9. Вы хотели что-то узнать, но не сумели.

Другой хотел что-то узнать, но не сумел.

10. Вы сослались на незнание, и от Вас отстали.

Другой сослался на незнание, и от него отстали.

11. Вы оправдались перед кем-то тем, что не знали.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что не знал.

Другой оправдался перед кем-то тем, что не знал.

Вы оправдались перед собой тем, что не знали.

12. Вы скрывали свое знание о чем-то.

Другой скрывал свое знание о чем-то.

13. Вы сказали кому-то, что не хотите этого знать.

Вам сказал кто-то, что не хочет этого знать.

Другой сказал кому-то, что не хочет этого знать.

Вы сказали себе, что не хотите этого знать.

14. Вы сказали кому-то, что знаний Вам достаточно.

Кто-то сказал Вам, что ему хватает того, что он знает.

Другой сказал кому-то, что ему достаточно знаний.

Вы сказали, что Вам хватит того, что Вы знаете.

15. Вам сказали, что Ваши знания неверны.

Вы сказали кому-то, что его знания неточны.

Другой обесценил чьи-то знания.

Вы усомнились в собственных знаниях.

16. Вам сказали: «Много будешь знать — скоро состаришься, быстро облысеешь»; «чем меньше знаешь, тем лучше спишь»; «нечего учиться — работать надо»; и т.д. и т.п..

Вы согласились с этим суждением.

17. Вам сказали, что это знание опасно.

Вы сказали кому-то, что это знание опасно.

Кто-то согласился с тем, что это знание опасно.

Вы согласились с тем, что это знание опасно.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

18. Вас наказали за незнание.

Другого наказали за незнание.

19. Ваше незнание было предметом чьих-то развлечений.

Незнание другого было предметом чьих-то развлечений.

20. Вы боялись что-то узнать.

Другой боялся что-то узнать.

21. Вы хотели узнать тайну.

Другой хотел узнать тайну.

22. Что, как Вы считаете, безопасно знать? Что, по Вашему мнению, безопасно не знать?

23. Что для Вас было бы нормальным не знать?

Что для другого было бы нормальным не знать?

24. Что для Вас было бы нормальным знать?

Что для другого было бы нормальным знать?

25. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к знанию/незнанию. Вы присваивали себе атрибуты в связи с отношением к знанию.

26. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) не имел проблем с познанием?

27. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) не мог ничего узнать?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Не хочу, не буду

(Протест, сопротивление)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

И еще, и еще...до КЯ.

1. Вызовите в памяти состояние протеста.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вас принуждали есть, пить.

Вы принуждали кого-то есть, пить.

3. Вас принуждали спать.

Вы принуждали спать кого-то.

4. Вас принуждали двигаться.

Вы принуждали кого-то двигаться.

5. Вас принуждали оставаться в неподвижности.

Вы принуждали кого-то оставаться в неподвижности.

6. Вас принуждали что-то делать (учить уроки, убирать игрушки, подметать пол, мыть посуду, копать огород, идти в магазин, служить в армии, жениться, рожать и т.д.).

7. Ваше действие было прервано.

Вы прервали чье-то действие.

8. Вы сказали кому-то, что не хотите...

Кто-то сказал Вам, что не хочет...

Другой сказал кому-то, что не хочет...

Вы сказали себе, что не хотите...

9. Вам сказали, что Вы не хотите...

Вы сказали кому-то, что он не хочет...

Кто-то согласился с тем, что не хочет...

Вы согласились с тем, что не хотите...

10. Вы сказали кому-то, что больше ничего не хотите.

Кто-то сказал Вам, что больше ничего не хочет.

Другой сказал кому-то, что больше ничего не хочет.

Вы сказали себе, что больше ничего не хотите.

11. Вы сказали кому-то, что Вам ничего не надо.

Кто-то сказал Вам, что ему больше ничего не надо.

Другой сказал кому-то, что ему больше ничего не надо.

Вы сказали себе, что Вам больше ничего не надо.

12. Кто-то сказал (обвинил, позавидовал, констатировал), что Вам ничего не надо.

Вы сказали кому-то, что ему ничего не надо.

Кто-то согласился с тем, что ему ничего не надо.

Вы согласились с тем, что Вам ничего не надо.

13. Вы не хотели, но было надо...

Другой не хотел, но было надо...

14. То, к чему Вас принуждали вызывало у Вас протест.

Другой протестовал против чего-то.

15. Вы сказали кому-то, что не будете этого делать.

Кто-то сказал Вам, что не будет этого делать.

Другой сказал кому-то, что не будет этого делать.

Вы сказали себе, что не будете этого делать.

16. *****

17. Вы сказали кому-то, что больше не будете...

Кто-то сказал Вам, что больше не будет...

Другой сказал кому-то, что больше не будет...

Вы сказали себе, что больше не будете...

18. Вы скрывали свое нехотение.

Другой скрывал свое нехотение.

19. Вы подавляли свое нехотение.

Другой подавлял свое нехотение.

20. Вы мотивировали для кого-то свое нехотение.

Кто-то объяснил Вам, почему он не хочет.

Другой обосновал кому-то свое нехотение.

Вы обосновали для себя собственное нехотение.

21. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим несогласием.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с несогласием.

22. Вы пытались захотеть, но не сумели.

Другой пытался захотеть, но не сумел.

Представьте себе что-нибудь.

И еще, и еще...до КЯ.

Владение— потеря

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. У Вас что-то взяли без спроса.

Вы взяли у кого-то что-то без спроса.

Другой взял что-то у кого-то без спроса.

2. У Вас что-то взяли и не отдали.

Вы у кого-то что-то взяли и не отдали.

Если такое имело место быть, то:

—Что Вы собираетесь предпринять в связи с этим?

Другой у кого-то что-то взял и не отдал.

Вы что-то потеряли.

3. Кто-то испортил вашу вещь.

Вы испортили чью-то вещь.

Другой испортил чью-то вещь.

Вы испортили собственную вещь.

Если такое имело место быть, то:

—Что Вы собираетесь предпринять в связи с этим?

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

4. Вам сказали, что это Ваше, а потом оказалось, что это не так (кто-то контролировал, как Вы это используете).

Вы сказали кому-то, что это его, а потом следили (контролировали), как он это использует.

Другой контролировал, как кто-то использует “свой” вещи.

Вы посчитали что-то своим, а потом оказалось, что это не так (кто-то контролировал, как Вы это используете).

Пройдите далеко в детство по этой позиции.

5. Вы рассчитывали найти вещь на привычном месте, но ее там не оказалось.

Другой не нашел вещь на привычном месте.

6. Вы сказали кому-то, что терпеть не можете, когда берут Ваши вещи.

Кто-то сказал Вам, что терпеть не может, когда берет его вещи.

Другой сказал кому-то, что терпеть не может, когда берет его вещи.

Вы сказали себе, что невыносите, когда берут Ваши вещи.

7. Вам кто-то сказал, что брать чужое не следует (нехорошо, плохо, свое иметь надо и т.п.).

Вы сказали кому-то, что брать чужое не следует.

Другой сказал кому-то, что брать чужое не следует.

Кто-то согласился с тем, что свое иметь надо.

Вы согласились с тем, что свое иметь надо.

8. У Вас что-то отобрали.

Вы отобрали у кого-то.

9. Вам навязывали какие-то вещи.

Вы навязывали кому-то какие-то вещи.

Другой навязывал кому-то какие-то вещи.

Вы навязывали себе какие-то вещи.

10. Вы скрывали какие-то вещи.

Другой скрывал какие-то вещи.

11. У Вас что-то украли.

Вы что-то украли.

12. Вы сказали кому-то о том, что что-то потеряли.

Кто-то сказал Вам, что что-то потерял.

Другой сказал кому-то, что что-то потерял.

Вы сказали себе, что что-то потеряли.

13. Вам сказали, что вы растеряха.

Вы сказали кому-то, что он растеряха.

Другой сказал кому-то, что он растеряха.

Кто-то согласился с тем, что он растеряха.

Вы согласились с тем, что Вы растеряха.

14. Вы сказали кому-то, что потеряли, а это не так.

Другой сказал, что потерял, а это не так.

15. Вы скрывали свою потерю.

Другой скрывал свою потерю.

16. Вы оправдались перед кем-то тем, что потеряли.

Кто-то оправдался перед Вами тем, что потерял.

Другой оправдался перед кем-то тем, что потерял.

Вы оправдались перед собой тем, что потеряли.

17. Вам посочувствовали в связи с Вашей потерей.

Вы посочувствовали кому-то в связи с его потерей.

Другой посочувствовал кому-то в связи с его потерей.

Вам было жалко себя в связи с какой-то потерей.

18. Вы сожалели о потерянном времени.

Другой сожалел о потерянном времени.

19. Вы сожалели о потерянной молодости.

Другой сожалел о потерянной молодости.

20. Вы сожалели о потерянном здоровье.

Другой сожалел о потерянном здоровье.

21. Представьте себе все, чем Вы сейчас владеете.

— Закройте глаза и скажите: “Я потерял все это”.

— Решите, что Вы обзаведетесь новым скарбом.

— Откройте глаза и обнаружьте все совершенно новое.

— Опять закройте глаза и скажите: “Я потерял все это”.

— и т.д. поочередно до КЯ.

22. Закройте глаза.

— Откройте глаза и найдите совершенно новый мир.

И еще, и еще...до КЯ.

23. Вспомните время, когда вы были молоды.

И еще, и еще...до КЯ.

24. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к собственности.

Вы себе присваивали подобные атрибуты.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

25. Есть еще что-то, что Вы пропустили по этой теме?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Может быть

(неопределенность, неуверенность)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти состояние неопределенности.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вас держали в состоянии неопределенности («динамили»).

Вы держали кого-то в состоянии неопределенности.

Другой держал кого-то в состоянии неопределенности.

Вы продинамили себя (не приняли решения).

3. Вы сказали кому-то, что не переносите неопределенности.

Кто-то сказал Вам, что неопределенность изводит его.

Другой сказал кому-то, что терпеть не может неопределенности.

Вы сказали себе, что неопределенность невыносима.

4. Процесс “ожидание”.

5. Процесс “тревожность”.

6. От какой неопределенности Вы убежали бы.

Какую неопределенность Вы атаковали бы.

7. Вы ответили кому-то неопределенно.

Вам кто-то ответил неопределенно.

Другой ушел от прямого ответа.

Вы уклонялись от ответа самому себе.

8. Ваше обещание Вам дорого обошлось. Обещание другого вышло ему боком.

9. Вы сказали кому-то, что не надо давать обещаний.

Вам сказал кто-то, что обещать не надо.

Другой сказал кому-то, что лучше не давать обещаний.

Вы согласились с тем, что лучше обходиться без обещаний.

10. Вы приняли решение и сожалели об этом.

Другой сожалел о принятом решении.

11. Вы согласились на что-то и сожалели об этом.

Другой согласился на что-то и сожалел об этом.

12. Вы отказались от чего-то и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что отказался от чего-то.

13. Процесс “Неспособность”.

14. Вас называли нерешительным («мям-лей», «тряпкой» и т.п.).

Вы назвали кого-то нерешительным.

Другой назвал кого-то нерешительным.

Вы назвали себя нерешительным.

Вы согласились с тем, что нерешительны.

15. Вы не знали, как Вам поступить.

Другой не знал, как ему поступить.

16. Вы растерялись.

Другой растерялся.

17. Вы приняли чью-то сторону и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что принял чью-то сторону.

18. Вам казалось, что Вы правы, но жизнь это опровергла.

Другой думал, что он прав, но жизнь это опровергла.

19. Вы сказали кому-то, что ни в чем не уверены.

Кто-то сказал Вам, что ни в чем не уверен.

Другой сказал кому-то, что ни в чем не уверен.

Вы сказали себе, что не чувствуете уверенности.

20. Вам сказали, что ни в чем/ни в ком никогда нельзя быть уверенным.

Вы сказали кому-то, что ни в чем/ни в ком нельзя быть уверенным.

Кто-то согласился с тем, что ни в ком/ни в чем нельзя быть уверенным.

Вы согласились с тем, что ни в чем/ни в ком нельзя быть уверенным.

21. Вас принуждали принять решение.

Вы принуждали кого-то принять решение.

Другой принуждал кого-то принять решение.

Вы принуждали себя принять решение.

22. Вы оправдались перед кем-то своей нерешительностью.

Кто-то оправдался перед Вами своей нерешительностью.

Другой оправдался перед кем-то своей нерешительностью.

Вы оправдались перед собой своей нерешительностью.

23. Вы скрывали свою нерешительность.

Другой скрывал свою нерешительность.

24. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей нерешительностью.

Вы присваивали себе подобные атрибуты.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Не важно

(наплевать)

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вы сказали кому-то, что это неважно.

Кто-то сказал Вам, что это неважно.

Другой сказал кому-то, что это неважно.

Вы сказали себе, что это неважно.

2. Вы сказали кому-то, что Вам наплевать...

Кто-то сказал Вам, что ему наплевать...

Другой сказал кому-то, что ему наплевать...

Вы сказали себе, что Вам плевать...

3. Вы сказали кому-то, что этому не надо придавать значения.

Кто-то сказал Вам, что этому не надо придавать значения.

Другой сказал кому-то, что этому не надо придавать никакого значения.

Вы сказали себе, что этому не надо придавать значения.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

4. Вам сказали, что Вас это не касается.

Вы сказали кому-то, что его это не касается.

Другой сказал кому-то, что его это не касается.

Вы сказали себе, что Вас это не касается.

Вы согласились с тем, что Вас это не касается.

5. Вы не придали чему-то значения и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что не придавал чему-то значения.

6. Вы не обратили внимания на что-то и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что не придавал чему-то значения.

7. Вам сказали, чтобы Вы не обращали на это внимания.
Вы сказали кому-то, что не стоит обращать внимание.
Другой сказал кому-то, что не стоит обращать на это внимание.
Вы согласились с тем, что нет ничего, достойного внимания.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Стеснительность

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти чувство стеснения. И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы сказали кому-то, что стесняетесь. Кто-то сказал Вам, что стесняется.

Другой сказал кому-то, что стесняется. Вы сказали себе, что стесняетесь.

3. Вам кто-то сказал, что Вы стеснительны.

Вы сказали кому-то, что он стеснителен. Кто-то согласился с тем, что он стеснителен.

Вы согласились с тем, что стеснительны.

4. Вам сказали, чтобы Вы не стеснялись. Вы сказали кому-то, чтобы он не стеснялся.

Другой сказал кому-то, чтобы он не стеснялся.

Вы сказали себе, что стесняться не следует.

5. Вы не знали, как себя вести.

Другой не знал, как себя вести.

6. Ваш внешний вид не соответствовал... Внешний вид другого не соответствовал...

7. Вам сказали, что Вы не соответствуете обстановке.

(манера поведения, речь, смех, навыки общения, движения, одежда, стиль одежды, обувь, прическа, макияж, атрибуты, Ваш спутник и т.д.)

Вы сказали кому-то, что он не соответствует обстановке.

Другой сказал кому-то, что он не вписывается обстановку.

Вы сказали себе, что Вы не соответствуете обстановке.

Другой согласился с тем, что он не вписывается обстановку.

Вы согласились с тем, что не соответствуете обстановке.

8. Вы чувствовали, что не вписываетесь в компанию.

Другой не вписывался в компанию.

9. Вам сказали, что Вы не умеете себя вести.

Вы сказали кому-то, что он не умеет себя вести.

Другой сказал кому-то, что он не умеет себя вести.

Кто-то согласился с тем, что не умеет себя вести.

Вы согласились с тем, что не умеете себя вести.

10. Над Вами смеялись.

Вы над кем-то смеялись.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Лень

неохота

Лень. Под этим понятием может скрываться целый комплекс труднообъяснимых с бытийной позиции проблем. Это может быть вейланс, может быть выпадение из игры и невозможность войти в новую, может быть перебор с ответственностью, а также непроявленная депрессия (апатия) или действие постулата. Может быть это все вместе и плюс еще чего-нибудь. Основной причиной обычно бывает утрата способности управлять.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти ленивое состояние. И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы сказали кому-то, что Вам лень, неохота.

Кто-то сказал Вам, что ему лень, неохота. Другой сказал кому-то, что ему лень.

Вы сказали себе, что Вам лень.

3. Вас называли ленивым.

Вы кого-то называли ленивым.

Другой назвал кого-то ленивым.

Кто-то согласился с тем, что он лентяй.

Вы согласились с тем, что ленивы.

4. Вы отказались от чего-то, сославшись на лень.

Другой отказался от чего-то, сославшись на лень.

5. Вас призывали не быть ленивым.

Вы призывали кого-то не быть ленивым, увы, бесполезно.

Другой призывал кого-то не лениться.

Вы уговаривали себя преодолеть лень.

6. Вы пытались преодолеть собственную лень, но у Вас не получилось.

Вы пытались преодолеть чью-то лень, но у Вас не получилось.

Кто-то пытался преодолеть Вашу лень, но у него не получилось.

7. Вы скрывали свою лень.

Другой скрывал свою лень.

8. Вы сказали кому-то, что любите побездельничать.

Кто-то сказал Вам, что любит побездельничать.

Другой сказал кому-то, что любит побездельничать.

Вы сказали себе, что любите побездельничать.

9. Вас принуждали бездельничать.

Вы кого-то принуждали бездельничать.

Другой принуждал кого-то бездельничать.

Вы себя принуждали бездельничать.

10. Вы завидовали кому-то, кто праздно проводил время.

Другой завидовал кому-то, кто праздно проводил время.

11. Вас принуждали что-то делать.

Вы принуждали кого-то что-то делать.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

12. Вы сказали кому-то, что ничего не будете делать.

Кто-то сказал Вам, что не будет ничего делать.

Другой сказал кому-то, что не будет ничего делать.

Вы сказали себе, что ничего не будете делать.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Мистика

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти мистическое настроение.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вспомните место, где Вы занимались мистикой.

И еще, и еще... до тех пор, пока это место не будет приведено в настоящий момент и НЕ ПОТЕРЯЕТ ЗНАЧИМОСТЬ.

3. Вызовите в памяти интерес к мистике.

И еще, и еще...до КЯ.

4. Вы сказали кому-то, что интересуетесь мистикой.

Кто-то сказал Вам, что интересуется мистикой.

Другой сказал кому-то, что интересуется мистикой.

Вы сказали себе, что интересуетесь мистикой.

5. Вам сказали, что через мистику можно решать проблемы.

Вы сказали кому-то, что через мистику можно решать проблемы.

Другой сказал кому-то, что через мистику можно решать проблемы.

Вы согласились с тем, что через мистику можно решать проблемы.

6. Вы пытались решать проблемы посредством мистики.

Другой пытался решать проблемы посредством мистики.

7. Вы скрывали свой интерес к мистике.

Другой скрывал свой интерес к мистике.

8. Вам навязывали мистические понятия о жизни.

Вы навязывали кому-то мистические понятия о жизни.

Другой навязывал кому-то мистические понятия о жизни.

Вы согласились с мистическими понятиями о жизни.

9. Вы осуждали чей-то интерес к мистике.

Кто-то осуждал Ваш интерес к мистике.

10. Вы получили какой-то результат через мистику.

Другой получил какой-то результат через мистику.

11. Вы не получили никакого результата от мистики.
- Другой не получил никакого результата от мистики.
12. Вы участвовали в мистическом действии (гадание, столоверчение, религиозные обряды и т.п.).
13. Вы обращались за помощью к гадалкам, ворожеем, колдунам, ведьмам, шаманам, экстрасенсам, биоэнергетикам, целителям, гуру, религиозным деятелям, гипнотизерам и т.п.
14. Ваше увлечение мистикой плохо кончилось.
- Мистические увлечения другого плохо кончились.
15. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к мистике.
- Вы присваивали себе атрибуты в связи с собственным отношением к мистике.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Курево

Привычка к употреблению никотина — одна из самых распространенных и трудно устранимых. За всю историю борьбы с курением эта привычка объяснялась самыми различными причинами. От происков дьявола до физиологической потребности мозга в никотиновой кислоте, от печали по утраченной в детстве соске до выражения сексуальности, от подражания взрослым до использования сигареты в качестве инструмента общения.

Курильщики имеют огромное количество объяснений по поводу употребления ими никотина, и эти объяснения далеко выходят за рамки официальных и бытовых понятий о причинах этого пристрастия. Не сбрасывая со счетов имеющиеся объяснения, хотелось бы предложить еще одно: сигарета как способ удерживания настоящего момента, реальности, своеобразный якорь. Кстати, привычка жевать резинку, крутить что-то в руках, постукивать или отбивать такт тоже неплохо этим объясняются.

Привычка эта сугубо индивидуальна, и если ставится задача устранить ее, то и искать причины надо индивидуально в пакете пристрастия к никотину, приводя в настоящий момент любым способом ситуации, в которых человек придал важность сигарете.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

1. Вспомните свой первый опыт курения. И пройдите всю цепь случаев употребления никотина вплоть до настоящего момента.
2. Вам сказали, что курить вредно. Вы сказали кому-то, что курить вредно. Другой сказал кому-то, что курить вредно. Вы сказали себе, что курить вредно.
3. Вам сказали, что от курения можно заболеть. Вы сказали кому-то, что от курения можно заболеть. Другой сказал кому-то, что от курения можно заболеть. Кто-то согласился с тем, что от курения можно заболеть. Вы согласились с тем, что от курения можно заболеть.
4. Вам сказали, что Вы много курите. Вы сказали кому-то, что он много курит. Кто-то согласился с тем, что он много курит. Вы согласились с тем, что много курите.
5. Вы объяснили кому-то, почему Вы курите. Кто-то объяснил Вам, почему он курит. Другой объяснил кому-то, почему он курит. Вы объяснили себе, почему Вы курите.
6. Вы явно перекурили (обкурились). Другой обкурился.
7. У Вас не было курева, и Вас это мучило. Другой страдал из-за отсутствия сигарет.
8. Вспомните все моменты и места, где Вы решали, что не будете курить (вместе с основаниями).
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
9. Вспомните все моменты и места, где Вы решали, что будете курить (вместе с основаниями).
10. Вам запрещали курить. Вы запрещали курить кому-то.
11. Вас наказывали за то, что Вы курите. Вы наказывали кого-то за то, что он курит.
12. Вы скрывали, что курите. Другой скрывал, что курит.
13. Вас уговаривали закурить. Вы уговаривали кого-то закурить.
14. Сигареты привлекали Вас. Пройдите по этой теме далеко в детство.
15. Вы сказали кому-то, что Вам нравится курить. Кто-то сказал Вам, что ему нравится курить.

Другой сказал кому-то, что ему нравится курить.

Вы сказали себе, что Вам нравится курить.

16. Вы сказали кому-то, что любите какой-то сорт сигарет, табака.

Кто-то сказал Вам, что любит определенный сорт сигарет, табака.

Другой сказал кому-то, что курит только определенный сорт сигарет.

Вы сказали себе, что Вам нравится определенный сорт сигарет.

17. Вы были в обстоятельствах, где положение некурящего создавало неудобства.

18. Вы были в обстоятельствах, где привычка к курению приносила выгоды.

19. Припомните случаи/места, где, как Вы считаете, сигарета помогла установить Вам отношения с кем-то.

20. Припомните случаи/места где, как Вы считаете, сигарета позволила Вам выиграть время для обдумывания, принятия решения.

21. Припомните случаи/места где, как Вы считаете, сигарета помогла Вам успокоиться, снять нервное напряжение.

22. Вы сказали кому-то, что сигареты помогают Вам сохранить фигуру.

Кто-то сказал Вам, что сигареты помогают ему сохранить фигуру.

Другой сказал кому-то, что сигареты помогают ему сохранить фигуру.

Вы сказали себе, что сигареты помогают Вам сохранить фигуру.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

23. Вам сказали, что курение может повлиять на успешность Вашей деятельности.

Вы сказали кому-то, что курение может повлиять на успешность его деятельности.

Кто-то согласился с тем, что курение может повлиять на успешность его деятельности.

Вы согласились с тем, что курение может повлиять на успешность Вашей деятельности.

24. Вам присваивали атрибуты в связи с курением.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с курением.

25. Обнаружьте свои привычки и ритуалы в связи с курением.

— У кого были такие же привычки?

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Шкала DEI

Жизнь может рассматриваться, как игра в выживание. Игра ведется на игровой площадке, именуемой **реальностью** посредством **общения**, устанавливаемого на основании **симпатии**.

Цель игры: наилучшее **выживание** и состояние **счастья** в качестве приза, которое человек получает через **успех**, подтверждаемый приходящим **восхищением**

Неуспех приводит к снижению качества выживания и растрачиванию **способностей**.

Успех или неуспех определяются способностью человека к восприятию реальности, ее оценке и адекватной реакции в рамках принятых правил игры.

Способности человека определяются стартовыми условиями (данностью), воспитанием, образованием, его эмоциональным тоном и тоном его среды обитания, а так же проекциями с тэтрака.

Ошибочные действия и нарушения правил игры наказываются болью и бессознательностью и также ведут к снижению способностей.

Атрибуты игры: **ОЖИДАНИЕ, ТАЙНА, СЕКС, ПИЩА, СИМВОЛЫ, МЫСЛЬ (думание), УСИЛИЯ, ЭМОЦИИ, СМОТРЕНИЕ, ЗНАНИЕ О ЧЕМ-ТО, НЕЗНАНИЕ, ЗНАНИЕ.**

Действия с атрибутами (**Шкала DEI**): **УНИЧТОЖЕНИЕ, СКРЫВАНИЕ, ОБЕРЕГАНИЕ, ПРИСВОЕНИЕ, ПОДАВЛЕНИЕ, НАВЯЗЫВАНИЕ, ЖЕЛАНИЕ, ИНТЕРЕС.**

При прохождении каждого этапа данного процесса, как только Вы обнаружили требуемое, обратите внимание на то, где это находится: обнаруживаете ли Вы это в физической вселенной? Если да, то насколько отдаленным это кажется? Приведите это в настоящий момент и найдите еще несколько подобных картинок и т.д., пока не исчерпаете тему. Вы можете попрактиковаться в оперировании потоками. Для этого надо, обнаружив какие-либо собственные действия, поискать мотиватор к этим действиям. Обнаружив какие-либо чужие действия - поискать собственные подобные действия.

Уничтожение, растрата, потеря

1. Обнаружьте какие-либо уничтоженные тайны.

2. Обнаружьте какой-либо уничтоженный секс.

3. Обнаружьте какое-либо уничтоженное принятие пищи.
4. Обнаружьте какие-либо уничтоженные символы.
5. Обнаружьте какое-либо уничтоженное думание.
6. Обнаружьте какие-либо уничтоженные усилия.
7. Обнаружьте какие-либо уничтоженные эмоции.
8. Обнаружьте какое-либо уничтоженное смотрение.
9. Обнаружьте какое-либо уничтоженное знание.

- а) Представьте что-нибудь.**
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Скрывание, прятание

1. Обнаружьте какие-либо тайны.
2. Обнаружьте какой-либо скрытый секс.
3. Обнаружьте какое-либо скрытое принятие пищи.
4. Обнаружьте какие-либо скрытые символы.
5. Обнаружьте какое-либо скрытое думание.
6. Обнаружьте какие-либо скрытые усилия.
7. Обнаружьте какие-либо скрытые эмоции.
8. Обнаружьте какое-либо скрытое смотрение.
9. Обнаружьте какое-либо скрытое знание.

- а) Представьте что-нибудь.**
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Оберегание, защита, сохранение

1. Обнаружьте какие-либо оберегаемые тайны.
2. Обнаружьте какой-либо оберегаемый секс.
3. Обнаружьте какое-либо оберегаемое принятие пищи.
4. Обнаружьте какие-либо оберегаемые символы.
5. Обнаружьте какое-либо оберегаемое думание.
6. Обнаружьте какие-либо оберегаемые усилия.

7. Обнаружьте какие-либо оберегаемые эмоции.
8. Обнаружьте какое-либо оберегаемое смотрение.
9. Обнаружьте какое-либо оберегаемое знание.

- а) Представьте что-нибудь.**
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Присвоение, владение, собственность

1. Обнаружьте какие-либо присвоенные тайны.
2. Обнаружьте какой-либо присвоенный секс.
3. Обнаружьте какое-либо присвоенное принятие пищи.
4. Обнаружьте какие-либо присвоенные символы.
5. Обнаружьте какое-либо присвоенное думание.
6. Обнаружьте какие-либо присвоенные усилия.
7. Обнаружьте какие-либо присвоенные эмоции.
8. Обнаружьте какое-либо присвоенное смотрение.
9. Обнаружьте какое-либо присвоенное знание.

- а) Представьте что-нибудь.**
б) Пусть другой представит что-нибудь.

Подавление, прекращение, обрыв

1. Обнаружьте какие-либо подавленные тайны.
2. Обнаружьте какой-либо подавленный секс.
3. Обнаружьте какое-либо подавленное принятие пищи.
4. Обнаружьте какие-либо подавленные символы.
5. Обнаружьте какое-либо подавленное думание.
6. Обнаружьте какие-либо подавленные усилия.
7. Обнаружьте какие-либо подавленные эмоции.
8. Обнаружьте какое-либо подавленное смотрение.

9. Обнаружьте какое-либо подавленное знание.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Навязывание, принуждение

1. Обнаружьте какие-либо навязанные тайны.

2. Обнаружьте какой-либо навязанный секс.

3. Обнаружьте какое-либо навязанное принятие пищи.

4. Обнаружьте какие-либо навязанные символы.

5. Обнаружьте какое-либо навязанное думание.

6. Обнаружьте какие-либо навязанные усилия.

7. Обнаружьте какие-либо навязанные эмоции.

8. Обнаружьте какое-либо навязанное смотрение.

9. Обнаружьте какое-либо навязанное знание.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Желание, хотение, стремление

1. Обнаружьте какие-либо желаемые тайны.

2. Обнаружьте какой-либо желаемый секс.

3. Обнаружьте какое-либо желаемое принятие пищи.

4. Обнаружьте какие-либо желаемые символы.

5. Обнаружьте какое-либо желаемое думание.

6. Обнаружьте какие-либо желаемые усилия.

7. Обнаружьте какие-либо желаемые эмоции.

8. Обнаружьте какое-либо желаемое смотрение.

9. Обнаружьте какое-либо желаемое знание.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

Интерес, стремление знать

1. Обнаружьте какие-либо тайны, которыми могли бы заинтересоваться люди.

2. Обнаружьте какой-либо секс, которым могли бы заинтересоваться люди.

3. Обнаружьте какое-либо принятие пищи, которым могли бы заинтересоваться люди.

4. Обнаружьте какие-либо символы, которыми могли бы заинтересоваться люди.

5. Обнаружьте какое-либо думание, которым могли бы заинтересоваться люди.

6. Обнаружьте какие-либо усилия, которыми могли бы заинтересоваться люди.

7. Обнаружьте какие-либо эмоции, которыми могли бы заинтересоваться люди.

8. Обнаружьте какое-либо смотрение, которым могли бы заинтересоваться люди.

9. Обнаружьте какое-либо знание, которым могли бы заинтересоваться люди.

а) Представьте что-нибудь.

б) Пусть другой представит что-нибудь.

Может оказаться целесообразным пройти первую ступень МОСТа (по Хаббарду).

Ответственность

Ответственность — это одна из самых важных и значимых позиций в жизни человека, т.к. бытийная успешность определяется его способностью принимать и нести ответственность. Нежелательно путать ответственность с чувством «долга».

Чем выше способность человека принимать ответственность, тем выше степень его самодостаточности, способность определять цели, принимать решения, создавать. И тем труднее воздействовать на такого человека, управлять им без его согласия. Можно сказать, что вокруг этой позиции идет затянувшийся скрытый конфликт между личностью и обществом, социумом. Социум заинтересован в управляемых, малопринципных людях. Личность заинтересована в самоопределенности и независимости. Кто кого? Печальная статистика, набранная психоаналитиками и социопсихологами, говорит о том, что личность проигрывает. Проигрывает по многим причинам, и одна из главных — это мощное воз-

действие вошедших в культуру механизмов подавления и разобщения. Результат действия этих механизмов — выдвленная из человека способность принимать ответственность и замена ее социальным имплантантом — чувством «долга». Социальный перевертыш, кажущаяся свобода от ответственности за те следствия, которые производит человек, приводит в результате к росту преступности, коррупции, снижению эмоционального тона общества и личности, падению способности к творчеству и созиданию, безработице. Это в целом, а в частности расплата за безответственность — это психосоматические заболевания, пьянство, наркотики, семейное неблагополучие, неполные семьи, неуспешность в жизни, которая по наследству передается детям. И много еще чего.

Нижеприведенный процессинг в значительной степени поднимает способность человека принимать ответственность, повышая, таким образом, его успешность и благополучие и, как ни странно, не только его, но и окружающих его людей.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1а. Вызовите в памяти ожидание каникул. И еще, и еще...до КЯ.

Каникулы - все, что позволяет уйти от ответственности в повседневной деятельности: отпуск, школьные каникулы, выходные, праздники, поездка в театр, кино, гости, магазин, симуляция болезни, ожидание помощи, завершение какой-либо деятельности и т.п.

1б. Вызовите в памяти ощущение начала каникул.

И еще, и еще...до КЯ.

1в. Вызовите в памяти ощущение праздника, завершения какой-либо деятельности.

И еще, и еще...до КЯ.

1г. Вызовите в памяти ощущение завершения каникул, праздника, отпуска, выходных.

И еще, и еще...до КЯ.

1д. Вызовите в памяти страх.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Вы хотели, чтобы о Вас позаботились (само желание).

Кто-то хотел, чтобы Вы о нем позаботились.

Другой хотел, чтобы кто-то о нем позаботился.

Вы хотели заботиться о себе сами.

2а. Вы хотели, чтобы Вам помогли.

Кто-то хотел, чтобы Вы ему помогли.

Другой хотел, чтобы ему кто-то помог.

Вы не нуждались ни в чьей помощи.

3. Вам сказали, что Вы плохо выглядите.

Вы сказали кому-то, что он плохо выглядит.

Другой сказал кому-то, что он плохо выглядит.

Вы сказали себе, что плохо выглядите.

Вы согласились с тем, что плохо выглядите.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

4. Вам сказали, что Вам надо отдохнуть.

Вы сказали кому-то, что ему надо отдохнуть.

Кто-то согласился с тем, что ему надо отдохнуть.

Вы согласились с тем, что Вам надо отдохнуть.

5. Вы хотели отдохнуть.

Другой хотел отдохнуть.

6. Вы хотели, чтобы кто-то разрешил Ваши проблемы.

Кто-то хотел, чтобы Вы разрешили его проблемы.

Другой хотел, чтобы кто-то разрешил его проблемы.

7. Вы не хотели принимать ответственность за что-то.

Другой не хотел принимать ответственность за что-то.

8. Вы уклонялись от ответственности.

Другой уклонялся от ответственности.

9. Вы приняли непомерную ответственность.

Другой перебрал ответственности.

10. Вы отказались от ответственности и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что отказался от ответственности.

11. Вы приняли ответственность и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что принял ответственность.

12. Вы «не отвечали» за те последствия, которые порождались Вашими действиями.

Другой «не отвечал» за те последствия, которые порождались его действиями.

13. Вас освободили от ответственности.

Вы избавили кого-то от ответственности.

Другой освободил кого-то от ответственности.

Вы освободили себя от ответственности.

14. Вас простили.

Вы простили кого-то.

Другой простил кого-то.

Вы простили себя.

15. Вы сказали кому-то: “Когда же это кончится”.

Кто-то сказал Вам: “Когда же это кончится”.

Другой сказал кому-то: “Когда же это кончится”.

Вы сказали себе: “Когда же это кончится”.

16. Вы сказали кому-то: “Сил моих нет”.

Кто-то сказал Вам: “Сил моих нет”.

Другой сказал кому-то: “Сил моих нет”.

Вы сказали себе: “Сил моих нет”.

17. Вам сказали, чтобы Вы не брались не за свое дело.

Вы сказали кому-то, чтобы он не брался не за свое дело.

Другой сказал кому-то, чтобы он не брался не за свое дело.

Вы сказали себе, что не стоит браться не за свое дело.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

18. Вы хотели что-то сделать, но Вам не позволили.

Вы не позволили кому-то что-то сделать.

Другой не позволил кому-то сделать что-то.

Вы не позволили себе сделать что-то.

19. Вам не позволили за что-то отвечать.

Вы не позволили кому-то за что-то отвечать.

Другой не позволил кому-то за что-то отвечать.

Вы не позволили себе за что-то отвечать.

20. Вас сделали ответственным за что-то.

Вы сделали кого-то ответственным за что-то.

Другой сделал кого-то ответственным за что-то.

Вы сделали себя ответственным за что-то.

21. Вы переложили ответственность на кого-то.

Кто-то переложил ответственность на вас.

Другой переложил ответственность на кого-то.

22. Вы не отвечали за собственное выживание.

Другой не отвечал за собственное выживание.

23. Вы хотели, чтобы за Ваше выживание кто-то взял ответственность.

Кто-то хотел, чтобы Вы взяли ответственность за его выживание.

Другой хотел, чтобы кто-то взял ответственность за его выживание.

Вы хотели сами отвечать за свое выживание.

24. Вам сказали, что это Ваше, а потом оказалось, что это не так и распоряжаться этим Вы не можете.

Пройдите по этой позиции как можно дальше в детство: игрушки, одежда, обувь, пространство, — все, что Вы посчитали своим, но не смогли распоряжаться этим по своему усмотрению из-за произвола старших, учителей, родителей, начальников.

25. За Вас решали, что Вам лучше, что Вам надо.

То же, что и в позиции 24: что одевать, куда ходить, где и когда гулять, есть, пить, с кем дружить, чем заниматься и т.п.

26. Вас ставили перед фактом.

Вы ставили кого-то перед фактом.

Другой ставил кого-то перед фактом.

Вы ставили себя перед фактом.

27. Вас критиковали.

Вы критиковали кого-то.

Другой критиковал кого-то.

Вы критиковали себя.

28. Вам очень хотелось уйти откуда-то.

29. Вам очень хотелось уехать куда-то (далеко).

30. Вы откуда-то убежали (сбежали, удрали).

31. Вам надо было принять решение.

32. Вы не могли принять решение.

33. Вы не хотели принимать решение.

34. Вы приняли решение и сожалели об этом.

Другой сожалел о принятом решении.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

35. Вы не приняли решение и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что не принял решения.

36. Вы послушались совета и сожалели об этом.

Другой сожалел о том, что послушался совета.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

37. Вас наказали, но Вы так и не поняли за что.

Другой не понял, за что его наказали.

38. Мать решала Ваши проблемы.

Вы решали чьи-то проблемы.

39. Отец решал Ваши проблемы.

Вы решали чьи-то проблемы.
40. Кто-то решал Ваши проблемы.
Вы решали чьи-то проблемы.
41. Вас кто-то обвинил во всем.
Вы обвинили кого-то во всем.
Другой обвинил кого-то во всем.
Вы обвинили себя во всем.
42. Вы ожидали окончания чего-то (мучительно).
Другой ожидал окончания чего-то.
43. Вы связались с кем-то и сожалели об этом.
Другой сожалел о том, что связался с кем-то.
44. Вы ввязались во что-то и сожалели об этом.
Другой сожалел о том, что ввязался во что-то.
45. Вы сказали кому-то, что не отвечаете за это.
Кто-то сказал Вам, что не отвечает за это.
Другой сказал кому-то, что не отвечает за это.
Вы сказали себе, что не отвечаете за это.
46. Вы боялись ответственности.
Другой боялся ответственности.
47. Вам сказали, что Вы не можете отвечать за это.
Вы сказали кому-то, что он не может отвечать за это.
Кто-то согласился с тем, что не может отвечать за это.
Вы согласились с тем, что не можете отвечать за это.
48. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей способностью нести ответственность.
Вы присваивали себе подобные атрибуты.
49. Процесс "Утомление".
50. Процесс "Болезнь".
51а. Создайте что-нибудь.
51б. Пусть другой создаст что-нибудь.
52. К Вам применяли рецестивный цикл.
Вы применяли рецестивный цикл к кому-то.
Другой применял рецестивный цикл к кому-то.
Вы применяли рецестивный цикл к себе.
Описание рецестивного цикла приводится в процессе "Стеснительность".
53. Вам сказали, что Вы должны, обязаны...
Вы сказали кому-то, что он должен, обязан...
Другой сказал кому-то, что он обязан...
Вы сказали себе, что обязаны...

53а. Вы начали что-то делать (по собственной инициативе), и тут появился кто-то и сказал, что Вы обязаны это делать.
54. Вы сказали кому-то, что должны...
Кто-то сказал Вам, что должен...
Кто-то согласился с тем, что должен...
Вы согласились с тем, что должны...
55. Вы были должны деньги.
Другой был должен деньги.
56. Вы взяли у кого-то что-то в долг.
Кто-то у Вас взял что-то в долг.
57. Вам сказали, что это надо...
Вы сказали кому-то, что это надо...
Другой сказал кому-то, что это надо...
Вы сказали себе, что надо...
58. У Вас есть долги, которые Вы не вернули.
— Что Вы предпримете в связи с этим?
Есть кто-то, кто не вернул Вам долг.
— Что Вы предпримете в связи с этим?
Есть какие-то обещания, которые Вы не выполнили.
— Что Вы предпримете в связи с этим?
Есть какие-то дела, которые Вы не доделали.
— Что Вы предпримете в связи с этим?
59. Вам сказали, что Вы должны делать только это, а об остальном позаботятся другие.
Вы сказали кому-то, что делаете только это, а остальное не Ваше дело.
Другой сказал кому-то, что делает только это, а остальное не его дело.
Вы согласились с тем, что делать надо только это (от сих до сих), а остальное не Ваше дело.
60. Вы сказали кому-то, что мое дело — сторона.
Кто-то сказал Вам, что его хата с краю.
Другой сказал кому-то, что его это "не колышет".
Вы сказали себе, что Вас это не касается.
61. Вам сказали, что Вы должны не/не должны...(делать что-то).
Вы сказали кому-то, что он должен не...
Другой сказал кому-то, что должен не...
Вы сказали себе, что должны не...
62. Вы сказали кому-то, что Вы никому ничего не должны.
Кто-то сказал Вам, что он никому ничего не должен.
Другой сказал кому-то, что никому ничего не должен.
Вы сказали себе, что никому ничего не должны.
63. Вас кто-то пытался изменить.
Вы пытались изменить кого-то.
Другой пытался изменить кого-то.

Вы пытались изменить себя.

64. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим чувством долга.

Вы присваивали себе подобные атрибуты.

65. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был должен, обязан?

Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) никому ничем не был обязан?

66. Вызовите в памяти нежелание иметь (владеть, обладать).

67. Вызовите в памяти нежелание управлять.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Несогласие

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти состояние несогласия, протеста, возмущения.

И еще, и еще...до КЯ.

2. Дихотомия (если возможно).

Несогласие, в большинстве случаев, является результатом фонового имплантирования и может не иметь конкретного источника или причины. Высокая степень несогласия присуща большинству людей, родившихся и воспитывавшихся в тоталитарном обществе. Можно предположить, что в советский период в России несогласие насаждалось с целью разобщения общества по принципу: “Разделяй и властвуй”. Социальный тон в России на протяжении пяти поколений не поднимался выше антагонизма, поэтому, так или иначе, а фоновое имплантирование коснулось почти любого человека. Проще всего фоновые имплантанты разряжаются дихотомиями:

а) проходящий поток несогласия;

б) исходящий поток несогласия;

в) проходящий поток согласия;

г) исходящий поток согласия.

Каждый поток проходит от черного (темного) через белый (светлый или прозрачный) до черного, после чего проходит следующий поток также от черного через белый к черному. Потоки проходятся поочередно до тех пор, пока полностью не устранилась белая (светлая, про-

зрачная) составляющая этих потоков, и не останется полностью черный (серый) равномерный поток. Черные потоки заряда не несут, и проходить их нет необходимости. Белая составляющая потоков бывает очень интенсивной, напряженной, может напоминать дугу электросварки. Удерживайте белую составляющую потока на пределе переносимости. Бывает, что поток застревает, прекращает движение. Если это происходит в светлой его части, то, видимо, его оставила “спайка”. Она обычно представляется в виде маленького твердого образования. С ней легко вступить в коммуникацию и обнаружить там какой-нибудь постулат, ограничивающий Ваши способности. Обычно одно только обнаружение этого постулата приводит к его уничтожению. Если поток останавливается в черной своей части, то обычно это означает, что можно переходить к следующему потоку. Подробнее о прохождении дихотомий можно прочесть в книгах “Саентология 8-80” и “Саентология 8-8008”. После полного прохождения потоков А, Б, В и Г можно создать кольцевой поток (исходящий из Вас и к Вам же приходящий) несогласия/согласия с самим собой.

д) Кольцевой поток несогласия

е) Кольцевой поток согласия

Эти потоки проходятся следующим образом: Вы создаете кольцевой поток **несогласия**, направленный в какую-либо сторону, этот поток может быть черный или белый. Затем формируете встречный поток **согласия** противоположного направления и цвета. Удерживаете их до тех пор, пока они не разрядятся. Затем меняете направление этих потоков (если они еще сохраняются) и проходите их до сокращения.

ж) Проходящий (мимо) поток согласия.

з) Проходящий (мимо) поток несогласия.

Эти потоки проходятся аналогично кольцевым потокам. С позициями Ж и З надо обращаться осторожно, так как они могут нести на себе трудно предсказуемые имплантанты. Если Вы замечаете, что при прохождении этих потоков начинаете впадать в апатию, немедленно прекратите процесс и перейдите на один из стабилизирующих процессов.

Лучше всего проходить дихотомии под руководством одитора и с Э-метром. Без острой необходимости не запускайте дихотомии самостоятельно!

3. Вы сказали кому-то, что не можете с этим согласиться.

Вам сказал кто-то, что не может с этим согласиться.

Другой сказал кому-то, что не может с этим согласиться.

Вы сказали себе, что не можете с этим согласиться.

4. Вам сказали, что с этим нельзя соглашаться.
Вы сказали кому-то, что с этим нельзя соглашаться.
Другой сказал кому-то, что с этим нельзя соглашаться.
Вы согласились с тем, что с этим нельзя соглашаться.
5. Вы сказали кому-то, что это простить нельзя.
Кто-то сказал Вам, что это простить нельзя.
Другой сказал кому-то, что это простить нельзя.
Вы согласились с тем, что это простить нельзя.
6. Вы сказали кому-то, что это несправедливо.
Кто-то сказал Вам, что это несправедливо.
Другой сказал кому-то, что это несправедливо.
Вы согласились с тем, что это несправедливо.
7. Вы были с чем-то/кем-то несогласны.
Кто-то был несогласен с Вами.
Другой был с кем-то/чем-то несогласен.
Вы были несогласны с собой.
8. Вы с кем-то спорили.
Кто-то спорил с Вами.
Другой спорил с кем-то.
Вы спорили с самим собой.
9. Вы скрывали свое несогласие.
Другой скрывал свое несогласие.
10. Несогласие принесло Вам выгоду.
Другой получил выгоду через несогласие.
11. Ваше несогласие вышло Вам "боком".
Другой не согласился, и сожалел об этом.
12. Вы согласились, и сожалели об этом.
Другой сожалел о своем согласии.
13. Вас принуждали что-то делать.
Вы принуждали кого-то...
Другой принуждал кого-то...
Вы принуждали себя...
Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.
14. Вам не позволили что-то делать.
Вы не позволили кому-то что-то делать.
Другой не позволил кому-то действовать.
Вы не позволили себе что-то делать.
15. Вас принуждали двигаться.
Вы принуждали двигаться кого-то.
Другой принуждал кого-то двигаться.
Вы принуждали себя двигаться.
16. Вам не позволили двигаться.
Вы не позволили кому-то двигаться.
Другой не позволил кому-то двигаться.
Вы не позволили себе двигаться.

17. Вам не позволили чем-то обладать.
Вы не позволили кому-то чем-то обладать.
Другой не позволил кому-то чем-то обладать.
Вы не позволили себе чем-то обладать.
18. Ваше обладание было прервано (украли, отобрали, потеряли и т.п.).
Вы прервали чье-то обладание.
Другой прервал чье-то обладание.
Вы прервали собственное обладание.

а) Создайте что-нибудь.**б) Пусть другой создаст что-нибудь.**

19. Вы демонстрировали свой протест (возмущались, ругались, дулись, обижались, не разговаривали и т.п.).
Кто-то демонстрировал Вам свое несогласие.
Другой демонстрировал кому-то свое несогласие.
20. Вы не согласились с атрибутами, которые Вам присваивали.
21. Вас обделили.
Вы обделили кого-то.
Другой обделил кого-то.
Вы обделили себя.
22. Вы сказали кому-то, что не хотите...
Кто-то сказал Вам, что не хочет...
Другой сказал кому-то, что не хочет...
Вы сказали себе, что не хотите...
23. Вы сказали кому-то, что не будете...
Кто-то сказал Вам, что не будет...
Другой сказал кому-то, что не будет...
Вы сказали себе, что не будете...
24. Вас критиковали.
Вы критиковали кого-то.
Другой критиковал кого-то.
Вы критиковали себя.
25. Вы не выдержали конкуренции (проиграли).
Другой не выдержал конкуренции.
26. Вам приказывали.
Вы приказывали кому-то.
Другой приказывал кому-то.
Вы приказывали себе.
27. Вам не позволили быть причастным (отшили).
Вы не позволили кому-то быть причастным.
Другой не позволил кому-то быть причастным.
Вы себе не позволили быть причастным.
28. Вы обещали и не сделали.
Вам обещали, и не сделали.
Другой обещал кому-то, и не сделал.
Вы обещали себе, но не сделали.

29. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим чувством протеста.

Вы себе присваивали подобные атрибуты.

30. Найдите что-то, с чем Вы могли бы согласиться.

И еще, и еще...до КЯ.

При прохождении этого пункта следует придерживаться закона градиентов: не принуждайте себя соглашаться с тем, что явно для Вас непозволительно. Вы сами в состоянии значительно смягчить эту позицию при условии, что входя в очередное несогласие с чем-то Вы будете находить что-то, пусть очень незначимое, с чем можете согласиться в предмете своего несогласия.

Бывает, что возникает ощущение несогласия, но нет конкретных цепей или картинок. В этом случае следует просматривать несогласие с конкретными вещами, при этом можно воспользоваться шкалой эмоций («Вызовите несогласие в связи с ожиданием, тайной, сексом и т.д.»), шкалой DEI или расширенным ДАВО.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Общение

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вызовите в памяти желание уединиться.

И еще, и еще...до КЯ.

1а. Вы хотели, чтобы Вас оставили в покое.

Другой хотел, чтобы его оставили в покое.

2. Вы сказали кому-то, что хотите побыть в одиночестве.

Кто-то сказал Вам, что хочет побыть в одиночестве.

Другой сказал кому-то, что хочет побыть в одиночестве.

Вы сказали себе, что хотите побыть в одиночестве.

3. Люди раздражали Вас.

Люди раздражали другого.

4. Вы устали от общения.

Другой устал от общения.

5. Вы сказали кому-то, что устали от общения.

Кто-то сказал Вам, что устал от общения.

Другой сказал кому-то, что устал от общения.

Вы сказали себе, что устали от общения.

6. Вы сказали кому-то, что от общения можно устать.

Кто-то сказал Вам, что от общения можно устать.

Кто-то согласился с тем, что от общения можно устать.

Вы согласились с тем, что от общения можно устать.

7. Вы сказали кому-то, что люди утомляют.

Кто-то сказал Вам, что люди утомляют.

Кто-то согласился с тем, что люди утомляют.

Вы согласились с тем, что люди утомляют.

8. Вы сказали кому-то, что любите одиночество.

Кто-то сказал Вам, что любит одиночество.

Другой сказал кому-то, любит одиночество.

Вы сказали себе, что любите одиночество.

9. Вы сказали кому-то, что не любите компаний.

Кто-то сказал Вам, что не любит компаний.

Другой сказал кому-то, что не любит компаний.

Вы сказали себе, что не любите компаний.

10. Вас называли молчаливым (замкнутым, необщительным, угрюмым, заторможенным и т.п.) человеком.

Вы называли кого-то молчаливым человеком.

Кто-то согласился с тем, что он молчаливый человек.

Вы согласились с тем, что Вы молчаливый человек.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

11. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей способностью к общению.

Вы себе присваивали подобные атрибуты.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

12. Вы сказали кому-то, что не умеете общаться.

Кто-то сказал вам, что не умеет общаться.

Другой сказал кому-то, что не умеет общаться.

Вы сказали себе, что не умеете общаться.
 13. Вам сказали, что вы не умеете общаться (слушать, говорить, разговаривать).
 Вы сказали кому-то, что он не умеет общаться.
 Кто-то согласился с тем, что не умеет общаться.
 Вы согласились с тем, что не умеете общаться.
 14. Вам навязывали общение.
 Вы навязывали общение кому-то.
 15. Вам отказали в общении.
 Вы отказали кому-то в общении.
 16. Ваше общение кто-то прервал.
 Вы прервали чье-то общение.
 17. *****
 18. *****
 19. *****
 20. *****
 21. Вы скрывали свое общение (связи).
 Другой скрывал свое общение.
 21а. Вы скрывали факт отсутствия общения.
 Другой скрывал факт отсутствия общения.
 21б. Вы скрывали чужое общение.
 Кто-то скрывал Ваше общение (и признательность за это).
 22. Вы хотели вступить в общение, но не смогли.
 Другой не смог вступить в общение.
 23. Вы вступили в общение и сожалели об этом.
 Другой сожалел о том, что вступил в общение.
 24. Вы отказались от общения и сожалели об этом.
 Другой отказался от общения, и сожалел об этом.
 25. Ваше общение плохо кончилось.
 Общение другого плохо кончилось.
 26. *****
 27. Все случаи, когда Вы или кто-то другой употреблял поговорки или присказки: **«Слово серебро - молчание золото», «Молчи - за умного сойдешь»** и подобные «мудрые мысли».
 — Свое согласие с этой мудростью.
 28. Вы постеснялись спросить (уточнить, выяснить) и сожалели об этом.
 29. Вы не высказались и сожалели об этом.
 30. Вы спросили и сожалели об этом.
 31. Вы высказались и сожалели об этом.
 32. Вам приказали молчать.
 Вы приказали кому-то молчать.
 33. Вас принуждали говорить.
 Вы принуждали кого-то говорить.

34. Вам не позволили высказаться.
 Вы не позволили кому-то высказаться.
 35. Ваше высказывание кто-то обесценил.
 Вы обесценили чье-то высказывание.
 Другой обесценил чье-то высказывание.
 Вы обесценили чье-то высказывание.
 36. *****
 37. Вспомните все, какие сможете, задержки коммуникации.
 38. Все случаи односторонней коммуникации.
 39. Нерассчитанная коммуникация (усилие в ней).

Пример: Вы беретесь за дверную ручку с намерением открыть дверь. Дверь не поддается. Вы вынуждены прикладывать большее усилие, чем предполагалось. Это вызывает раздражение.

40. Все случаи отложенной (резервированной) коммуникации.

Пример: По каким-то причинам человек выходит из постоянной коммуникации с каким-то терминалом. При этом предполагается, что эта коммуникация может быть восстановлена в любой момент. Подобное состояние может сохраняться годами. Человек тешит себя своеобразной иллюзией по поводу того, что при восстановлении этой коммуникации взаимодействие продолжится с той точки, на которой она была прервана и в том же качестве. К сожалению, восстановление отложенной коммуникации, как правило, дает совершенно новую, травмирующую реальность.

41. Все случаи неожиданной коммуникации.

Пример: 1. Вы сказали жене, что пошли в библиотеку и неожиданно встретили ее на нудистском пляже; 2. Сосулька упала на Вас совершенно неожиданно.

42. Тренинг общения (проходится с одитором или партнером).

43. Основы НЛПи. (Любое популярное издание по нейролингвистике, а так-же книга "Язык телодвижений" [Алан Пиз]).

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Рассеянность

Состояние, именуемое рассеянностью, определяется, как правило, утративанием настоящего момента из-за фиксации в событиях прошлого,

значимой проблемой в форме “маника”, а также это может быть вейланс или проявления негативной экстерриоризации. Часто это состояние вызывается утратой способности к управлению. Человек может находиться в состоянии навязчивой игры с собственным умом, надеясь найти способ разрешения проблем в своем прошлом опыте. Могут быть и еще какие-то причины, но в любом случае, это утрата настоящего момента.

Любые действия в связи с обработкой рассеянности должны быть направлены на установление настоящего момента. Начинать их надо с восстановления творческой способности, поскольку созидание возможно только в настоящем моменте. Ни в прошлом, ни в будущем создать ничего нельзя, невозможно, т.к. прошлого уже нет, а будущего еще нет, и каким оно будет человек определяет сам, своими действиями в *настоящем моменте*.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Часто, очень часто используйте эти команды.

1. УОО 1-10 или 8-К.

Проходятся с одитором или партнером.

1а. Процесс “Различение в настоящем времени”

(Книга и бутылка). Проходится с одитором.

2. Процессы различения. СВДП [5.20; 5.23].

Проходится с одитором

Вы можете, в качестве самостоятельных упражнений, находить различие между любыми сходными объектами, которые попадают на глаза, будь то два ботинка, две пуговицы, дверные ручки, шурупы или головки шурупов, собственные ногти на правой и левой руках, сигареты, спички, авторучки, два листа бумаги, два автомобиля, фонарные столбы и т.п.

3. Процессы СВДП: [1.7; 2.1-2.10; 2.14; 2.15; 3.1-3.4; 3.13; 3.16; 3.37; 4.1; 4.4; 5.3-5.21; 5.23-5.32; 5.33-5.47; 8.1; 8.12; 8.32; 9.20; 9.21; 10.1; 11.4]. **Проходятся с одитором.**

4. Вызовите в памяти “рассеянное” состояние.

И еще, и еще...до КЯ.

5. Вы сказали кому-то, что Вы рассеянный (несобравный, невнимательный, нестабильный, ненадежный, несосредоточенный и т.п.).

Кто-то сказал Вам, что он рассеянный.

Другой сказал кому-то, что он рассеянный.

Вы сказали себе, что Вы рассеянный.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

6. Вам сказали (о Вас сказали кому-то), что Вы рассеянный (невнимательный, в облаках витаєте, не о том думаете, мечтаете непонятно о чем и т.п.).

Вы сказали кому-то (или о ком-то), что он рассеянный.

Кто-то согласился с тем, что он рассеянный.

Вы согласились с тем, что рассеяны.

7. Вы оправдались, сославшись на рассеянность.

Другой оправдался, сославшись на рассеянность.

8. *****

9. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашей рассеянностью.

Вы присваивали себе подобные атрибуты.

10. Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был рассеян и невнимателен?

Что Вы могли бы предпринять для того, чтобы (Ваше имя) был собран, стабилен, сосредоточен и внимателен?

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Бессонница

Как правило, является результатом “мук совести”. Проступки, совершенные человеком, могут проявлять себя в виде постоянно идущих световых вспышек, странного возбуждения, щемящих ощущений в районе сердца, навязчивых мыслей, воспоминаний и “пережевывания” обид и претензий к людям, против которых они были совершены. В этом случае с бессонницей быстро и навсегда можно справиться процессингом «овертов» (проходится с одитором). Но бессонница может быть и другого происхождения: вейланс; служебное факсимиле; внушение; осознание, но неприятие своей неправоты; сверхзначимость какой-то проблемы; могут быть и еще какие-то причины, порой совершенно немыслимые, но это редко. Бессонница часто сопровождается тревожностью.

При бессоннице весьма эффективен ассист

"Прогуляйся", если будет необходимо, одитор его Вам покажет. Весьма эффективен процесс:

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Сон

Сон, как и любая другая естественная функция, не аберрирует. Аберрируют ситуации, в которых на человека воздействовали через сон с целью управления. Таких ситуаций очень много в детстве.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

1. Вызовите в памяти состояние сонливости.
И еще, и еще...до КЯ.
2. Вы сказали кому-то, что не выспались.
Кто-то сказал Вам, что не выспался.
Другой сказал кому-то, что не выспался.
Вы сказали себе, что не выспались.
3. Кто-то заметил и сказал Вам, что Вы не выспались.
Вы заметили, что кто-то не выспался.
Другой заметил, что кто-то не выспался.
Вы согласились с тем, что не выспались.
4. Вам сказали, что вы мало спите.
Вы сказали кому-то, что он мало спит.
Другой сказал кому-то, что он мало спит.
Вы сказали себе, что мало спите.
5. Вам сказали, что вы неправильно спите.
Вы сказали кому-то, что он неправильно спит.
Другой сказал кому-то, что он неправильно спит.
Вы согласились с тем, что неправильно спите.
6. Вам что-то/кто-то мешал спать.
Вы кому-то мешали спать.
Другой мешал спать кому-то.
Вы мешали спать самому себе.
7. Вам кто-то запрещал спать.
Вы запрещали спать кому-то.
Другой запрещал спать кому-то.
Вы запрещали спать себе.
8. Вы боролись со сном.
Другой боролся со сном.
9. Вы боялись заснуть.
Другой боялся заснуть.
10. Вас наказывали сном.
Вы наказывали сном кого-то.

Другой наказывал кого-то сном.

Вы наказывали сном себя.

11. Вас поощряли сном.

Вы поощряли сном кого-то.

Другой поощрял сном кого-то.

Вы поощряли сном себя.

12. Вас попрекали сном.

Вы попрекали сном кого-то.

Другой попрекал сном кого-то.

Вы попрекали сном себя.

13. Вы хотели уйти от неприятностей в сон («забыться и заснуть»).

Другой хотел уйти от неприятностей в сон («забыться и заснуть»).

14. Вы проспали.

Другой проспал.

15. Вас пытались усыпить гипнозом или еще как-то.

Вы пытались усыпить кого-то гипнозом или еще как-то.

Другой пытался усыпить кого-то гипнозом или еще как-то.

Вы пытались усыпить себя самогипнозом.

16. Вы сказали кому-то, что у Вас неудобная постель.

Кто-то сказал Вам, что у него неудобная постель.

Другой сказал кому-то, что у него неудобная постель.

Вы сказали себе, что у Вас неудобная постель.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

17. Вы сказали кому-то, что не можете проснуться.

Другой сказал кому-то, что не может проснуться.

Кто-то сказал Вам, что не может проснуться.

Вы сказали себе, что не можете проснуться.

18. Вам не хотелось просыпаться.

Другой не хотел просыпаться.

19. Вы сказали кому-то, что никогда не выспитесь.

Кто-то сказал Вам, что никогда не выспится.

Другой сказал кому-то, что никогда не выспится.

Вы сказали себе, что никогда не выспитесь.

20. Вы сказали кому-то, что мечтаете выспаться.

Кто-то сказал Вам, что мечтает выспаться.

Другой сказал кому-то, что мечтает выспаться.

Вы сказали себе, что мечтаете выспаться.
21. Вы проснулись, но всячески оттягиваете момент подъема.

— Кому это было свойственно?

22. Вам сказали, что спать надо не меньше столько-то часов.

Вы сказали кому-то, что спать надо не меньше столько-то часов.

Другой сказал кому-то, что спать надо не меньше столько-то часов.

Вы согласились с тем, что спать надо не меньше столько-то часов.

23. Вам сказали, что спать надо в определенное время.

Вы сказали кому-то, что спать надо в определенное время.

Другой сказал кому-то, что спать надо в определенное время (по ночам спать надо).

Вы согласились с тем, что спать надо в определенное время (когда положено).

24. Вы сказали кому-то, что для сна Вам нужны определенные условия.

Кто-то сказал Вам, что для сна ему нужны определенные условия.

Другой сказал кому-то, для сна ему нужны определенные условия.

Вы согласились с тем, что для сна Вам нужны определенные условия.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию (фактор времени) между полученной картинкой и настоящим моментом.

25. Вам присваивали атрибуты в связи с Вашим отношением к сну.

Вы присваивали себе атрибуты в связи с отношением к сну.

26. Вспомните свои ритуалы и привычки в связи со сном.

— У кого были такие-же ритуалы и привычки?

27. Что Вы могли бы предпринять такого, чтобы (Ваше имя) не высыпался?

Что Вы могли бы предпринять такого, чтобы (Ваше имя) всегда чувствовал себя бодро?

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Вернитесь в начало списков и пройдите их еще раз, и еще раз,...И еще много раз. При каждом проходе Вы будете получать все новые и новые картинки. Приводите их в настоящий момент со всеми возможными восприятиями. Обнаруживайте причинно-следственные связи.

По мере прохождения этих списков постепенно смещайте акцент на оперирование потоками и обнаружение причинно-следственных связей. Находите мотиваторы, проступки и оправдания. Все эти навыки значительно облегчат прохождение процесса.

Уделяйте повышенное внимание исходящему потоку, а попросту — приводите в настоящий момент ситуации в которых вы причиняете кому-то какую-то "бяку".

Труднопреодолимые состояния

Следующие позиции даны здесь "на всякий случай". Может так получиться, что Вы не найдете в себе сил, что маловероятно, преодолеть проявившиеся состояния. В этом случае Вам надо обратиться к профессиональному одитору, который поможет Вам справиться с ними.

Уныние

Бытует представление, что человек не может быть счастлив безпричинно, просто так. Считается, что состояние счастья должно быть достигнуто через приобретение или набор каких-то атрибутов, причем социальных атрибутов, поскольку другие не предлагаются. Человек входит в согласие со значимостью этих атрибутов и, соответственно, отсутствие или недостаток их повергает его в уныние. Атрибуты эти хорошо известны — это семья, дети, различный скраб, одежда, автомобиль, должность, карьера, различные дипломы, грамоты, ордена, знаки принадлежности и символы значимости, количество и качество внимания и т.д. и т.п.

Человека в состоянии ПИН (ПОСТОЯННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ПОДАВЛЯЮЩИХ ФАКТОРОВ) также нельзя назвать счастливым. Частенько уныние является результатом вейланса. Очень часто уныние развивается под действием внушения, как правило материнского, и приобретает качество типичного "маника."

1. Процессинг "Важность".

[R2-55] из книги "Создание способностей". **Проходится с одитором.**

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

1а. Вызовите в памяти желание иметь (владеть, обладать).

б. Вызовите в памяти желание управлять.

2. Процессинг “Расщепление вейлансов”.

а). Найдите различие между Вами и Вашим/Вашей (мать, отец, муж, жена, бабушка, союзник, покровитель и т.п.).

б). Найдите сходство между Вами и Вашим/Вашей (соответствующий терминал).

в). Найдите что-то, что Ваш/Ваша (мать, отец, муж, жена, бабушка, союзник, покровитель и т.п.) считал/считает важным.

г). Найдите что-то, что Вы считаете или считали важным.

Проходите поочередно А,Б,А,Б...А,Б, затем В,Г,В,Г...В,Г, потом опять А,Б,А,Б...А,Б, затем В,Г,В,Г...В,Г, и так до тех пор, пока терминал не будет разряжен. После этого обработайте другие значимые терминалы подобным образом.

3. Процессинг “ситуации ПИН (ПОСТОЯННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ПОДАВЛЯЮЩИХ ФАКТОРОВ)”.

(Из книги “Саентологическая этика”)

Проходится с одитором.

Обильно разбавляйте этот процессинг следующими командами:

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Тревожность (нервность)

Состояние нервозности, в той или иной степени, знакомо каждому. Человек может точно знать причину, которая вызвала это состояние, а может разнервничаться “на пустом месте”. Нервность может проявляться при определенных условиях, а может быть “нормальным” состоянием человека. Проявления нервозности определяются сопутствующими качествами конкретного человека. *Проходится с одитором.*

Уверенность

Фактор уверенности — это, в первую очередь, уверенность человека в себе, в своей способности управлять, быть причиной. Уверенность в себе определяется целым комплексом “параметров” и тесно взаимосвязана с такими понятиями, как причинность, ответственность, способность различать. *Проходится с одитором.*

Пассивность

Комплексное состояние, в основе которого

могут быть следующие факторы:

1. Наличие подавляющей личности;

2. Вейланс;

3. “Американские горки” — Цепь ситуаций, в которых получаемый эффект имеет все меньшую и меньшую значимость, при возрастающих затратах при его достижении;

4. “Маник” как активности, так и пассивности;

5. Какая-либо принятая система верований;

6. Все вышеперечисленное вместе или в различных сочетаниях.

7. Утрата способности управлять.

Специального процесса для обработки нет. По мере повышения причинности и способности к управлению актуальность этой позиции теряет значимость. *Проходится с одитором.*

Подавленность

В основе может быть типичная ситуация ПИН (постоянное воздействие подавляющих факторов) или комплекс причин, перечисленных в двух предыдущих позициях. Обрабатывается общим одитингом и процессами, повышающими причинность. *Проходится с одитором.*

Замешательство

Это состояние знакомо почти любому человеку. От легкой растерянности до абсолютного «ступора». Все это проявления замешательства.

Провоцируется замешательство различными факторами, основные из них следующие: столкновение двух противоположных постулатов; внезапное обнаружение своей неправоты; обнаружение факта, противоречащего системе представлений; немотивированное обесценивание; неожиданное воздействие извне. Есть люди, хронически находящиеся в замешательстве по причине отсутствия собственной точки оценки реальности, привыкшие или вынужденные соотноситься с внешними оценками. Это люди, находящиеся в состоянии следствия. Так называемый “остановленный” человек, не имеющий собственных побуждений, может также рассматриваться как находящийся в хроническом замешательстве. Вместе с замешательством всегда наблюдается непонимание.

Человек, находящийся в состоянии следствия, нуждается в повышении степени причинности и ответственности, поэтому, если это возможно, замешательство следует проигнорировать или заниматься им ровно столько, сколько необходимо для того, чтобы можно было продолжать соло-процессы. *Проходится с одитором.*

Обидчивость

Как можно обидеть человека? Надо проделать действие (или не проделать), сказать что-то (или не сказать), что вызовет у этого человека служебное факсимиле, которое сообщит ему, что он должен отреагировать в этой ситуации определенным образом — обидой. Само по себе действие или слово не может быть «обидным» или

«не обидным», все зависит от того смысла, который человек придает этим словам или действиям.

Человека на высоком тоне обидеть невозможно, поскольку рестимулировать нечего. Следовательно, обидчивость проще всего изничтожить процессингом «служебного факсимиле».

Обидчивость или демонстрация обиды — один из самых верных способов самоубийства. С каждым последующим случаем обиды эмоциональная планка сползает все ниже и ниже. Однажды человек почувствует себя жертвой, полным следствием обстоятельств. **Проходится с одитором.**

Отчаяние (безысходность)

Имеет, как правило, инграммное происхождение. Очень сложно обрабатывается, поскольку содержит заряды сильной длительной боли, обычно в нескольких местах трака, ранние и поздние служебные факсимиле. Поддерживается постулатами типа: Ничто не поможет; Никто не поможет; Не надо это трогать и т.п. Все это трудно увязать в одну цепь т.к. момент включения обычно никак не связан с исходной инграммной цепью. После включения остается в рестимулированном состоянии и образует массу веерообразных локовых цепей. Дианетические методики в данном случае малоэффективны. Обычно приходится применять весь арсенал доступных саентологических методик и средств НЛПи.

Без острой необходимости целевой прцессинг лучше не начинать, но уж если нарвались, то придется выкладываться на "всю катушку". Следует иметь в виду, что цепь "отчаяние" может быть увязана с набором "неспособностей" типа: не могу; не хочу; не буду; не знаю; не умею; не понимаю и в итоге выливается в такие понятия как должен/должен не. Моментом включения, как правило, является потеря, неуспех, прямая угроза выживанию, замешательство. **Проходится с одитором.**

Жертва

Комплексное состояние, которое складывается из обид, замешательств, состояний безысходности, понятий о собственной значимости и важности, обильно замешано на противоречивых постулатах. Бывает вейлансного происхождения. Богато проступками. **Проходится с одитором.**

Неспособность

Неспособность можно разделить на два класса:

а) рациональная, или объективная, неспособность произвести какие-то действия в связи с ограничениями, налагаемыми физической вселенной. К примеру: остановить вращение Земли.

б) иррациональные неспособности, основанные на *знаю/не знаю и должен/не должен (должен*

не). Например: «Я *знаю*, что этого не может быть, потому что не может быть никогда»; «Я не умею водить машину» (потому что никогда не пробовал) */не знаю/*; "Я *не должен /должен не/* петь" (потому что мне сказали, что у меня нет голоса).

Проходится с одитором.



Расширенный ДАВО

Пункты в этом списке составлены на основании статистик, набранных за многие годы.

Не следует что-либо добавлять или удалять из этого списка.

При прохождении процессинга ДАВО или применения этого списка в других процессах уделяйте особое внимание **точке наблюдения, работе, боли и красоте**. Вы будете многократно обращаться к этому списку на разных уровнях Вашего процессинга и при каждом обращении Вы будете получать все новый и новый материал о себе самом.

Ваша задача, при прохождении списка ДАВО, может быть сформирована следующим образом: **Приведите в настоящий момент все доступные картинки, которые находятся во взаимосвязи с нижеперечисленными понятиями или определяют эти понятия, получайте все доступные восприятия. Многократно проходите этот список.**

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а), (б), (а), (б) и т.д. до КЯ.

Часто, очень часто используйте эти команды.

1. Точка наблюдения.

2. Работа.

3. Боль (первое время эту позицию лучше проходить с одитором).

4. Красота.

5. Движение.

6. Инграммы.

7. Логика.

8. Картины.

9. Ограничение (тюремное заключение, пренатальный период, любое ограничение свободы, пространства, времени).

10. Деньги (другие атрибуты взаиморасчетов).

11. Родители.

12. Чернота.

13. Полиция (милиция и другие подавляющие структуры и терминалы).

14. Свет.

15. Взрывы (расширяющиеся и схлопывающиеся).

16. Тела (все, что можно определить этим словом).

17. Безумие (так, как это будет понято).

18. Разумность.

19. Вера (как источник иной определенности).

20. Христос, Будда, Магомет и другие проповедники и проповедники.

21. Смерть.

22. Звание (ранг, разряд, статут, класс, символ принадлежности).

23. Бедность.

24. Карты (планы, схемы, чертежи, атласы).

25. Безответственность.

26. Поздравления (знаки внимания комплименты, одобрение, похвала).

27. Прощание (расставание).

28. Хорошая репутация.

29. Одиночество.

30. Драгоценности.

31. Зубы (и вставные).

32. Гениталии (органы копуляции, всякие разные).

33. Осложнения (так, как это будет понято).

34. Деграция (ухудшение качества).

35. Мужские тела.

36. Женские тела.

37. Маленькие дети.

38. Мальчики (дети мужского пола).

39. Девочки (дети женского пола).

40. Уверенность.

41. Страхование (предохранение всякое разное и предусмотрительность).

42. Наглость (нахальство).

43. Странные, необычные, уродливые тела.

44. Мертвые тела.

45. Аффинити (любовь, расположение, симпатия).

46. Согласие.

47. Красивые тела.

48. Люди (или то, что можно так определить).

49. Внимание.

50. Восхищение.

51. Сила, усилия.

52. Энергия.

53. Молния, электроразряд.

54. Бессознательность.

55. Проблемы.

56. Антагонизм (неприятие).

57. Точка наблюдения.

58. Работа.

59. Боль.

60. Красота.

61. Почтение (уважение, благоговение).

62. Страх (различные проявления).

63. Объекты.

- | | |
|--|---|
| 64. Время. | 121. Съеденное отцом. |
| 66. Человеческие тела, которые едят. | 122. Мужчины, которые едят. |
| 67. Звук. | 123. Женщины, которые едят. |
| 68. Горе. | 124. Съеденное мужчинами. |
| 69. Красивая печаль (печальная красота). | 125. Съеденное женщинами. |
| 70. Скрытые влияния. | 126. Начало. |
| 71. Скрытые линии коммуникаций. | 127. Разрушенные коммуникации. |
| 72. Сомнения (неуверенность). | 128. Писменные сообщения. |
| 73. Лица (рожи, морды). | 129. Неподвижность. |
| 74. Точки протяженности. | 130. Изнеможение. |
| 75. Гнев. | 131. Женщины, останавливающие движение. |
| 76. Апатия. | 132. Мужчины, останавливающие движение. |
| 77. Идеи. | 133. Женщины изменяющие движение. |
| 78. Энтузиазм. | 134. Мужчины, изменяющие движение. |
| 79. Помощь. | 135. Дети, останавливающие движение. |
| 80. Притворство. | 136. Дети, изменяющие движение. |
| 81. Претензии. | 137. Мужчины, начинающие движение. |
| 82. Истина. | 138. Женщины, начинающие движение. |
| 83. Ложь. | 139. Дети, начинающие движение. |
| 84. Презрение. | 140. Объекты, начинающие движение. |
| 85. Предсказуемость. | 141. Сам, начинающий движение. |
| 86. Непредсказуемость. | 142. Приметы. |
| 87. Пустота (вакуум). | 143. Злобность. |
| 88. Белые облака. | 144. Прощение. |
| 89. Черные облака. | 145. Игры. |
| 90. Недосыгаемости (недостижимости). | 146. Соревнования. |
| 91. Что-то скрытое. | 147. Шум. |
| 92. Беспокойство. | 148. Механизмы. |
| 93. Месть. | 149. Осязание. |
| 94. Учебники. | 150. Транспорт. |
| 95. Поцелуи. | 151. Украденные товары. |
| 96. Прошное. | 152. Украденные картины. |
| 97. Будущее. | 153. Летательные аппараты (самолеты, звездолеты). |
| 98. Настоящее. | 154. Куклы. |
| 99. Руки (от кисти до плеча). | 155. Зрители (аудитория). |
| 100. Желудки. | 156. Двери. |
| 101. Кишечник (внутренности, потроха). | 157. Стены (барьеры). |
| 102. Рты. | 158. Оружие. |
| 103. Сигареты (табак). | 159. Кровь. |
| 104. Дым. | 160. Амбиции. |
| 105. Моча. | 161. Иллюзии. |
| 106. Рвота (Рвотная масса). | 162. Предательство. |
| 107. Конвульсии. | 163. Насмешки. |
| 108. Слюна. | 164. Надежда. |
| 109. Цветы. | 165. Счастье. |
| 110. Сперма. | 166. Матери. |
| 111. Классные доски. | 167. Отцы. |
| 112. Фейерверки (салют). | 168. Родители родителей. |
| 113. Игрушки. | 169. Солнца. |
| 114. Средства транспортировки (перевозки). | 170. Планеты. |
| 115. Несогласие. | 171. Луны. |
| 116. Ненависть. | 172. Ощущение. |
| 117. Секс и околосексуальная деятельность. | 173. Смотрение. |
| 118. Награды (поощрения). | 174. Инциденты. |
| 119. Родители, которые едят. | 175. Ожидание. |
| 120. Съеденное матерью. | |

176. Молчание (тишина).
177. Разговоры.
178. Знание.
179. Незнание.
180. Знание о чем-то.
181. Сомнение.
182. Факсимиле первое (самая первая, приобретенная Вами картинка).
183. Вспоминание.
184. Забывание.
185. Одитинг.
186. Психоанализ.
187. Мнение (суждение).
188. Слава.
189. Власть.
190. Несчастные случаи.
191. Болезни.
192. Одобрение.
Точка наблюдения.
Работа.
Боль.
Красота.
193. Дома (жилища).
194. Богохульство.
195. Пещеры (полости).
196. Медицина (врачи).
197. Лекарства.
198. Стекло.
199. Зеркала.
200. Гордость.
201. Музыкальные инструменты.
202. Грязная брань.
203. Пространство.
204. Дикие животные.
205. Любимые животные.
206. Птицы.
207. Домашние животные.
208. Воздух.
209. Вода.
210. Пища.
211. Молоко (и женское).
212. Мусор.
213. Газы.
214. Выделения (испражнения, фекалии).
215. Комнаты (помещения).
216. Кровати (лежбища).
217. Наказания.
218. Скука.
219. Замешательство.
220. Хаос.
221. Солдаты.
222. Палачи.
223. Врачи.
224. Судьи.
225. Психиатры.
226. Алкоголь (напитки).
227. Наркотики.
228. Мастурбация.
229. Вознаграждение.
230. Тепло.
231. Холод (простуда).
232. Что-то запрещенное.
233. Бог.
234. Усталость.
235. Лица.
236. Актерская игра.
237. Драма.
238. Одежда.
239. Сон (состояние).
240. Сны .
241. Удержание чего-то в отдалении.
242. Удержание чего-то вместе.
243. Разрушение чего-то.
245. Отсылание (отправление) чего-то.
246. Ускорение хода процессов (форсирование).
247. Проявление чего-то (делание чего-то известным).
248. Принуждение к исчезновению (делание чего-то неизвестным).
249. Осуждение (вынесение приговора).
250. Устойчивость (стабильность).
251. Изменяющиеся люди.
252. Символы силы.
253. Символы власти.
254. Символы (атрибуты) принадлежности.
255. Немощи.
256. Образование.
257. Воспитание.
258. Языки (различные разговорные).
259. Скотство (как поведение).
260. Гомосексуальность (и другие сексуальные нарушения).
261. Невидимые тела.
262. Невидимые действия.
263. Невидимые сцены.
264. Невидимые пейзажи.
265. Принятие чего-то обратно.
266. Соревнования.
267. Правила.
268. Игроки.
269. Законы.
270. Помощники игроков.
271. Служители закона.
272. Фигуры и фишки.
273. Рестимуляция.
274. Сексуальная рестимуляция.
275. Уменьшение пространства.
276. Уменьшение размера.
277. Развлечения.
278. Бодрость.
279. Свобода говорить для других.
280. Свобода действовать для других.
281. Дьявол.

- 282. Духовные существа (духи, привидения, тетаны и т.п.).
- 283. Бактерии.
- 284. Слава.
- 285. Восторг.
- 286. Зависимость.
- 287. Ответственность.
- 289. Неправота.
- 290. Свобода чувствовать боль для других
- 291. Свобода для других быть печальными
- 292. Тетаны.
- 293. Личности.
- 294. Организации.
- 295. Правота.
- 296. Государства.
- 297. Нации.
- 298. Рассы.
- 299. Насекомые.
- 300. Черви.
- 301. Змеи, лягушки и другие пресмыкающиеся.
- 302. Одноклеточные.
- 303. Произведения искусства.
- 304. Архитектура.
- 305. Музыка (пение).
- 306. Неживая природа.
- 307. Компании.
- 308. Средства производства (инструменты, станки, оборудование, приборы, машины, компьютеры и пр.).
- 309. Источники энергии (от батарейки до электростанций и солнц).

Точка наблюдения.

Работа.

Боль.

Красота.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Часто, очень часто используйте эти команды.

- 310. Уничтоженные картинки (факсимиле)
- 311. Спрятанные картинки.
- 312. Защищаемые картинки.
- 313. Украденные, заимствованные картинки.
- 314. Картинки, являющиеся объектом собственности.
- 315. Обесцененные картинки.
- 316. Навязанные картинки.
- 317. Желанные картинки.
- 318. Интересные картинки.
- 319. Красивые картинки.

- 320. Ценные картинки.
- 321. Любимые картинки.
- 322. Полезные картинки.

При прохождении этого списка Вы можете периодически устраивать себе проверку.

Делается это следующим образом:

Создайте модель понятия, вызывающего у Вас сомнение. Затем **растратьте, примите под давлением, пожелайте, возьмите и оставте в покое** эту модель. Вы осуществляете это с моделями или идеями в той последовательности, которая указана здесь, начиная с **растрачивания**. Каждый пункт растрачивается любым, какой только сможете придумать, способом, от очень рационального до самого бессмысленного и бездарного. Затем принимаете, поглощаете этот пункт, пока не сможете делать это легко и свободно. А затем пожелайте этот пункт, хоть как-нибудь, хоть в каком-нибудь количестве и соблюдая закон градиентов повышайте эту способность до тех пор, пока не сумеете взять его в неограниченных количествах и в конце-концов оставить его в покое. Вы должны научиться делать все это с любым пунктом без всяких проблем, совершенно свободно. ДАВО устраняет контрвыживательное изобилие и недостаток терминалов и объектов владения. Обнаружено, что, прежде чем человек сможет принять что-то, чего ему не хватает, он должен растратить это (в форме моделей) в огромных количествах. Для того, что-бы избавиться от чего-то, что досаждал человеку, он должен научиться принимать это в неограниченных количествах, в форме модели (предмет согласия).

Примечание: По мнению тетана, лучше иметь что-то, независимо от того, насколько оно "плохое", чем ничего не иметь. Но для того, что-бы иметь даже необходимое, он должен научиться растрачивать это в форме модели. Простейший вариант этого процесса описан в книге "Дианетика 55". Это шаг три процессинга "Коммуникации" - "Муляжи".

Если Вы достаточно тщательно и добросовестно поработали над списками самоанализа и списками второй динамики, то предлагаемые действия, с большинством пунктов, не вызовут у Вас никаких затруднений. И Вы легко сможете выявить пункты, которые дают реакцию, что в свою очередь позволяет Вам целенаправленно осуществить поиск факсимиле (картинок), которые остались не приведенными в настоящий момент и продолжают аберрировать.

Убеждайтесь в том, что Вы действительно устраняете временную дистанцию между полученной картинкой и настоящим моментом.

Никогда не думайте, при прохождении этого процесса, не позволяйте себе думать. Несоблюдение этого правила может привести к провалу процесса.

Расширенная шкала эмоциональных тонов от Знаю до Тайны

Шкала тонов была разработана Л.Р.Хаббардом для оценки состояний человека, его способностей и прогнозирования поведения индивида и групп. На основании этой шкалы создана достаточно достоверная и эффективная методика оценивания. Она подробно рассматривается в книге "Наука выживания".

Дальнейшие исследования подтвердили значимость этой шкалы для понимания поведения отдельного человека и социальных процессов. Более того, оказалось, что эта шкала справедлива не только на социальном уровне, но и продолжает действовать в диапазонах далеко выходящих за рамки бытийного сознания.

Ниже приводится, в сокращенном виде, глава из книги Л.Р.Хаббарда "Саентология 8-8008"

"Довольно часто можно наблюдать, что для любой личности на Шкале Тонов существуют два положения*. Это происходит потому, что существует положение для сплава тетана** и его тела, причем тетан действует в состоянии неведения относительно того, что он не является телом (полное тождество с телом) и ведет себя в соответствии с социальными моделями поведения, которые придают ему некоторое подобие разумности. Второе положение на Шкале Тонов — это положение самого тетана, и искать надо его в отрицательном диапазоне шкалы, значительно ниже смерти и ведания как тела.

Положительная часть шкалы от 0.0 до 4.0 была создана для тел и относилась к ним. А для того чтобы узнать состояние тетана, необходимо исследовать шкалу ниже нуля. Наш НОМО SAPIENS обнаружится где-то там в состоянии сильнейшего замешательства в отношении тела и времени. Он растратил всю свою бытийность, гордость, всю память, все самоопределенные способности и докатился, по нисходящей спирали игр, до полного тождества с телом. У него есть некоторые социальные модели поведения в качестве тела, и это дает ему возможность как-то быть и знать, у него в самом себе все еще есть механизм автоматического отклика и он еще может, в некоторой степени, производить энер-

гию, выполняя роль "батарейки" при собственном уме.

Шкала от уровней ниже нуля до 40.0 — это диапазон тетана. Тетан находится ниже, чем смерть тела. Он находится в состоянии ведания только тогда, когда он отождествляет себя с телом и является, по собственному мнению, телом. Шкала тетан-тело простирается от 0.0 до 4.0, и положение на этой шкале устанавливается воспитанием и образованием составного существа; это ответно-раздражительная шкала. **Человек вначале находится выше уровня 0.375 в диапазоне тетан-тело. Затем, при процессинге, он обычно падает с тона тетан-тело и попадает на истинный тон тетана.** (Что весьма неприятно.)

В действительности это единственный самоопределенный тон, который существует, — действительный тон тетана. Из области ниже нуля он быстро поднимается вверх по шкале тонов как тетан через весь диапазон и обычно останавливается на 20.0, управляя телом и окружением."

В соло-процессинге Вы можете использовать шкалу тонов для контроля собственного состояния, а так-же как вспомогательный список в процессинге Стивенса, в случаях, когда Вам кажется, что списки самоанализа, списки второй динамики и расширенный ДАВО исчерпали себя или надоели Вам. Эта шкала и ДАВО могут дать Вам выход на тета-трак (банки памяти тетана, в которых хранятся **огромные** массивы информации о прошлых "жизнях", событиях, приключениях и играх).

Используется Шкала Тонов следующим образом: Вы берете тон "**скука**" и имеете намерение получить все доступные картинки, соответствующие этому тону (только не рассчитывайте получить сразу все такие картинки). Как только доступный материал будет обработан сделайте шаг вверх по шкале эмоций и приведите все доступные картинки, соответствующие этому тону и так далее, все вверх и вверх по Шкале Тонов. Когда Вы достигнете максимално высокого тона, на котором картинки получить уже не удастся, опуститесь по Шкале Тонов вниз от **скуки** на один-два шага (**антагонизм**) и повторите проход вверх по Шкале Тонов. Затем еще вниз на один-два шага, и опять пройдите всю шкалу вверх. При каждом проходе Вы будете получать все новый и новый материал. Продвигайтесь таким образом по Шкале Тонов, начиная каждый новый проход на один-два шага ниже. Только не начинайте работу по шкале с очень низких позиций, ничего кроме массы неприятных ощущений такая попытка не даст, но если Вы хотите себя поистязать, то попробуйте.

Любая из полученных картинок может повлечь за собой ассоциативную, тематическую или хронологическую цепочку. После приведения цепи в настоящий момент возвратитесь к тому уровню от которого Вы отвлеклись на обработку полученной цепи.

Не думайте, при прохождении этого процесса, не позволяйте себе думать.

*На самом деле их три. Хаббард рассматривает только **тета-тон** и **истинный** тон составного существа тетан-тело. Есть еще так называемый **социальный** тон или тон действия, его еще называют **ложным** тоном, присущий составному существу тетан-тело. При этом тета-тон находится в диапазоне от -8.0 до -3.0. Истинный тон составного существа в России, как правило, находится где-то от 0.05 до 1.5. Социальный тон может колебаться от 0.05 до 20.0.

**Тетан — личность, дух, душа и прочие возможные определения.

Безмятежность бытия	40	Знаю
Постулаты	30	Не знаю
Игры	22	Знаю об
Действие	20	Смотрю
Воодушевленный	8.0	
Эстетичный	6.0	Положительные эмоции.
Энтузиазм	4.0	Возможность экстерриоризации.
Веселье	3.5	Вниз до “0” — Диапазон тетан+тело
Сильный интерес	3.3	
Консерватизм	3.0	
Слабый интерес	2.9	
Довольный	2.8	
Неинтересующийся	2.6	От 2.0 и вверх — преобладание теты над энтетой. Действия в направлении выживания.
Скука	2.5	
Однообразие	2.4	
Антагонизм	2.0	Вниз от 2.0 — преобладание энтеты, умирание.
Враждебность	1.9	
Боль	1.8	Вниз от 2.0 до страха — Диапазон общественного воспитания и обучения, как единственной гарантии разумного поведения.
Гнев	1.5	
Ненависть	1.4	
Негодование	1.3	
Не-сочувствие	1.2	
Невыраженное негодование	1.15	
Скрытая враждебность	1.1	
Беспокойство	1.02	
Страх	1.0	Вниз от 1.0 до смерти — Диапазон неразумных действий, ведущих к смерти. Негативная экстерриоризация.
Отчаяние	0.98	
Ужас	0.96	
Оцепенение	0.94	
Сочувствие	0.9	
Задабривание (более высокого тона — избирательно дает)	0.8	
Горе	0.5	
Заглаживание вины (ничего не может скрыть, задабривание.)	0.375	
Незаслуживающий	0.3	
Самоунижение	0.2	
Жертва	0.1	
Безнадежный	0.07	
Апатия	0.05	
Бесполезный	0.03	
Умирание	0.01	
Смерть тела	0.0	
Провал	-0.01	Диапазон восприятий, описанный в мистической литературе и являющийся базовым для различных религий, от 0.0 до -1.3
Жалость	-0.1	
Стыд	-0.15	
Бытие другими телами	-0.2	
Подотчетный	-0.7	
Обвинение	-1.0	
Наказание других тел	-1.2	
Раскаяние (ответственность как вина)	-1.3	
Управление телами	-1.5	
Защита тел	-2.2	
Обладание телами	-3.0	Думаю
Одобрение со стороны тел	-3.5	
Нужда в телах	-4.0	Символы
Поклонение телам	-5.0	Кушать
Жертвоприношение	-6.0	Секс
Скрывание	-8.0	Тайна
Бытие объектами	-10.0	Ожидание
Бытие ничем	-20.0	Бессознательность
Не могу скрыть	-30.0	Типичный диапазон для тетана, “владеющего” телом от -8.0 до -3.0
Полный провал	-40.0	

Помощь

Вы наверное заметили, при прохождении списков, что Вам периодически попадались вопросы так или иначе связанные с понятием о помощи и предательстве. Это одна из самых сильных и труднообъяснимых позиций во взаимоотношениях между людьми и группами. Дело в том, что помощь очень и очень многими рассматривается как синоним **предательства**. Вам надо прояснить этот вопрос для себя, поскольку Вы входите или войдете в ближайшее время в немногочисленную категорию людей, которые относятся к помощи просто как к помощи и у Вас, без прояснения этого вопроса, может возникнуть замешательство по поводу реакций людей и общества на совершенно искреннее предложение помочь им.

История вопроса начинается, видимо, несколько миллионов лет назад. — **Игра в жертву**. Эта игра очень стара. Она предназначалась для возбуждения жалости и работала как защитный механизм. И стала ловушкой. Как только Вы полностью поверили в жертву, Вы начали помогать только жертвам. (В 19-ом веке был очень интересный рецидив общественной рестимуляции этой игры — декадентство).

Жертве периодически наносили вред, а то откуда бы взялась жертва. Потом возникало сочувствие и сожаление об этом, и попытка оказать помощь. (Вам встречались "профессиональные" вымаливатели помощи?). Когда этот цикл продолжался достаточно долго, нанесение вреда начинало отождествляться с оказанием помощи. А по мере утрачивания в этом цикле фактора времени он свелся к понятию *вред-это-помощь* или *помощь-это-вред*.

Долгое время существует истина, что помощь и вред можно свести к общему знаменателю. И тогда добродетелью становится самостоятельность. Вы знакомы с людьми, которые отказывались от помощи потому, что они "гордые" или "самостоятельные". Это просто начальная стадия цикла *"помощь-это-вред"*.

Вторая фаза не столь стара. Можно сказать, что это новейшее изобретение в данной части вселенной. Это уже не "помощь-это-вред", а полное рассеяние в отношении данного вопроса. **Предательство** — *"как-бы-навредить"*, — это очень удобно сделать посредством предложения помощи. Имея намерение причинить вред, кто-то предлагает помощь, завлекая в скрытую ловушку. История напичкана такими примерами. Психотическое действие и его итог: *"Не смей принимать какую-либо помощь, потому что это ловушка и предательство"*. Господствующая идея-фикс в нашем обществе. С такой идеей невозможно иметь ни игры, ни жизни. Эта идея отравила и изуродовала все религии, она приводила к гибели государств, организаций и конечно отдельных людей. Эта идея в виде застывших убеж-

дений — повсюду вокруг, по всему миру. И человек находится в сильнейшем замешательстве по этому поводу. Он не может отделить для себя помощь от предательства, и поэтому лучше не принимать помощи — тогда не предадут.

А сам механизм предложения помощи с целью введения в зависимость или обмана продолжает исправно работать. Этот механизм используют люди находящиеся на эмоциональных тонах ниже 2.0 и эти же люди не в состоянии принять помощь — им нельзя помочь.

Есть смягченная форма этого явления, которая в большей степени сказывается на том, кто оказывал помощь. Это расчет на признательность, который является своеобразным подтверждением. Неполучение признательности может очень сильно драматизироваться.

На тонах выше 2.0 отношение к помощи становится нормальным, такие люди способны искренне помогать и принимать искреннюю помощь. (Неплохой экспресс-тест для оценки надежности человека).

Далее предлагается список вопросов, которые образуют прямой процессинг помощи. Имейте в виду, что на этом процессе Вы можете получить очень жесткие инциденты. При прохождении процесса остается справедливым все, что относится к работе с потоками. Выявляйте такие моменты в которых присутствует намерение причинить вред, ввести в зависимость, получить признательность, сочувствие, сожаление, раскаяние, желание помочь, обвинение и наказание.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

1. Вы пытались помочь кому-то, но не смогли.

Кто-то пытался помочь Вам, но не смог. Другой пытался помочь кому-то, но не сумел.

Вы пытались помочь себе, но не сумели.

2. Вы отказались от предлагаемой помощи.

Кто-то отказался от Вашей помощи.

Другой отказался от чьей-то помощи.

Вы отказались помогать себе.

3. Вы приняли чью-то помощь и сожалели об этом.

Кто-то сожалел, что принял Вашу помощь.

Другой сожалел, что принял чью-то помощь.

4. Вы оказались в зависимости от кого-то.

Кто-то находился в зависимости от Вас.

Другой находился в зависимости от кого-то.

Вы находились в зависимости от собственной роли.

5. Вас предали.

Вы предали кого-то.

Другой предал кого-то.

Вы предали себя.

6. Чья-то помощь нанесла Вам вред.

Ваша помощь причинила вред кому-то.

Помощь другого причинила кому-то вред.

Вы неудачно помогли себе.

7. Вам помогли.

Вы помогли кому-то.

Другой помог кому-то.

Вы успешно помогли себе.

8. Кто-то требовал от Вас помощи.

Вы требовали от кого-то помощи.

Другой требовал от кого-то помощи.

9. Вы считали, что обязаны помогать кому-то.

Кто-то считал, что обязан помогать Вам.

Другой считал, что обязан помогать кому-то.

Вы считали, что должны помогать себе сами.

10. Вы наблюдали кого-то, кто был в роли жертвы.

Вы общались с кем-то, кто был в роли жертвы.

Вы сами находились в роли жертвы.

11а). Как Вы могли бы помочь другому?

б). Как другой мог бы помочь кому-то?

в). Как другой мог бы помочь Вам?

г). Как Вы могли бы помочь себе?

Проходите а.б.в.г. по кругу, снова и снова.

Информацию по следующим пунктам надо брать с трака.

12. Какой проблемой была помощь для Вас?

Какой проблемой была помощь для другого?

13. Какую помощь Вы могли бы конфронтировать?

14. Какую помощь Вы, скорее всего, не стали бы конфронтировать?

15. Какую помощь стали бы конфронтировать другие?

16. Какую помощь другие, скорее всего, не стали бы конфронтировать?

17. Вы приняли чью-то сторону.

Кто-то принял Вашу сторону.

а) Создайте что-нибудь.

б) Пусть другой создаст что-нибудь.

Проходите команду (а) некоторое время, затем (б) некоторое время, затем опять (а), потом (б), и опять (а),(б),(а),(б) и т.д. до КЯ.

Немного о потоках.

К той информации, которая уже была изложена в инструкции к спискам второй динамики, следует добавить следующее:

1. Потоки сами по себе, в некоторых случаях, могут аберрировать. Такое может быть в обстоятельствах, когда Вы вынуждены долго воспринимать приходящий поток; производить исходящий поток в течении длительного времени; навязчиво наблюдать проходящие мимо потоки; долго находится в кольцевых потоках.

Вам наверное известно сонное состояние, наступающее на лекциях, при просмотре телевизора, чтении некоторых книг. Воздействие гипноза, успокаивающего массажа, некоторых физиотерапевтических процедур основано как раз на этом явлении. А вспомните желание смыться от кого-то, навязчиво говорящего. Состояние "выжатости" после собственного длительного говоренья. Многие монотонные действия, имеющие неуравновешанные потоки, в той или иной степени вгоняют в бессознательность. Длительное думание или просто фиксация внимания на чем-то приводят к тому же эффекту. Вы наверняка заметили, что при просмотре картинок из собственной памяти, картинок, которые не содержат бессознательности, все равно появляется сонное состояние — это результат действия приходящего потока. С этим явлением легко справляется **ВВ**, так как Вы, таким образом, обращаете потоки и они уравниваются. При длительном обдумывании или восприятии информации это явление можно устранить натурным моделированием, используя для этого любые подручные средства, типа спичек, сигарет, карандашей и прочих предметов, оказавшихся под рукой. (Вспомните незабвенного Штирлица, обдумывающего очередную пакость фашистам, и раскладывающего при этом по столу спички и другие предметы.) Очень эффективен, но не всегда удобен пластилин — это хорошо известно художникам и архитекторам. Можно рисовать или писать, но это менее эффективно. Военные давно установили, что обучение или проработка операций происходит много эффективнее при использовании натуральных и ландшафтных макетов, чем если бы это делалось с помощью схем или карт. Вы наверное многократно наблюдали, что многие люди сопровождают свои сообщения о том, что они куда-то направляются или собираются что-то сделать, характерным перемещением каких-то предметов, перебрасыванием из руки в руку зажигалки, ключей или еще чего-нибудь, переводя таким образом умозрительное построение в физическое действие и как бы моделируя предстоящий цикл действия.

2. Избыточное двухстороннее общение приводит к снижению **обладания**, следите за тем, что бы Ваше общение носило **достаточный характер** и не подменяло собой **действие**.

3. Слишком большое количество одновременно задействованных потоков приводит к снижению обладания из-за рассеяния внимания. Следите за этим.

Игровые условия

На этом процессе Вам понадобятся все те навыки, которые Вы должны были приобрести на предыдущих процессах. Вы начнете получать факсимиле, в которых содержатся свернутые научения и способности. Вам надо будет распознавать их и возможно, восстанавливать.

Жизнь — это игра. Следовательно, необходимо точно знать игровые условия, поскольку незнание их или поверхностное знание приводят к проигрышу.

Все игры аберративны, некоторые являются развлечением.

Игра состоит из свободы, препятствий и целей.

В любой игре участник стремится не получить никакого эффекта(последствия) для себя и своей команды, но произвести максимальный эффект на противнике.

Игра возможна только в пространстве, на обозначенном "игровом поле".

Игра существует в одном и том же времени для обеих сторон(противников).

В игре должно быть что-то, чего игроки не имеют, чтобы это можно было выиграть (цель).

Чтобы игра состоялась, определенные динамики должны быть исключены из игровых условий. Оставшиеся динамики определяют тон игры.

Игра возможна только тогда, когда существует намерение, противостоящее намерению и цель, противостоящая цели.

Дефицит игр вынуждает соглашаться на менее желаемые игры.

Участие в любой игре предпочтительнее пребывания вне игры.

Тип игры, в которую вступает человек, определяется его суждением о том, какого рода эффект(последствия) и в каком количестве он считает возможным или необходимым получить.

Игры являются основным объектом продолжительного внимания (они фиксируют "единицы внимания" и продолжают существовать, для игрока, во времени, не смотря на то, что уже отыграны).

Для того что бы быть в игре, человек должен быть способен **не знать** свое прошлое и будущее и **не знать** до конца всех намерений своего противника(игра возможна только при наличии фактора неопределенности).

Предлагаемые далее списки являются прямым процессингом игровых условий. Проходите эти списки многократно.

1. Внимание

Для того чтобы войти в игру необходимо обозначить для себя цель и противника и придать им **значимость (важность)**, либо обозначить себя для кого-то в качестве противника или партнера (союзника, помощника). Играть командой проще, поэтому производится вовлечение других в игру на своей стороне путем навязывания им своих целей и/или имеющихся противников. Все это достигается за счет обращения своего **внимания** на возможные цели, противников и союзников, а так же **внимание** потенциального противника и союзника на себя, своих союзников (партнеров) и цели. Для поддержания игры необходимо постоянно удерживать свое **внимание** на противнике, цели и союзниках. Утрачивание внимания (бдительности) приводит к проигрышу и выпадению из игры.

Приведите в настоящий момент все доступные случаи, когда:

1. Вы уделяли внимание кому-то, как возможному противнику.
2. Вы уделяли внимание кому-то, как возможному союзнику (партнеру).
3. Вы уделяли внимание чему-то, как возможной цели игры.
4. Вы уделяли внимание чему-то, как объекту, вокруг которого можно создать игру.
5. Вам уделяли внимание, как возможному противнику.
6. Вам уделяли внимание, как возможному союзнику.
7. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на цель игры.
8. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на процесс игры.
9. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на возможность получения эффекта на противнике.
10. Вы удерживали свое внимание и внимание союзников в процессе игры.
11. Вы утратили внимание в процессе игры.
12. Вы вынудили противника утратить внимание к процессу игры.
13. Вам навязали игру.
14. Вы навязали игру кому-то.

Проходите этот список многократно.

Внимание, проявление интереса, заинтересованность. На приземленном уровне это весьма дефицитный товар. Люди, в большинстве своем, стремятся быть интересными, хотят вызвать интерес к себе и идут ради этого на весьма значительные затраты, совершают порой очень странные действия (сотрудники учреждений, которые обязаны уделять внимание — медики, собесовцы, милиция, журналисты — хорошо это знают). Внимание продается и покупается, при этом платит всегда тот, кто хочет быть интерес-

ным. Давно замечено, что продажи идут лучше там, где продавцы уделяют внимание покупателю как личности или той тождественности, которая присуща данной личности. Руководитель, уделяющий внимание проблемам сотрудников, лучше управляет своей структурой. **Человек заинтересованный**, много Вы встречали таких людей? Имеется в виду истинная, самоопределенная заинтересованность, а не ответно-раздражительная реакция на изображение голой женщины, яркую картинку, или возможность легкой наживы. Заинтересованность — это причинность. Интересность — это следствие. Учитесь быть заинтересованным — это ничего не стоит, а дает очень многое.

Пробегитесь по всем спискам, имея в виду все вышеизложенное.

2. Индивидуальность (тождество, роль)

Для участия в игре необходим какой-то отличительный признак, по которому Вас будут опознавать противники и союзники. Признак, по которому Вы будете получать восхищение в случае выигрыша, порицание и наказание в случае проступка и сочувствие в случае проигрыша. Таким признаком является **индивидуальность**. В этой жизни это тело, имя, какая-то принадлежность к чему-то, профессия, должность, может быть еще что-то. На тета-траке могут быть самые невероятные и причудливые тождества, которые, порой, не поддаются описанию и объяснению.

Индивидуальность может быть собственная или вейлансная — это не важно, в любом случае это будет игровая роль или тождество, соответствующее той игровой опоре, на которой Вы оказались в конкретной игре.

В этом процессе Вас должны интересовать тождества, не отвлекайтесь на прояснение игровых опор. Игровые опоры — это процесс другого уровня. Вы скоро до него доберетесь, а пока займитесь прояснением огромного количества имевшихся у Вас тождеств. Их надо собрать со всего тета-трака и привести в настоящий момент со всеми восприятиями, суждениями и постулатами, которые сопутствуют им.

Никаких списков здесь нет. В этом процессе Вы используете ранее приобретенные навыки управления механикой памяти.

В некоторых случаях бывает обнаруживается тождество, от которого трудно отделаться. В этом случае следует обратиться к одитору для целевого прохождения процессинга **"Расщепление вейлансов"**.

3. Эффект на противниках.

Используя механику памяти, приведите в настоящий момент все эффекты, которые были получены Вами или с Вашим участием на противниках. Во время процесса обратите внимание на следующие позиции:

1. Полученный эффект точно соответствовал намеченному.

2. Полученный эффект отличался от намеченного, но был расценен как удовлетворительный.

3. Полученный эффект совершенно не соответствовал намеченному.

4. Эффект носил неожиданный характер.

5. Вы получили эффект, которого не хотели.

6. Полученный эффект разочаровал Вас.

7. Вы не смогли получить намеченный эффект.

8. Вы получили восхищение (одобрение) своим действиям.

9. Полученный Вами эффект был расценен как проступок.

10. Вы получили эффект "нарушив" правила.

Многokrатно проходите этот список, делая основной акцент на 1, 2 и 8 позициях.

Попробуйте получить все восприятия, суждения и постулаты, которые сопутствовали моменту получения эффекта. Имейте в виду, что **многократное успешное получение какого-либо эффекта закрепляет и делает жестким механизм достижения этого эффекта**, что в дальнейшем может давать очень сильные aberrации.

Получение эффекта на противнике еще не означает победу в игре. В боксерском матче противники получают друг на друге многочисленные эффекты, но бой может продолжаться много раундов, а его итог не всегда предсказуем. Получение эффектов на противнике, конечно повышает шансы на выигрыш, но бывает так, что можно увлечься эффектами и в итоге проиграть бой.

3. Отсутствие эффекта на себе.

Как и в предыдущем случае отсутствие эффекта на себе еще не означает выигрыш. И даже нахождении вне игры не дает абсолютной гарантии неполучения подобного эффекта. — Болельщик на футбольном матче вполне может случайно получить мячом по лбу. Мы не рассматриваем неигровые условия, поэтому нахождение в игре предполагает получение эффекта на себе, а вероятность выигрыша определяется способностью быть готовым получать эффект на противнике и легко переносить эффекты, которые противник производит на Вас (держат удар) или не допускать эффектов на себе.

Приведите в настоящий момент факсимиле, со всеми восприятиями, которые, так или иначе соотносятся со следующими позициями:

1. Вы избежали воздействия со стороны противника.
2. Противник "промазал".
3. Противник не смог получить намеренный эффект.
4. Вы не подали виду, что противник получил эффект на Вас.
5. Противник получил эффект на Вас.
6. Вы получили сочувствие в связи с тем эффектом, который противник произвел на Вас.
7. Вы получили восхищение в связи с тем, как Вы провели противника.
8. Вы получили восхищение в связи с Вашей способностью "держать удар".

Многokrатно проходите этот список, делая основной акцент на 1,2,3,4,7 и 8 позициях.

Неполучение эффекта на себе или "способность держать удар" позволяет оставаться в игре, избегать проигрыша и сохранять свою игровую опору.

Обращайте внимание на ситуации, где Вы многократно используете один и тот же способ неполучения эффекта на себе. Всякий удачный механизм достижения чего-то, со временем отвердевает и однажды приводит к проигрышу.

Не готовность получать эффекты на себе или противнике приводит к моментальному проигрышу и состоянию вне игры или к навязчивым играм с самим собой (мазохизм, мастурбация, медитация, навязчивое изучение чего-то, игры с умом, "тайные" хобби и другие действия основанные на кольцевых потоках и исключающие взаимодействие). Фактически уровень игр сводится к первой и частично второй динамике.

4. Неспособность владеть противниками, их пространствами и их целями.

Как уже отмечалось ранее, игра возможна только при наличии цели и противника, а ведется она в пространственно-временном континиуме. Если Вы полностью владеете пространством, то Вы исключаете какое-либо вмешательство в это пространство — игра невозможна. При полном обладании целями, которые могут быть привлекательны для других, Вы опять исключаете игровое состояние, поскольку уже имеете эти цели. Обладание "противником" приводит к тому, что Вы знаете о противнике ВСЕ, тем самым исключая неопределенность и соответственно игровое состояние. Для того чтобы иметь игру надо ввести для себя фактор неопределенности, предоставив потенциальному противнику пространство, цели и какую-то степень неизвестности. Социум, как игровая площадка, представляет определенный интерес, поскольку в нем в изобилии заложены все необходимые игровые условия.

Проще говоря, для того, что бы иметь игру надо что-то **не знать (сделать неизвестным)** о противнике, его целях и пространствах.

Какого-либо специального процесса по этому пункту нет. Это информация, которую Вы проверяете, соотносясь с собственным опытом и рано или поздно Вы восстановите способность делать что-то неизвестным. Но значительно быстрее и проще пройти, целевым образом, процессы из группы "**Ничто**" и/или процессы "**Не знать**" под руководством саентологического одитора.

5. Владение собой, инструментами игры, своими целями и пространствами.

Для того, что бы свалить дерево надо иметь: себя, желание свалить дерево, само дерево, пилу или топор и уметь ими пользоваться. У лесорубов есть интересное соревнование: надо свалить дерево таким образом, что бы оно, при падении, вогнало в землю колышек, воткнутый в некотором отдалении от этого дерева. Здесь уже владение не только собой, деревом и пилой, но еще и сопутствующими факторами. Можно очень здорово владеть пилой, но без владения деревом и сопутствующими факторами его никогда не свалить так, что бы оно вдавило колышек в землю.

Обладание (Havingness) — очень емкое понятие, определяемое Л.Р.Хаббардом как имение чего-то, владение, способность к командованию, позиционированию, способность взять на себя управление объектом, энергией, пространством, другими людьми. Владимир Даль определяет это понятие как управлять, властвовать, владычествовать, как деятельное состояние обладающего, как способность делать что-то запросто. А самообладание он считает превыше всякого владычества. С.И.Ожегов определяет обладание как иметь в собственности, в наличии или в числе своих свойств.

Неотъемлемым свойством обладания является — **время**. Время — это единственная произвольность, оно не существует как таковое, но происходит из обладания. Когда человек "переживает время", он переживает обладание или отсутствие обладания.

Время можно свести к состояниям "обладал", "обладаю", "буду обладать". Цели в *физической вселенной* можно свести к понятию "буду обладать". Человек начинает действовать для того, чтобы обладать и как следствие — существовать во времени и иметь игру.

В сильно упрощенном виде любые аберрирующие инциденты, можно рассматривать как нарушение обладания, которое происходит в случаях когда Вы чего-то не хотели, но были вынуждены обладать этим, когда Вы что-то хотели, но не могли обладать этим, или когда Вы хотели одно, но получили что-то другое.

Проблема будущего — это проблема целей. Проблема целей — это проблема обладания.

Проблема обладания — это проблема времени.

Время невозможно без обладания объектами, а любая игра, в физической вселенной, продолжается во времени.

Таким образом **прошлое** можно определить как "обладал" или "не обладал", **настоящее** — как "обладаю" или "не обладаю", а **будущее** — как "буду обладать" или "не буду обладать".

Вы, на протяжении соло процессинга, занимаетесь устранением времени, повышая таким образом свою способность к обладанию, постановке целей и проясняя будущее.

В физической вселенной обязательным компонентом обладания является **цикл управления**, который неоднократно упоминался ранее.

На бытийном уровне человек определяет, если определяет, свои цели, соотнося их со своей способностью к обладанию, имея при этом явное замешательство по поводу того, что первично, а что вторично — обладание или цели.

Нисходящую спираль игр можно рассматривать как нисходящую спираль обладания. Любой проигрыш, любое не получение эффекта на противнике или получение эффекта на себе приводит к снижению обладания. Можно сказать, что чем больше Вы растратите способность к обладанию, тем в большей степени становитесь обладаемы внешними факторами. В свою очередь выигрыш, успех повышают обладание. Но всегда выигрывать скучно, и человек дает согласие на проигрыш для того чтобы сохранить игру — так растрачивается причинность.

Очень интересные статистики набраны в отношении профессиональной компетенции (обладание профессией). Оказалось, что сверхкомпетентных специалистов структура "выдавливает" из себя. Это можно объяснить тем, что подобные личности нарушают состояние игры в этих структурах. Сверхкомпетентность оказывается востребованной только в экстремальных ситуациях, и при стабилизации ситуации выводятся в состояние вне игры. История полна такими примерами. О сверхкомпетентности и структуре иерархий смотри в трудах Лоуренса Дж. Питера [Принцип Питера].

Обладание является обязательным условием игр в физической вселенной. Абсолютное обладание исключает состояние игры. Отсутствие обладания, так же приводит к состоянию вне игры. В навязчивой игре выигрыш или проигрыш определяется способностью к обладанию. В самоопределенной игре результат определяется степенью допущенного обладания.

Обладание проходит красной линией сквозь все списки самоанализа и списки второй динамики.

Пробегитесь по всем спискам, имея в виду все вышеизложенное.

Если Вы обнаруживаете или считаете, что Ваша способность к обладанию недостаточна, то обратитесь к одитору для прохождения специальных процессов.

6. Цель.

То, к чему стремятся, что надо осуществить. Цели бывают жизненные и нежизненные, основные и младшие (неосновные). См. Глоссарий к "Аналізу ума". А так же навязчивые (навязанные) и самоопределенные. Все игры социального уровня, за редким исключением — навязчивые, соответственно и цели то же. Игры в физической вселенной стремятся к навязчивости, цели — к отвердению. Навязчивые и самоопределенные цели подробно рассматриваются на процессинге игр.

Интересно соотношение эмоциональных тонов и обозначаемых целей. Чем ниже тон, тем более жесткими оказываются цели и тем больше ощущается стремление к получению идеального результата, что приводит к затратам, которые многократно превосходят эффект от полученного результата, если его удастся получить, — а это маловероятно. Неполучение результата или частичное его получение, при таком раскладе, приводит к абберациям*, утрате обладания и апатии по поводу каких-либо целей, а тем более игр. Чем тон выше, тем в большей степени обозначаемые цели размягчаются и выходят из области материального. При этом стремление к получению идеального решения размывается и сливается с областью оптимальных значений, которая, в свою очередь, имеет тенденцию к расширению. В итоге шансы на получение результата ощутимо возрастают. На уровне "этичных игр" отрицательный результат — тоже результат.

**Абберрация — искажение. Неадекватные реакции на реальность в связи с искаженным ее восприятием.*

Подробную информацию по **целям социального уровня** можно найти в книгах Л.Р.Хаббарда "Задачи и цели" и "Саентологическая этика".

Далее приводится неполный список жизненных целей, к которому вы можете периодически обращаться с целью получения картинок, в которых так или иначе содержатся или определяются следующие понятия:

Создавать. Любить. Восхищаться. Улучшать. Помогать. Чувствовать. Управлять. Владеть. Иметь. Есть. Получать секс.

Это можно представить примерно в следующем виде: Имейте намерение получить и привести в настоящий момент ситуации, в которых вы действовали в направлении созидания; где вы чем-то или кем-то восхитились, а так же когда кто-то восхитился вами или вашими результатами; когда вы успешно чем-то или кем-то управляли и т.д., работая с ними как с потоками.

А это неполный список нежизненных целей: **Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать (принимать) наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.**

Назначение этого списка такое же как и предыдущего, но обращайтесь к нему много реже, чем к списку жизненных целей.

Все эти понятия содержатся в списке расширенного ДАВО, но здесь вы работаете с ними как с целями. Если вы сочтете необходимым, то весь список ДАВО можно просмотреть с позиции целей.

Просмотрите еще раз списки самоанализа и списки второй динамики, обращая внимание на позиции, которые могут быть соотнесены с принятием, обозначением, достижением или недо-стижением каких-либо целей. Не ограничивайтесь только этой жизнью, просматривайте весь трак, подходите к спискам творчески.

7. Проблемы в игре. (барьеры, препятствия)

Аксиомы:

— Жизнь ставит проблемы для своего собственного их разрешения.

— Любая проблема, чтобы быть проблемой, должна содержать ложь. Если бы она была истинной она не была бы выдуманной.

— То, во что введено "продолжающееся изменение", становится проблемой.

— Нечто, не являющееся прямо наблюдаемым, имеет склонность к продолжению существования.

— Если на нечто, являющееся нежелательным и все же продолжающее существовать, тщательно посмотреть, то оно исчезнет. Если посмотреть только частично, то сила его по меньшей мере уменьшится.

Отсутствие препятствий исключает состояние игры поскольку цель достигается сразу при возникновении намерения. Препятствия в игре создаются противником, либо игрок может создавать их себе сам, снимая свое внимание с процесса игры, противника или союзников. (Мы успешно создаем себе трудности, чтобы потом их преодолевать.) Нерешаемые проблемы так же приводят к состоянию вне игры, вызывая апатию по отношению к играм.

Препятствия — это, фактически, ограничения свободы в рамках игры и задаются они правилами игры. В навязчивых играх эти правила устанавливаются извне. В самоопределенных играх препятствия устанавливаются путем соглашения о правилах и через создание неизвестности по отношению к действиям, инструментам и намерениям противника.

Получение эффекта на противнике — это создание ему дополнительных проблем, на которые он будет вынужден рассеивать свое внимание, что повышает ваши шансы на выигрыш.

Фактически игра и состоит в том, чтобы преодолевать препятствия, разрешать проблемы. Отсутствие препятствий приводит к состоянию вне игры.

Весь процесс по этой позиции можно свести к всего одному пункту:

Вы преодолели это.

Это преодолело вас.

Это преодолело другого.

Другой преодолел это.

Вы преодолели себя.

Другой преодолел себя.

Под "это" может пониматься все что угодно, что потребовало преодоления: обстоятельства, терминалы*, природные факторы, массы, энергии, пространства, сущности, эмоции, состояния, желания, мысли, постулаты и пр..

Вы можете пройти этот процесс подставляя вместо "это" пункты из расширенного ДАВО и шкалы эмоций.

**Терминал — все, с чем возможно взаимодействие или коммуникация. (Материальный объект, организация, человек, животное, сущность.)*

Если вы обнаруживаете, что этот процесс сложен для вас, то отложите его до лучших времен или обратитесь к аудитору для целевого прохождения процессов "Борьба".

8. Самоопределенность

Состояние, которое можно определить как осознание себя, своих целей, своего места в жизни, ведение своей игры. Отсутствие самоопределенности приводит к состоянию иноопределенности и нахождению в навязчивых играх, со всеми вытекающими последствиями. Состояние всеопределенности, дает состояние вне игры в верхнем диапазоне шкалы эмоций.

9. Противники

При отсутствии противника нормальная игра невозможна. При этом может наступить состояние навязчивой игры с самим собой, а точнее с собственным умом, что приводит в конце концов к все большей и большей деградации, растрачиванию остатков самоопределенности и вхождению в состояние "полный провал".

Выбор противника определяется степенью самоопределенности и соответственно эмоциональным тоном. Чем выше эти показатели, тем более интересен противник и занимательна игра, наблюдается тяготение к эстетике. Чем ниже эти показатели, тем более примитивен противник и тем ниже уровень игры, цели который деструктивны и навязчивы.

На социальном уровне (эмоциональные тона от 0.0 до 4.0) общая тенденция такова, что при вхождении в игру человек стремится заполучить противника с эмоциональным тоном несколько выше его собственного (примерно на 0.5), при этом человек находящийся на тоне ниже 2.0 будет навязывать такие условия игры, при которых его противник будет растрачивать свою самоопределенность и опускаться по шкале эмоций, поскольку на тонах ниже 2.0 обозначаются только нежизненные цели. Человек на тонах выше 2.0, как правило (за редким исключением) стремится принимать жизненные цели, насколько это для него возможно, и войти в соответ-

ствующую игру, что при определенных условиях может давать повышение эмоционального тона без подавления противника.

Все вышесказанное справедливо для структур и организаций.

Если сможете и на сколько сможете, обнаружьте всех своих противников и врагов, на всем траке, и приведите их в настоящий момент.

10. Возможность проигрыша

Всегда выигрывать неинтересно, а гарантированный выигрыш приводит к состоянию вне игры. Слабый противник и невозможность его замены на более сильного приводит к игре в поддавки, которая очень быстро становится навязчивой и влечет за собой утрачивание "игровой квалификации". Навязчивые игры, в которых возможность проигрыша "сведена" к минимуму — ловушки.

11. Возможность выигрыша

В игре должна просматриваться возможность выигрыша для всех противников. Чем выше ваши игровые возможности, тем труднее вам будет находить достойных противников. Навязчивая игра с видимостью легкого выигрыша — ловушка. "Бесплатный сыр бывает только в мышеловке."

12. Общение (коммуникация)

По определению саентологического словаря:

1. **Коммуникация** — обдумывание и производство импульса или частицы из точки-источника в точку-приемник, которая расположена в пространстве на каком-то расстоянии от точки источника, с намерением вызвать в точке-приемнике воспроизведение и понимание того, что было послано из точки-источника.

Формула коммуникации: причина, расстояние, следствие с намерением, внимание и воспроизведение с пониманием.

Составляющими коммуникации являются: обдумывание, формирование намерения, получение внимания от предполагаемого объекта общения, осознание себя причиной общения, осознание себя источником сообщения, определение расстояния до объекта общения, осознание объекта общения как следствия по отношению к себе, осознание объекта общения как приемника этого сообщения, воспроизведение сообщения приемником, понимание приемником этого сообщения, а также скорость движения этого сообщения через пространство и обозначение своей тождественности (индивидуальности) или не обозначение.

Коммуникация ограничивается барьерами,

которые состоят из пространства, различных энергетических и материальных заслонов и времени.

Коммуникация не обязательно носит двухсторонний характер — она может быть установлена в одностороннем порядке.

Когда на коммуникацию дается ответ, формула повторяется, при этом роли меняются — возникает **общение** и состояние игры.

2. **Коммуникация** состоит из потоков идей или частиц в пространстве между терминалами.

3. **Общение** является практическим взаимообменом идеями (обмен коммуникацией) между индивидами, индивидом и группой, группами.

Без общения игра невозможна, поскольку исключается возможность убеждения и навязывания своего постулата.

На высоких эмоциональных тонах общение носит форму дружеского общения и обмена впечатлениями и идеями. На тонах ниже 2.0 общение приобретает форму обмена "тумаками" и пулями.

Очень интересное определение общению дает Вл. Даль. Он определяет общение как обладание чем-то общим, собственную причастность или чью-то причастность к себе.

В книге П.С.Таранова "Управление без тайн" есть притча: "У вас есть яблоко и у меня есть яблоко. Мы поменялись яблоками — и у вас и у меня осталось по одному яблоку. У вас есть идея и у меня есть идея. Мы поменялись идеями — теперь и у вас и у меня по две идеи". Общение на высоких эмоциональных тонах выгодно и дает взаимный выигрыш. На социальном уровне, на тонах выше 2.0, общение позволяет получать то, в чем ощущается недостаток, отдавая взамен собственные избытки, фактически оставаясь при своем — закон сохранения массы и энергии — тождество с физической вселенной вынуждает следовать ее законам. На тонах ниже 2.0 общение становится "убыточным" что порождает многочисленные и очень мощные аберрации, которые выводят человека из игрового состояния.

Общение — это один из основных факторов успешности. Подробную информацию по этой теме вы можете найти в книгах Л.Р.Хаббарда "Проблемы общения", "Руководство для преклира" и "Наука выживания - 1".

Ниже приводится процесс, который вы можете пройти самостоятельно, пункты этого процесса надо проходить поочередно, а весь список многократно.

1. Представьте решение, что вы собираетесь вступить в общение.

2. Представьте намерение получить результат, по средствам этого общения, неважно, плохой или хороший.

3. Представьте, что вы получили внимание со стороны того, с кем собираетесь вступить в общение.

4. Представьте себя причиной этого общения.

5. Представьте себя точкой-источником, которая собирается отправить сообщение.
6. Представьте, что вы отправили свое сообщение.
7. Проследите, как ваше сообщение движется через пространство и прибывает в точку-приемник.
8. Представьте скорость и направление движения вашего сообщения.
9. Представьте намерение принимающего по отношению к вашему сообщению.
10. Представьте, как он воспроизводит ваше сообщение.
11. Представьте, что он понимает ваше сообщение.
12. Представьте, что это сообщение содержит в себе что-то (информацию, эмоцию или еще что-то) или ничего в себе не содержит.
13. Представьте, что кто-то решил вступить в общение с вами.
14. Представьте себе, что этот некто намерен получить какой-то результат через это общение, плохой или хороший.
15. Представьте, что этот некто как-то привлек ваше внимание.
16. Представьте этого некто причиной общения.
17. Представьте его точкой-источником, которая собирается отправить вам сообщение.
18. Представьте, что этот некто отправил свое сообщение.
19. Проследите, как его сообщение движется через пространство и прибывает к вам.
20. Представьте скорость и направление движения этого сообщения.
21. Представьте свое намерение по отношению к этому сообщению.
22. Представьте, что вы воспроизводите это сообщение.
23. Представьте себя как точку-приемник, понимающую это сообщение.
24. Представьте, что это сообщение несет в себе что-то или совершенно ничего в себе не содержит.

Вернитесь в начало и пройдите последовательно весь список и еще, и еще,..., и еще, пока процесс не перестанет давать изменений.

По любому пункту этого списка вы можете получать картинки. Приводите их в настоящий момент.

Проходя этот список помните о том, что коммуникация может осуществляться как посредством частиц восхищения и эстетики, так и посредством весьма разрушительных энергий, масс, кулаков, пуль, и естественно самых разных слов

и эмоций.

Если вы обнаруживаете или считаете, что имеете значительные нарушения способности осуществлять коммуникацию, то вам следует обратиться к саентологическому одитору для прохождения специальных процессов.

13. Цель не достигнута

Достижение цели означает завершение игры и необходимость создания или поиска новой, или другого противника.

Недостижение цели продлевает игровое состояние, но сопровождается абберациями и снижением игровых возможностей. Прекращение реальной игры без достижения цели приводит к навязчивому продолжению этой игры в собственном уме. Частичное достижение цели, дает навязчивое продолжение игры по не достигнутой части. При сбалансированной готовности проигрывать игра может быть возобновлена в виде реванша или с другим противником и теми же целями. Серия проигрышей снижает игровые возможности. Подробный разбор этой позиции осуществляется на процессинге игр, а на данном этапе вы можете обнаружить и привести в настоящий момент различные циклы действий в результате которых вы:

1. Достигли поставленной цели.
2. Не достигли поставленной цели.
3. Полученный результат не удовлетворил вас.
4. Вы получили совсем не то, что хотели.
5. Вы отказались от поставленной цели, объявив ее неважной.
6. Вы отказались от поставленной цели, посчитав ее недостижимой.
7. Ваша цель была кем-то обесценена и вы согласились с этим.
8. Вы отложили достижение цели "до лучших времен".

Резюме:

Любое, иноопределенное пространство, которое содержит полный набор игровых условий и ограничивает самоопределенность является ловушкой!

Основные ловушки: тело; социум; физическая вселенная.



Информационный блок

В этом блоке содержится различная дополнительная информация, которая может значительно облегчить солопроцессинг. Специальные приемы, которые здесь излагаются, ни в коем случае не отменяют основную технологию, изложенную в главе "Анализ ума". Эти приемы надо рассматривать как дополнительные и использовать только при необходимости. Вполне возможно, что вам эти приемы не понадобятся, а так же и прочая информация.

Прохождение хронологических цепей и больших (длительных) инцидентов

Так или иначе, раньше или позже вы начнете получать хронологические цепи инцидентов и большие, длительные инциденты. Проходить их следует **от конца к началу**, приводя все получаемые картинки в настоящий момент, при этом цепь или инцидент могут продолжать разворачиваться давая все новый и новый материал и боковые, ответвляющиеся цепи. Не тратьте время на прояснение различных ответвлений и не отвлекайтесь на вновь поступающий материал — продолжайте просмотр в направлении начала цепи или инцидента, доберитесь до начала. После этого бегло (поверху) просмотрите эту цепь или инцидент в той последовательности как он происходил, от начало к концу, попробуйте увидеть его в целом — не вдавайтесь в детали. Осуществите повторный проход от конца цепи к ее началу, приводя доступные картинки в настоящий момент. Опять бегло просмотрите цепь в хронологическом порядке и опять осуществите детальный проход от ее конца к началу. Продолжайте действовать таким образом до тех пор, пока не приведете всю цепь в настоящий момент.

Людам, проходившим дианетический или саентологический одитинг эта методика может показаться неудобной т.к. техника *сканирования локтей работает с точностью до наоборот. В таком случае рекомендуется применить технику "кольцевого сканирования". Состоит она в следующем: вы начинаете просмотр цепи в привычной для вас манере и по мере просмотра замыкаете ее начало на ее конец, продолжая просмотр по кругу, при этом представление о начале и конце размывается, теряет смысл, "ведь как известно у кольца нет ни начала ни конца". По мере просмотра цепь сокращается и одновременно приводится в настоящий момент, а в резуль-

тате вы получаете некоторое количество (в пределах десятка и как правило нечетное) статичных картинок. Обычно эти картинки содержат постулаты или согласия. Вы можете обнаружить эти согласия и постулаты, а можете используя методику, изложенную в уровнях 2 и 3, разрядить их. Применяя эту технику вы постепенно привыкните к просмотру цепей и инцидентов в направлении от конца к началу.

Техника "кольцевого сканирования" может быть применена в случаях, когда определить начало или конец цепи не представляется возможным — такое иногда бывает.

**Сканирование локтей — просмотр инцидентов или умственных картинок в определенной последовательности, по определенной теме, с определенным намерением.*

"Зависшая" картинка

Вам периодически будут попадаться "зависающие" картинки, которые не желают "рассасываться". Это значит, что эта картинка поддерживается тематически связанной с ней цепью. Такие картинки, как правило, не имеют детальной проработки и скорее представляют некий образ. Обходится с ней надо следующим образом: вы направляете все свое внимание на наиболее четкие детали этой картинки, какими-бы несущественными и мелкими они не были. Иногда требуется значительное время, бывает около часа, прежде чем картинка начнет проясняться, после чего обычно начинает проясняться и цепь событий, которая поддерживала эту картинку. Сама картинка обычно продолжает сохраняться в поле зрения, постепенно "рассасываясь". По ее поведению удобно контролировать наличие остающегося заряда в цепи, т.е. — пока исходная картинка не растворилась заряд в цепи сохраняется. Исчезновение картинки говорит о том, что вы разделились с цепью. Весьма удобно, при просмотре цепей, специально выделять какое-то факсимиле, из этой цепи, как контрольное и ориентироваться по нему.

Иногда, как зависающая картинка, может проявляться служебное факсимиле.

"Закупоренные" инциденты

Во время процессинга вы можете вспомнить, что в вашей жизни были определенные неприятные инциденты, вы можете знать, что они должны бы аберрироваться, но не можете получить из них никаких картинок, а если и получаете какую-то, то она, при попытке привести ее в настоящий момент, стремительно удаляется, превращаясь в точку, или уходит из поля зрения. Это говорит о том, что в данном инциденте и в ему подобных присутствует подавление эмоций. Вам следует проработать Список 3 самоанализа:

"Собственные эмоции" или/и пройти с одитором процессинг модельного конфронта.

"Пустые" картинки

По мере приведения картинок в настоящий момент вы начнете получать "пустые" факсимиле, которые не имеют изображения (картинки), но вы все-таки будете точно знать (по поведению), что это факсимиле. В первый момент это может озадачить, вызвать замешательство, спокойно — все нормально — это просто факсимиле, которые не содержат видео, но там могут быть любые другие восприятия. Обойдитесь с этими факсимиле обычным образом.

"Черные" картинки

Черные факсимиле могут быть различного происхождения:

1. Это может быть разновидность "пустого" факсимиле;
2. Это может быть экран, который существует сам по себе, ничего уже не закрывая;
3. Это может быть "замазанная" картинка или картинка считающаяся "украденной";
4. Это может быть упакованный пакет с факсимиле, сделанный "неизвестным" в результате срабатывания "забывателя", или вы сами могли сделать его неизвестным для себя.

Любая чернота должна обрабатываться особенно тщательно, ей должно уделяться повышенное внимание.

Черные факсимиле первого и второго типов ведут себя как обычные картинки и затруднений не вызывают.

Черные факсимиле третьего типа — зависают и их надо обрабатывать по методике "зависшие картинки", направляя свое внимание на любые места, отличающиеся от общей черноты или на любое, малейшее движение в этой черноте. Обычно, при прояснении вскрывается как основная картинка, так и момент ее "замазывания" или "хищения".

Четвертый тип — пакет может потребовать некоторых затрат времени на приведение в настоящий момент и разворачивание, после чего обрабатывается по обычной методике. Бывает, что пакет приходит в настоящий момент, но не разворачивается и не проясняется, а просто размещается где-то на периферии поля зрения, не мешая дальнейшей работе. Если он не имеет осязаемой массы то оставьте его там — он развернется позже сам или вы развернете его на процессинге "Обладания". Но если вы ощущаете, что он имеет массу, то следует продолжить конфронтирование этого пакета в настоящем моменте до тех пор пока он, как минимум, не растратит массу. **Не допускайте накопления масс в настоящем моменте.**

Многоуровневый просмотр

По мере прохождения процессинга и высвобождения единиц внимания темп просмотра будет возрастать и может достичь скорости, при которой затруднено осознание поступающего материала. Такая ситуация обычно разрешается сама собой за счет установления нескольких уровней просмотра, идущих параллельно. На переднем плане, достаточно медленно, идут картинки с высокой степенью значимости, вторым планом и быстрее — менее значимые, третьим, еще быстрее, — еще менее значимые и т.д. до восьми уровней, а бывает и больше.

Техника "прояснения"

Основные методы прояснения уже были изложены в главе "Зависшие картинки". К этой технике следует прибегать только в крайних случаях:

1. Зависшая картинка;
2. Пустая картинка;
3. Черная картинка;
4. Хронологический "провал" в цепи или инциденте;
5. Наложение цепей, инцидентов или картинок, явно несовместимых в одном и том же временном интервале;
6. Черные пятна и области в картинке, цепи или инциденте, которые не позволяют разрядить полученный материал;
7. Различные образования, часто неясного происхождения, обычно черные и имеющие массу.

Если вы будете придерживаться основной методики, то вам не придется истязать себя чрезмерным конфронтом, а все неясные места будут развернуты и приведены в настоящий момент в свое время и без затруднений.

"Туман"

Туман, от легкой дымки до кисельной консистенции, в основном белый, но бывает и цветной и черный, спокойный и клубящийся, почти неощутимый и вязкий, удушающий — все это разновидности экранов. Тумана много, он как-то связан с бессознательностью. Вы можете обнаружить его и в настоящем моменте — это способ отгородиться от реальности. Плохое зрение часто является следствием подобного тумана.

Работать с туманом из прошлого просто — его надо конфронтировать из настоящего момента. Поведение тумана при этом может быть различным: он может просто рассасываться и исчезать, а может сгущаться, чернеть, твердеть и в конце-концов рассыпаться и исчезнуть.

Туман настоящего момента, созданный для отгораживания от реальности, если он мешает солопроцессингу, может быть устранен специ-

альными процессами (процессинг усилий и процессинг модельного конфронта), которые проходятся с одитором.

"Липкая грязь"

1. Разновидность тумана — обрабатывается как обычный туман.

2. Многие массы, после "размягчения" конфронтом, растекаются в такую грязь. Продолжение конфронта уничтожает их.

3. Различные твердые образования, ясного или неясного происхождения и содержания, под воздействием конфронта, так же часто превращаются в "липкую грязь" и конфронтом же уничтожаются.

"Пакеты"

Пакет — это архивированная информация, содержащая инцидент, цепь, а чаще игру или виток игр. Визуализируются обычно как конверты, ящички, чемоданчики, кубики, кирпичики, реже — как компьютерные дискеты или как другие носители информации, бывает, что не имеют какого-то "оформления", но осознаются как пакет. Условно их можно поделить на "черные" (которые трудно вскрывать) и "белые" (легко вскрываемые).

Черные пакеты образуются обычно в результате срабатывания "забывателя". Они приводятся целиком и не распаковываются — просто теряют массу и размещаются в настоящем моменте.

Черные пакеты становятся доступны для обработки в последней фазе шага три (процессинга Стивенса) или на "процессинге подавлений". Знать их содержимое не составляет труда, но до тех пор, пока сохраняется "сила" ума это знание бесполезно и ненужно, хотя и любопытно.

Белые пакеты находятся вблизи настоящего момента часто образуя своеобразные "склады". Они легко доступны и должны быть распакованы и просмотрены по обычной методике.

Многие цепи инцидентов архивируются в подобные пакеты в процессе приведения их в настоящий момент.

Среди пакетов можно обнаружить различные научения, инструментарию, понятийные определения и т.п.. Есть среди них и "стандартные" пакеты, очень похожие на стандартные пакеты программ для компьютеров, которые просто загружаются, будут они при этом использоваться или нет.

"Блоки"

Блоки — это большие тематические или концептуальные массивы информации. Визуализируется обычно в виде четко очерченных форм напоминающих строительные блоки. Имеют массу, твердые. По мере приведения в настоя-

щий момент и конфронтирования размягчаются и утрачивают массу. Бывает, что прояснить детальное содержание блока не удастся. Иногда, при очень большой массе, имеет смысл задерживать его на подходе к настоящему моменту, установить с ним линию коммуникации и используя эту линию "откачать" содержимое блока. В этом случае удастся детально просмотреть его содержимое.

"Массивы"

Массив — визуализируется как нечто неформальное — аморфное, имеющее массу, но не очень твердое, обычно черные или темные, но бывают иногда и цветные и прозрачные. При приведении в настоящий момент может твердеть и приобрести форму блока, а может начать растекаться превращаясь в "липкую грязь", которая, при дальнейшем конфронте исчезает, а может просто растаять, раствориться. Массивы иногда могут иметь очертания конкретных объектов. Всегда имеется представление о его содержимом, конкретику прояснить удастся не всегда. При очень большой массе следует поступить также, как и с тяжелыми блоками.

Избегайте оперирования массивами и блоками, разряжайте их по обычной методике.

Всякая "мелочь"

Из глубин памяти вы будете получать огромное количество всякой твердой мелочи непонятного содержания, назначения и происхождения. Некоторые пакеты, блоки и массивы могут давать в конце своего разрушения большие количества каких-то "шариков", "песка", "камушков" и т.п.. Иногда наблюдаются образования типа мыльных пузырей, ватных шариков, пены и т.д.. Тратить время на прояснение всего этого нет смысла — все эти образования устраняются конфронтом.

Хаос

Хаос — неупорядоченное движение, действие, беспорядок.

Во время процессинга вы можете столкнуться с различными проявлениями хаоса. Он может возникнуть в результате скопления в настоящем моменте всякой мелочи, обильного приведения в настоящий момент большого количества картинок, хаос может развернуться в результате прояснения какого-то инцидента или участка трака. Хаос часто используется в качестве инструмента игр — для подавления противника. В любом случае не пугайтесь и не впадайте в панику. Хаос легко и просто устраняется введением в него стабильного данного, верного или неверного, это не имеет значения. Т.е. вы просто принимаете что-то в этом хаосе за точку отсчета и

начинаете ее конфронтировать. Таким образом вы подчините и уничтожите этот хаос.

В повседневной жизни хаос подчиняется таким же образом.

Локальные массы и энергии

Время от времени вы будете обнаруживать массы или энергетические образования, которые не имеют какого-либо конкретного содержания, не имеют никаких связей с чем-либо — существуют сами по себе. Они бывают очень стойкие и требующие длительного конфронта, а бывают очень зыбкие и исчезают почти сразу, при обнаружении.

Служебные факсимиле

Это "услужливая картинка", которая присутствует в настоящем моменте или всегда готовая быстро войти в настоящий момент. Она не осознается и очень трудно обнаруживается — требует "проявления". Обычный человек имеет целые пакеты служебных факсимиле, которые содержат наборы "безусловных" реакций на различные внешние раздражители. Обычно они поддерживаются цепями картинок, которые образуют контур. Если цепь очень древняя, то картинки из нее могут быть "утрачены" и создается впечатление, что служебное факсимиле содержит только контур. При использовании основной методики служебные факсимиле рано или поздно будут уничтожены, но может случиться, что вы обнаружите служебное факсимиле, но не сумеете с ним справиться. В этом случае следует обратиться к одитору для прохождения процессинга "служебного факсимиле" и процессинга "конфронта контуров". Признаком служебного факсимиле является: появившееся и нарастающее состояние или эмоция, иногда соматика и сопровождающая эти проявления зыбкая картинка, которая при обнаружении стремится исчезнуть. Попытка удержать картинку приводит к выключению появившегося ощущения и картинка исчезает до следующего включения. Если вам удалось удержать такую картинку, то очень тщательно, с пристрастием обработайте ее по основной методике.

Трак

Трак [тайм-трак, временной трак и тета-трак (обозначение трака в целом), реальный трак (трак этой жизни)] — это хронологическая запись событий, которые происходили с человеком (тетаном). Используется как основной "инструмент" в саентологическом процессинге. Применительно к Мосту Стивенса под понятием трак можно рассматривать нисходящую спираль игр. Вы, в солопроцессинге, работаете не по траку, но рано или поздно вы получите о нем

представление и даже сможете использовать его для ориентации и прояснения неясных мест. Начинается трак в районе "разделителя" и тянется до настоящего момента, отображая, в основном, события происходившие в физической вселенной. До "разделителя" (на седьмой динамике Снт.) о временном траке говорить не приходится, поскольку понятие о времени там отсутствует, но наличие игр и фактор обладания позволяют смоделировать какую-то последовательность, которая дает представление о событиях, которые были "раньше" или "позже". Приведение всего трака в настоящий момент равнозначно полному устранению фактора времени из вашей памяти.

Текущая жизнь

Для большинства людей текущая жизнь требует очень тщательного прояснения, поскольку почти полностью подавляет память о более ранних событиях. Для прояснения текущей жизни предназначены списки самоанализа и списки второй динамики.

"Прошлые жизни"

Вопрос прояснения "прошлых жизней" является насущным практически для всех мистических и религиозных направлений. Вокруг этой темы много чего навечно, при этом обычный человек по этому поводу находится в полной апатии. В саентологии проблема "прошлых жизней" решена совершенно однозначно — разработаны процессы, которые позволяют отдельному человеку прояснить для себя этот вопрос. При этом эти процессы дают стопроцентную воспроизводимость и позволили набрать огромные статистики. Проблема "прошлых жизней", сама по себе как таковая, для процессинга почти незначима, разве что в порядке удовлетворения любопытства. Она проходит как игровой фактор и воспринимается именно с этой позиции. Гораздо существеннее фактор тождества с телом, который конечно же не может быть решен без прояснения "прошлых жизней".

Если вы, в своем солопроцессинге, не можете пробиться за пределы текущей жизни, то обратитесь к одитору для прохождения соответствующих процессов.

Тело

С позиции теории игр тело представляет определенный интерес. Точнее не само тело, а тождество с телом, поскольку почти **вся система навязчивых игр так или иначе связана с этим тождеством**. Само тождество закладывается на очень ранних этапах трака в виде контура, который постепенно заполняется "балластной массой", которую Р. Хаббард первоначально назвал тета-телом. Вы легко можете обнаружить этот

контур в районе "разделителя". Позже, вместо этого балласта, будет "приобретено" действительное тело.

Отождествление тетана с телом длительный и болезненный процесс, который можно рассматривать как своеобразную технологию, которая применяется посредством игр, создающих условия для все большего и большего согласия тетана с телом и дальнейшего его "влипания" в тело.

Тело является необходимым атрибутом значительного количества игр и само способно предоставлять большой набор игровых атрибутов: таких как секс, питание, выживание, болезни и т.д..

На протяжении своего "взаимодействия" с телом тетан совершил очень много проступков подавления в отношении тела, что также поспособствовало закреплению тождества.

Когда вы будете просматривать процесс отождествления с телом, то можете обнаружить "стандартный" пакет, который содержит огромные массивы информации о телах, управлении ими, использовании, болезнях и их использовании для получения эффектов. Все это надо привести в настоящий момент.

Есть еще одна область, которую желательно просмотреть — это эволюция тела. Процесс просмотра удовольствия не доставляет т.к. это одни сплошные подавления и борьба за выживание. Но сделать это все-таки стоит. Вы таким образом проведете своеобразный одитинг (терапию) генетической сущности (структуры), что повысит эффективность тела и ему можно будет доверять гораздо в большей степени.

Конфронт

Конфронт, конфронтрование — быть к чему-то лицом без неудобства. Состояние при котором человек способен совершенно спокойно воспринимать любые проявления жизни и в частности собственное прошлое. Мало кто изначально способен на это. Способность к конфронту постепенно повышается естественным образом при использовании основной методики, но может быть повышена специальными процессами. Эти процессы бывают нескольких уровней:

а) модельный конфронт — это процессы которые проводятся опытным саентологическим одитором для выявления служебных факсимиле, закупок и контуров и последующего их уничтожения или отключения;

б) конфронтрование лицезрением (глаза в глаза) — вы можете проделать это с напарником;

в) конфронт "собственной вселенной", а точнее "тараканов", которые в ней водятся — это можно проделать совершенно самостоятельно.

Конфронт собственной вселенной осуществляется очень просто и напоминает медитацию. Делается это так: вы устраиваетесь в кресле или

на диване, но обязательно сидя, закрываете глаза, ни о чем не думаете и сохраняете полную неподвижность, оставаясь в этом состоянии на протяжении нескольких часов (что весьма не просто), а заодно наблюдаете все, что будет проявляться, вылезать, всплывать из глубин сознания, при этом надо исхитриться не заснуть. Некоторые проводят за этим занятием многие десятки часов.

Конфронт лицезрением проводится вместе с напарником. Для этого надо сесть друг напротив друга на расстоянии примерно в метр и смотреть в глаза друг другу, просто смотреть, больше ничего не предпринимая и сохраняя полную неподвижность, воспринимая все, что будет "рисоваться". Моргать и сглатывать можно сколько угодно. Считается, что подобное упражнение можно считать законченным, когда вы сможете совершенно без неудобства (эмоционального и физического) конфронттировать глаза своего напарника на протяжении двух часов, сохраняя полное осознание реальности и не имея никаких признаков сонливости.

Более подробную информацию по проведению этих процессов вы можете получить у любого дианетического или саентологического одитора. Техника проведения этих процессов подробно излагается в саентологической литературе. Дианетические и саентологические центры с удовольствием предоставят вам эти процессы.

Падения эмоционального тона

Во время процессинга у вас будут неоднократные падения эмоционального тона. Причины этого явления кроются, как правило, в тех инцидентах, которые вы в данный момент обрабатываете. Наиболее рационально дожать эти инциденты основной методикой, но если это невозможно следует воспользоваться стабилизирующими процессами. С методикой использования ВВ и списков самоанализа №№13-16 вы уже ознакомились. Есть еще несколько способов стабилизировать свое состояние и поднять эмоциональный тон.

Стабилизация и поднятие тона с использованием шкалы эмоций.

Вы определяете свое положение на шкале эмоций и получаете все возможные картинки соответствующие этому тону, затем вы делаете шаг вверх по шкале и приводите в настоящий момент весь доступный материал, затем еще шаг подобным образом и еще, и еще, приводя в настоящий момент весь доступный материал. Продолжайте действовать таким образом до тех пор, пока не достигните желаемого состояния.

Стабилизация конфронтном.

Любое состояние, любую эмоцию можно обработать конфронтном, и если не устранить ее, то хотя бы выключить. Во время подобного конфронта можно получить служебные факсимиле, определяющие неприятное состояние и уничто-

жить их.

Осуществляется подобный конфронт "включением" (представлением) состояния или эмоции. Затем следует осознаваемое усиление этой эмоции или состояния (Вы сознательно, специально усиливаете ее). Состояние или эмоция будет нарастать, а затем неожиданно выключится. Вы опять "включаете" ее и опять усиливаете. И так продолжаете до тех пор, пока это состояние или эмоция не выключится полностью. На преодоление некоторых состояний может потребоваться значительное время — до нескольких часов.

Ассист "Прогуляйся".

Человеку свойственно длительное время фиксировать свое внимание (в основном за счет зрения) на какой-то определенной дистанции, что как правило и вызывает утомление, падение эмоционального тона и различные рестимуляции. Во время процессинга с вами происходит примерно то же самое — вы фиксируете свое внимание на внутренних процессах. Суть ассиста проста — вам надо переключить свое внимание на внешний мир, причем на такие дистанции, которые для вас наиболее непривычны. Это дело лучше всего совместить с прогулкой, но можно и из окна посмотреть. Продолжительность этой процедуры обычно около получаса, причем в первые 10-15 минут состояние может несколько ухудшиться, а затем быстро пойдет на улучшение.

В случаях прогрессирующего падения эмоционального тона или развития негативного состояния и невозможности справиться с ним самостоятельно следует как можно быстрее обратиться к одитору.

Если вы часто оказываетесь в ситуациях, когда не можете справиться с накатившим состоянием, следует обратиться к одитору для прохождения "процессинга управления". Дело в том, что очень многие состояния, включая боль, оказывают подавляющее действие на человека по простой причине — индивид не может управлять этими состояниями. При повышении способности к управлению индивид может начать подчинять себе эти состояния, а то, чем индивид может управлять уже не способен воздействовать на него.

Подавляющая личность

("Как бы навредить")

Есть четыре категории людей, контакты с которыми должны быть обязательно тщательно обработаны. Это: **"подавляющая личность"**; **"жества"**; **"открытый человек"** (нечто среднее между подавляющей личностью и жертвой) — у всех у них скрытое психическое расстройство; **душевнобольные люди**. Эти четыре категории крайне редко встречаются в чистом виде — обычно, в той или иной степени сочетаются все четыре типа поведения.

Подавляющая личность неоднократно встре-

чалась каждому. Есть ярко выраженные типы, которые хорошо видны, а есть настолько хорошо скрытые, что выявлены могут быть далеко не сразу (тон 1.1 — скрытая враждебность), эти наиболее опасны. Ниже приводится краткое описание подобной личности.

Физиология и здоровье: *Периферическая нервная система в состоянии хронического перенапряжения, полное подавление *парасимпатической системы, Сбои в работе желудочно-кишечного тракта, повышенный уровень кровообращения в *периферийной сосудистой системе, учащенные пульс и дыхание. Мускулатура не в тонусе. Сбои в работе эндокринной системы. Сексуальные функции нарушены. Хронические болезни. Возможен травматизм. Часто нечувствительность к боли. Нарушения зрения. Алкоголь, наркотики. Жалобы на усталость.

**Периферическая нервная система — система нервов, регулирующая произвольную деятельность органов тела.*

**Парасимпатическая нервная система — часть периферической нервной системы, управляющая кровеносной системой, желудочно-кишечным трактом, эндокринно-гормональным аппаратом.*

**Периферийная сосудистая система — часть кровеносной системы, находящаяся у поверхности тела, в основном в конечностях.*

Общение основано на лжи в форме притворного согласия, лести, поддакивания или целого спектакля фальшивых чувств и идей — искусственная личность. Диалог полон мелких колкостей, которые выдаются за комплименты. С людьми находящимися в зависимости груб, требует абсолютного подчинения, прямое обесценивание, физическое воздействие. Манера разговора построена таким образом, чтобы максимально дестабилизировать окружение. Воспринимает и передает только негативную информацию, сплетни. Не способен на искреннюю привязанность, если и сохраняет длительные отношения с кем-либо, то только из соображений личной выгоды или частнособственнических интересов.

Секс проявляется в форме насилия и носит характер наказания. Различные извращения. Удовольствие от естественного секса невозможно — оно замещается истерическим беспокойством, которое может ошибочно восприниматься как сексуальная привлекательность. Реакция на детей двоякая. Потребность в детях как подтверждение полового признака и одновременное проявление садистских наклонностей. Полное равнодушие к будущему ребенка и культурной среде, в которой он развивается.

Отношение к социальному устройству ниспровергательное. Резкая негативная критика социальных ценностей, разрушительные действия на фоне видимости принятия ответственности по управлению какими-либо социальными процессами.

Обращение с правдой весьма вольное. Действия позитивного характера, произведенные кем-то трактуются как вредоносные, а негативные проступки расцениваются как позитивные.

Выражение признательности отсутствует или носит гипертрофированно-наигранный характер. Помощь либо не принимает, либо делает все для того, чтобы обесценить ее, вплоть до причинения вреда тому, кто оказал эту помощь.

Управление окружающей средой только путем подавления, в том числе и физического, причем сама область управления сведена к минимуму и сохраняется за счет поддержания в зависимости от себя. Физические методы подавления сдерживаются страхом.

Причинность на очень низком уровне, при этом может проявляться маниакальность. Навязчивый контроль. Всяческое ограничение свободы людей, находящихся в непосредственном окружении. Сочетание фонового страха со вспышками безрассудной и бессмысленной отваги. Активные действия по обеспечению собственной безопасности, часто в ущерб непосредственному окружению. Тяга к накоплению различного оружия и других средств защиты. Действия по обеспечению собственного выживания основываются на *"хвостизме"* или нахождении в команде, где исполняет вторые роли.

**Хвостизм — комплекс личностных параметров присущий людям на эмоциональных тонах 1.5 и ниже, определяемых очень низкой причинностью и как следствие — возможность выживания только в системе ценностей и под прямым управлением другого человека.*

Социальная ценность — социально опасен. Брачные и "партнерские" отношения возможны только с "жертвой" или подобной подавляющей личностью, при этом необходимо наличие общего врага, — при отсутствии такого "пожирают" друг друга.

Социальное управление подавляющей личностью основывается на страхе. При использовании для управления дополняющих постулатов подавляющая личность впадает в замешательство и обычно сама разрывает отношения с индивидом использующим эти постулаты, но могут быть и аффективные реакции с трудно предсказуемым исходом.

Находиться в близких отношениях с подобной личностью тоже самое, что дружить с гадюкой, правда такое сравнение может показаться честной гадюке оскорбительным.

Если вы вынуждены сосуществовать с подавляющей личностью, то самое лучшее и простое решение — это разорвать отношения. К сожалению не всегда это возможно. В таком случае надо следовать определенному типу поведения:

1. Не реагировать на негативные высказывания и действия подавляющей личности, не давать сигналов доступа. Это не просто, но вполне осуществимо;

2. Переводить все негативные высказывания в позитивную плоскость — не поддерживать подобные разговоры. Все общение строить по принципу: "Погода хорошая, дороги хорошие";

3. Подтверждать все позитивные действия и высказывания подавляющей личности;

4. Подавляющая личность находится в состо-

янии ложной правоты, подобный человек убежден в своей правоте, даже если он очевидно не прав, он не может, в силу собственных аберраций, быть не правым. Найдите в его действиях и высказываниях те составляющие, которые могут быть переведены в позитивную плоскость и реагируйте только на них;

5. Если вы не находите в себе сил или способностей следовать этим правилам, то обратитесь в дианетический или саентологический центр для прохождения программы ПИН/ПЛ. Подобную программу предоставляют некоторые одиторы.

Если вам удастся как-то нейтрализовать, смягчить или преодолевать подавляющее воздействие, то по мере прохождения соло процессинга вы решите эту проблему естественным образом.

"Жертва"

Физиология и здоровье: Мобилизация периферической нервной системы на бегство. Желудочно-кишечный тракт расслаблен, периферическая сосудистая система переполнена кровью, дыхание частое и поверхностное, пульс частый, частичного наполнения. На более низком уровне крики о помощи, горе, парасимпатическая система полностью активна, **симпатическая система подавлена*, глубокое, "с надрывом" дыхание, пульс неритмичный, потоотделение, слезы. Легко срывается в апатию. Аллергические и другие трудно диагностируемые заболевания. Простудные заболевания. Мелкий травматизм и отечность (явно видимые). Обычно обостренное зрение, слух, обоняние. Утомляемость. Демонстративное употребление различных лекарств.

**Симпатическая нервная система — часть периферической нервной системы, управляющая органами расположенными в нижней части брюшной полости.*

Общение: Все общение подобных людей сводится к выпрашиванию сочувствия, выпрашиванию прямому или завуалированному. На обращение реагируют только в случаях, когда предложенный разговор можно свести к собственным проблемам. Сообщения не передает — все равно все бесполезно. Любые высказывания понимает буквально. Низко тональные высказывания в свой адрес воспринимает как гипнотическую установку. Чувство юмора отсутствует, иногда симулирует его.

Секс: Мускулатура, и в частности имеющая отношение к сексуальной функции, не в тонусе. Импотенция, фригидность. Попытки продлить свой род почти не предпринимаются. Отношение к детям на уровне беспокойства и безнадежность в отношении их будущего.

Отношение к социальному обустройству, как к совершенно несправедливому. Обращает внимание только на те социальные проявления, которые подтверждают эту мысль.

Обращение с правдой еще более вольное чем у подавляющей личности. С целью получения

сочувствия может пойти на любую ложь. Способен извратить любые факты и оклеветать кого угодно, вплоть до самых близких людей. Жертве нельзя верить.

Выражение признательности сиюминутно и только при получении сочувствия. Может наблюдаться задабривание.

Управление окружающей средой и получение результатов основано на выклянчивании, выпрашивании, требовании сочувствия. Человек осуществляющий подобное управление способен отравить жизнь кому угодно за очень короткое время, причем для подобного управления он может использовать и эмоциональный шантаж.

Причинность: Действительная причинность отсутствует, принятие решений невозможно. Некоторые индивиды приспособливаются жить "чужим умом", перекладывая ответственность на тех, кто принимает решение за них. Собственное выживание обеспечивается за счет получения сочувствия и в лучшем случае "хвостизма". Обеспечить чье-либо выживание не способен.

Социальная ценность — никакой. Опасен своим разлагающим воздействием на окружение. Не способен ничего давать — только потребляет, как на материальном, так и на эмоциональном уровне. Потенциальный самоубийца.

Социальное управление жертвой — страх. Помочь жертве практически невозможно. Терапевтическая обработка дает временный и случайный эффект. Даже при достижении, за чей-то счет, высокого уровня благополучия в мышлении жертвы ничего не изменится. Если на низких уровнях выживания смысл жалоб можно было бы определить как: "Похлебка жидка", то на высоких — это будет звучать как: "Жемчуг мелок". Обычная ситуация, когда жертва просто губит свое и чужое благополучие — ведь она должна оставаться жертвой, а жертва не может быть благополучна. Редкие случаи преодоления состояния жертвы связаны с осознанием индивидом всей неприглядности и бессмысленности этой роли и упорного применения солопроцессинга.

Не пытайтесь помогать или потакать жертве — ничего, кроме неприятностей это вам не доставит. Лучшее, что вы можете предпринять — это разрыв отношений, если разрыв невозможен, то вам надо просто управлять подобным индивидом, четко формулируя для него последовательность действий, которые он должен производить, тщательно подтверждая его успехи, причем не превышайте его очень ограниченных возможностей обладания.

"Открытый человек"

Нечто среднее между подавляющей личностью и жертвой. Может иметь в той или иной степени и сочетание признаки и того и другого типажа. Обычно, в результате воспитания или подавления, не имеет возможности проявлять

или драматизировать характерные признаки своего типа. В следствии чего часто уходит в мистицизм или религию. Иногда имеет экстрасенсорные и гипнотические способности или утверждает, что имеет. Претензия на ясновидение. На фоне всего этого считает возможным навязывать собственные суждения другим о состоянии их физического и душевного здоровья. Позволяет себе давать "этические" оценки поступков, действий и высказываний других людей. Указывает на их "закрытость", призывает "открыться свету", другим людям, высшим силам и т.п.. Делает негативные предсказания будущего. В поведении характерно обниматься, целоваться, высказываться, в оценочной манере, по поводу плохого внешнего вида, дает навязчивые рекомендации заняться своим здоровьем. Сочувствующие замечания по поводу усталого вида и рекомендации отдохнуть, и все это "с самыми лучшими намерениями" и "из самых лучших побуждений".

Разрыв отношений — единственный способ выйти из под навязчивого и умело завуалированного подавления.

Все три вышеописанных типа бояться, не понимают, завидуют, часто ненавидят и стараются не входить во взаимодействие с людьми, эмоциональный тон которых выше 2.5.

Не надо думать, что вам, да-да **ВАМ**, никогда не приходилось драматизировать подобные роли. Мы все в той или иной степени, много или мало, редко или часто драматизировали их.

Подберите и приведите в настоящий момент все инциденты, когда вы драматизировали подобные состояния.

Душевнобольные люди.

Критерии психической нормальности очень сильно различаются в различных социальных условиях и культурах. До сих пор в психиатрии нет даже единой терминологии, не говоря уж о методиках диагностики и лечения. Это не потому, что психиатрия плохая — это результат обобщенной оценки нормальности и ненормальности различных типов поведения в различных социокультурных и политических условиях.

Нас интересуют люди, которые воспринимаются как душевнобольные, по своеобразной "эманации", которая исходит от них и очень хорошо ощущается в виде "волн несущих хаос". Именно эта "эманация" должна быть очень тщательно приведена в настоящий момент в первую очередь.

Все четыре типа индивидов должны быть обработаны очень тщательно — в настоящий момент должны быть приведены все доступные контакты с подобными людьми.

Тождества

Тождества уже упоминались в главе "Игровые условия" и в "Самоанализе" — Список №9 (Вей-

лансы). Здесь приводится более подробная информация.

Как уже говорилось ранее, **тождество — это игровая роль**. В добровольных играх тождество принимается добровольно или может быть даже создано. В навязчивых играх и тождества навязаны, причем на уровне "фишек" это не осознается, а рассматривается как естественная, неизменная данность. При утрате возможности находиться в игре утрачивается и какая-либо тождественность — нет игровой роли, что расценивается как полный провал и бытие ничем. При осознании всей тщетности игр и выходе из спирали игр индивид так же оказывается вне тождеств, но при этом он имеет в своем распоряжении полную память о всех ролях, которые были им сыграны — это уровень "Мастера игр".

Условно тождества можно представить несколькими типами:

Ложные тождества — это тождества установленные через т.н. социокультурные аналоги (сказки, фильмы, мультфильмы, повествования, книги различных жанров, социально навязанные героические образы и т.п.) Тождество устанавливается при отождествлении с каким-либо героем (сопереживание) во время просмотра фильма, чтения книги, восприятия повествования, произведения искусства. Очень сильные тождества возникают в результате заучивания наизусть стихов, песен, отрывков прозы, особенно если повествование в них ведется от первого лица. На базе огромного количества подобных тождеств формируется миромодель человека — таким образом выполняется социальный заказ на желаемый тип "мышления" и формируется пакет целей, который будет определять систему ценностей. Если у индивида низкая способность к различению, то может получиться, что он создаст собственную "внутреннюю" реальность, которая будет неадекватна действительной реальности, что повлечет значительные проблемы в его жизни.

Устраняются подобные тождества достаточно легко путем обнаружения сначала самого тождества, а затем момента когда это тождество возникло (в данном случае надо приводить в настоящее время моменты, когда вы смотрите фильм, читаете книгу и т.п. и при этом сопереживаете герою или отождествляетесь с ним). Неплохо, что называется до кучи, привести в настоящее время все инциденты, где вы "болеете" за какую-то спортивную команду или конкретного спортсмена, сопереживаете какому-то участнику конкурса, участвуете в спорах по поводу чьих-то достоинств или недостатков — в общем все моменты, какие сможете найти, где присутствует ваше сопереживание — это значит, что вы имеете какую-то степень тождественности с этим объектом.

Вообще механизмы социального зомбирования могут носить всеобъемлющий характер и внедряться в сознание самыми неожиданными способами. В советский период, как метко заметил Григорий Остер, даже школьные учебники

математики, физики и химии были идеологически ориентированы. Специалисты НЛП внимательно изучив эти книги, легко обнаружат внедренные многоуровневые метафоры пролангированного действия.

На определенных этапах процессинга вы можете получить ощутимый эффект и много удовольствия от обычного прочтения книг Г. Остера из серии "Вредные советы".

Эх! Если бы учителя и работники культуры понимали, что они делают...

Детские игровые тождества — это роли, которые принимаются ребенком в детских играх. Попробуйте обнаружить подобные тождества и привести их в настоящее время. Вы обнаружите много интересного по этой теме.

Заемствованные тождества — это более-менее осознанное подражание поведению и манерам другого человека. Когда заимствованный тип поведения полностью ассимилируется в миромодель индивида сам образец для подражания обычно начисто забывается.

Попробуйте припомнить всех людей лично вам знакомых, известных, но не обязательно лично вам знакомых: спортсменов, актеров, политиков, людей авторитетных и т.п., которые вам нравились, на которых вы хотели быть похожи. Это могут быть и выдуманные вами личности. Приведите в настоящее время все моменты, когда вы решили или обнаружили, что какой-то человек или его манеры вам нравятся, моменты, когда вы захотели быть на кого-то похожим.

Авторитарно установленные тождества — это попросту ярлыки, которые могут быть навешены на человека каким-то авторитетом: воспитателем, учителем, просто кем-то старшим, родителями, тренером, начальником. Подобное тождество может возникнуть и в результате общественного мнения, особенно в детстве — вспомните всякие дразнилки и прозвища.

Игровые тождества — эти тождества следует разделить на две группы: 1 — Роли, которые принимает индивид в действиях, которые считаются играми (спорт, актерская игра, различные развлечения и т.п.) и 2 — Роли в играх жизни.

1. Роли в играх (развлечениях) — это то же самое, что и детские игровые тождества, но только со своими наворотами. Обращаются так же, как и детские игровые тождества, с той разницей, что у взрослых развлечения частенько пересекаются с играми жизни. Часто бывает, что чье-то развлечение обходится кому-то другому очень дорого. Эта тема рассматривается во "Второй динамике" — ("Развлечения").

2. Игры жизни подробно рассматриваются в главе "Анализ ума".

Индивид одновременно участвует в достаточно большом количестве игр. Соответственно в каждой игре он имеет какую-то роль. Вы, даже при самом поверхностном взгляде, обнаружите несколько десятков тождеств, которые вам присвоены — это тождества полового и возрастного признака, тождества семейного и социального

признака, образовательного и профессионального, национального и территориального, идентификационные тождества (имя, фамилия, внешние данные) и т.п. — так сказать объективные тождества, и субъективные тождества, которые связаны с чертами характера, убеждениями, политической и религиозной ориентацией и т.п.. Все это находится в самом причудливом переплетении и взаимодействии. Более углубленный взгляд выявит немерянное количество самых различных мелких и крупных, значимых и незначимых, "мимолетных", постоянно существующих и периодически возникающих тождеств — их миллиарды, и **ни одно, из однажды принятых тождеств, не отменяется — они все продолжают существовать и могут быть рестимулированы.**

Устраняются тождества путем обнаружения и приведения в настоящее время момента принятия роли в какой-либо игре.

Есть категория тождеств (помимо "естественной" смены игровых ролей), которая может устанавливаться при окончании игры: чемпион, неудачник, первопроходец, герой, трус и т.п..

Несостоявшиеся тождества — это особая категория тождеств, которые были приняты, но не были реализованы в игре. Могут иметь заряд потери и очень сильно аберрировать. Обычно навязчиво продолжают в виде умственной игры.

Пример: 1. Вам обещали, что вас возьмут в футбольную команду вратарем — в действительности вообще в игру не взяли.

2. Вам обещали работу, но в последний момент отказались от ваших услуг. И т.п..

Тождества второй динамики — это причастность к семье, клану, роду. Характерны тем, что имеют "обратную связь": сын возможен только при наличии матери и/или отца, брат возможен только при наличии брата или сестры, жена при наличии мужа и т.п..

Попробуйте припомнить, когда и каким образом вы установили для себя тождество какого-то индивида с какой-то его игровой ролью. Таким образом, по обратной связи, вы можете устранить собственные тождества по второй динамике.

К категории тождеств с "обратной связью" можно отнести область владения материальными объектами. Человеку свойственно входить в своеобразное отождествление с предметами, которые он считает своими (частью себя, частью своей жизни). Припомните случаи, когда какие-то предметы были определены вами или кем-то как ВАШИ.

Тождества третьей динамики — это причастность к какой-то группе по любому признаку (национальность, государственность, этническая принадлежность, политическая партия, фирма и т.п.). Обработывается по обычной методике.

Тождества четвертой динамики — устанавливаются через тождественность с телом, как впрочем и большинство тождеств по 1, 2 и 3 динамикам. Могут быть обработаны, как правило, только на высоких уровнях процессинга (в конце

третьего уровня).

Тождества пятой, шестой и седьмой динамики удобнее рассматривать как **тождества с другими вселенными**, которые устанавливаются при вхождении в игру соответствующего уровня и принадлежности, и имеют свои пакеты целей.

В книге "Анализ ума" Д. Стивенс делает акцент на системе важностей, как наиболее удобной для разрушения машины ума. В более ранней, еще довоенной, работе В. Потапова "Дегипнотизация" наряду с системой важностей рассматривается система тождеств, как весьма эффективный процесс достижения той же цели. Система важностей, по сравнению с системой тождеств, несравненно проще для прохождения процесса, но система тождеств много эффективнее, конечно если индивид сможет по ней работать.

Дело в том, что навязчивые игры имеют огромное количество важностей, которые в большинстве своем являются атрибутами игр и не соотносятся с пакетами целей, да и сами пакеты целей частенько носят невыраженный характер. Приведение всего этого мусора в настоящий момент требует значительных временных затрат.

Оперирование тождествами дает ряд преимуществ:

1. Установление тождества обычно происходит в момент вхождения в игру, где уже определены роли, цели, атрибутика и т.п.. Обнаружение момента отождествления с игровой ролью и приведение его в настоящий момент обычно устраняет весь комплекс игровых условий той игры к которой принадлежала эта роль, что дает значительный выигрыш во времени.

2. По мере прохождения процесса к индивиду приходит осознание того, что подавления, осуществляемые в играх, производятся в отношении игровых ролей (тождеств) и по мере разотождествления он начинает обнаруживать ошибочность своего согласия с проигрышами. А это подготавливает и облегчает процессинг проигранной постулирования.

3. В мистике, дианетике и в меньшей мере саентологии большое значение придавалось и придается экстерриоризации, как желательному, а порой необходимому состоянию, при этом сама экстерриоризация рассматривается как осознанное нахождение вне тела. Практика показала, что экстерриоризация полученная с помощью специальных процессов далеко не всегда стабильна и часто не оправдывает не то, что ожиданий, а даже затрат.

Оказалось, что не смотря на способность произвольно находиться вне тела, индивид остается в состоянии отождествления с огромным количеством ролей, которые удерживают его в навязчивых играх. Поэтому "чистая" экстерриоризация возможна только при полном выходе из системы тождеств. Процессинг тождеств работает и в этом направлении, обеспечивая естественным образом достижение максимального и стабильного эффекта. Процессинг важностей дает этот же эффект, но только с большими времен-

ными затратами.

4. Индивид начал свой путь по нисходящей спирали с добровольных игр. Добровольные игры не имели целей — они были развлечениями. Следовательно тождество является более древним фактором, чем цель или важность. Во время процессинга можно обнаружить своеобразные матрицы (шаблоны), которые являются прототипами тождеств для любой вселенной. При вхождении индивида в игры вселенной любого уровня эта матрица активируется и на нее "наслаиваются" ролевые отождествления. Обнаружение и обработка подобных матриц (по обычной методике — конфронтом) полностью проясняет всю систему тождеств, а значит и игр данной вселенной. Поскольку система вселенных основана на иерархическом принципе, перемещение по иерархии тождеств одновременно обеспечивает перемещение по уровням игр, что так же подготавливает и облегчает процессинг проигрышей постулирования.

Не надо предъявлять к себе завышенных требований — если процессинг тождеств у вас не идет, то пользуйтесь основной методикой — приводите в настоящее время важности. В какой-то момент, так или иначе, вы сможете естественным образом перейти на обработку тождеств.

Отступление-комментарий. Стиль изложения этих материалов нельзя назвать литературным, что периодически вызывает нарекания со стороны людей изучающих их. Действительно — стиль никакой и на это есть основания. Очень трудно излагать огромные массы информации в максимально сжатой форме и при этом угодить людям с самыми разными, порой диаметрально противоположными типами мышления. Эти материалы рассчитаны не на какую-то конкретную аудиторию, а на индивидуальное восприятие. Это не повествование — это описание **технологии** и комментарии к ней. Так к этому и относитесь.

Для того, что бы чуть-чуть разбавить сухость изложения далее приводится небольшой фрагмент беседы Бхагавана Шри Раджниша с учениками, где он в тантрических понятиях дает определение уму и тождествам.

Эго — система (совокупность) тождеств (АУ).

"Все просветленные, все религии сходятся только в одном. Они не согласны друг с другом во многом, но все они сходятся в мысли о том, что человек в следствии своего **эго** закрыт для реальности. Эго является единственным барьером; препятствием является ощущение : "Я есть". На этом сходятся и Будда, и Христос, и Кришна." И поскольку все они на этом сходятся, то мне кажется, что это является основным во всех религиозных стремлениях. Все остальное является случайным; существенным является то, что вы лишены некоторых возможностей из-за своего собственного эго.

Что это — эго? Из чего оно состоит? Как оно возникает? И почему оно становится таким значимым?

Взгляните на свой ум, посмотрите на него, — явление эго невозможно понять теоретически: его можно воспринять только экзистенциально. Смотрите на свой ум, наблюдайте за ним, и вы придете к пониманию. А если вы сможете понять суть эго, то легко сможете отбросить его. У вас даже не будет необходимости отбрасывать его, поскольку само понимание становится отбрасыванием. Эго возникает и существует только благодаря вашему непониманию, оно порождается вашим пребыванием во сне.

Если вы станете бдительным по отношению к нему, если вы сфокусируете на нем свое внимание, то оно исчезнет. Оно исчезнет так же, как исчезает темнота, когда вы вносите в нее свет. Даже если вы внесли свет для того, чтобы разглядеть темноту... если вы внесете свет, она исчезнет. Эго существует потому, что вы никогда не были бдительны по отношению к своему существованию; оно продукт вашей небдительности. Так что в действительности нет никакой необходимости отбрасывать его. Если вы сумеете взглянуть на него, оно отпадет само собой.

Что оно такое? Был ли момент, когда бы вы ощущали, что никакого эго нет? Всякий раз, когда вы безмолвны, эго отсутствует. Всякий раз, когда ваш ум в смятении, в беспорядке, в беспокойстве, эго здесь. Когда вы спокойны, расслаблены и безмолвны, эго отсутствует. Прямо сейчас, если вы безмолвны, где ваше эго? Вы будете здесь, но без всякого ощущения "Я". Так что попробуйте понять это экзистенциально.

Прямо сейчас, когда я говорю, вы можете наблюдать тот факт, что если вы безмолвны и предельно чутки, то вы будете здесь, но без какого-либо ощущения "Я". Случается и совершенно противоположное: у вас проблема, конфликт, беспокойство, то вы ощущаете центрированное внутри вас эго. Когда вы в гневе или в страсти, когда вы агрессивны и насильственны, вы ощущаете внутри себя эго. Всякий раз, когда вы находитесь в состоянии любви или сострадания, эго в вас нет.

Вот почему мы не можем любить — при наличии эго любовь невозможна. Мы только и делаем, что говорим о любви, но никогда не бываем в этом состоянии. А все, что мы называем любовью, является в той или иной степени сексом. Это не любовь, ведь вы не можете потерять свое эго. Любовь не может существовать, пока существует эго. Любовь, медитация, Бог, — все они требуют одного: эго должно отсутствовать. Вот почему прав Иисус, говоря, что Бог есть любовь, потому что оба явления случаются только при отсутствии эго.

Если вы познали любовь, то нет необходимости познавать Бога — вы уже знаете его. Любовь — это просто эго другое имя. Если вы познали любовь, нет необходимости в медитации — вы уже в ней. Любовь — это просто ее другое имя. Из-за того, что любви нет, имеется потребность во многих техниках медитации. Если любовь существует, то нет необходимости практиковать что-либо, потому что это уже случилось — эго

исчезло.

В первую очередь надо понять следующее: когда вы безмолвствуете, эго отсутствует. И не верьте мне. Я не теоретизирую — это факт. Вы не должны принимать мое мнение, вы должны наблюдать это в себе. И нет нужды откладывать это на будущее; прямо сейчас вы можете наблюдать, что если вы безмолвны, вы есть, — но без каких-либо ограничений, без какого-либо центра. Вы существуете без центра, в вас нет твердого "Я". Присутствие имеет место, сознание имеет место, но нет никого, кто мог бы сказать: "Я есть".

Когда вы безмолвны, эго отсутствует. А когда вы не безмолвны, эго есть. Так что эго является болезнью, всеми болезнями, объединенными в одно, поэтому акцент делается на отказе от эго. Акцент делается на отказе от болезни.

Если во время пребывания в безмолвии вы хотя бы на миг получили представление о существовании без эго, то вы сможете воспринять его, вы сможете войти в феномен эго, понять что это такое. Ум накапливает прошлое. Ум никогда не пребывает здесь и сейчас. Он всегда из прошлого. Это накопитель. Это память: он накапливает все — все переживания, через которые вы прошли, всю информацию, которую вы получили, все знания, которые вы собрали, слышали, прочитали. Ум все время накапливает — это величайший накопитель; он все время накапливает. Даже когда вы без сознания, он продолжает накапливать; когда вы спите он накапливает. Вы не осознаете это. Когда вы спите, а за окном слышен шум, ум запоминает это. Вас можно подвергнуть утром гипнотическому воздействию и спросить об этом, и вы расскажете все — все, что ум накопил за ночь. Даже если вы находитесь в состоянии комы, или без сознания, или в припадке, или в стельку пьяны, ум все равно накапливает.

Для того, чтобы накапливать, уму не требуется ваше сознание; он все время накапливает — это его работа. Он накапливал всегда: когда вы были в утробе матери, когда вы обитали в других мирах, когда вы умирали и рождались. И при помощи гипноза эти воспоминания могут быть вызваны. Ум сохраняет в памяти все, что бы ни случилось с вами. При помощи гипноза все это можно достать из вашей памяти и увидеть триллионы накопленных фактов — все это накопил ум. Память есть ум. [При использовании основной методики нет нужды в гипнозе — вы вспомните весь свой опыт совершенно самостоятельно, при полном осознании происходящего. (прим. составителя)].

Как же создается "Я", эго? Вы имеете сознание, а вокруг сознания, на его периферии, собирается все, что накопил ум. Все это являлось когда-то полезным, без этого нельзя было выжить, эти сведения были необходимы, но между этими двумя частями возникло нечто новое, некоторое вторичное явление.

Сознание находится внутри, вы находитесь внутри, без "Я". Внутри нет никакого "Я". Есть

вы, без центра. А на периферии каждый момент — знания, переживания, воспоминания, накопления. Это ум. И всякий раз, когда вы смотрите на внешний мир, вы смотрите на него сквозь свой ум. Всякий раз, когда вы проходите через новые переживания, вы смотрите сквозь свои воспоминания, вы интерпретируете все при помощи своих воспоминаний. Вы на все смотрите сквозь прошлое. Прошлое становится посредником.

Постоянно глядя сквозь прошлое, вы отождествляетесь с ним — это отождествление и есть эго. Позвольте мне это выразить так: отождествление сознания с воспоминаниями, с памятью, есть эго. Вы говорите: "Я индус", или "Я христианин", или "Я джайн". Что вы при этом делаете? Никто не рожден как христианин, индус или джайн, вы рождены просто как человеческое существо. Затем вас обучили, затем вас приучили думать, что вы христианин, индус или джайн. Это память, и теперь всякий раз, когда вы смотрите сквозь эту память, вы ощущаете: "Я христианин".

Ваше сознание не является христианским; этого не может быть. Это просто сознание. Вас научили, что вы христианин. Это научение накоплено на периферии. Теперь вы смотрите сквозь очки, и весь мир окрашивается в другой цвет. Эти очки настолько сильно и глубоко срослись с вами, что вы никогда не бываете без них, вы никогда не расстанетесь с ними. Вы настолько свыклись с ними, что совершенно забыли, что на ваших глазах очки. Тогда вы говорите: "Я христианин".

Всякий раз, когда вы отождествляете себя с какими-либо воспоминаниями, с какими-либо знаниями, с какими-либо переживаниями, с какими-либо именами или формами, рождается это "Я". Когда вы являетесь молодым или старым, когда вы богатый или бедный, когда вы прекрасны или безобразны, когда вы образованы или нет, когда вы уважаемы или нет, когда вы отождествляете себя с понятиями, которые накопились вокруг вас, тогда и рождается эго. Это — это отождествление себя с умом.

Вот почему, когда вы безмолвны, эго отсутствует — потому что, когда вы безмолвны, ум не функционирует. Вот что означает безмолвие. Всякий раз, когда ум функционирует, вы не безмолвны. Вы не можете быть безмолвным — функционирование ума представляет собой внутренний шум, болтовню, постоянную трескотню внутри вас. Когда болтовня прекращается, то возникает безмолвие, и в этом безмолвии эго отсутствует.

Но безмолвие случается с вами только изредка и только на мгновение. Вот почему вы чудесно чувствуете себя в тех ситуациях, в которых это случается. Вы начинаете желать повторения этих ситуаций. Вы идете утром в горы и наблюдаете восход солнца. Внезапно вы испытываете подъем радости. Вы испытываете блаженство, на вас нисходит что-то прекрасное.

Что происходит в действительности? Благо-

даря тихому утру и подъему солнца, благодаря зелени и окружающим горам внезапно ваше внутреннее расстройство прекращается. Явление столь великолепное — все вокруг такое прекрасное, такое мирное и спокойное, — что вы приостанавливаетесь на мгновение. Во время этой остановки вы переживаете состояние без эго.

Это может случиться во многих ситуациях. Это может случиться в сексе, это может случиться в музыке; в любой ситуации, это может ошеломить и переполнить вас. Ваша постоянная болтовня приостановлена, отложена на мгновение; она вернется снова. Каким бы образом вам ни случилось быть без эго, случайно или в результате какой-то практики, вы испытываете тонкое блаженство, которого никогда ранее не испытывали.

Это блаженство не приходит извне. Оно не приходит от гор, от солнца, от других людей или от прекрасных цветов; оно не приходит от полового акта. Оно приходит не извне. Внешняя ситуация только может создать условия — блаженство приходит изнутри. Поэтому, если вы снова повторите внешнюю ситуацию, оно не придет, потому что вы привыкли к ней.

Те же самые горы и то же утро... снова вы отправляетесь туда и не испытываете этого. Вы чувствуете, что упускаете что-то. Потому что в первый раз это было настолько новым, что полностью остановило ваш ум. Болтовня ума прекратилась. Но когда вы отправитесь туда в следующий раз, вы будете уже все знать. Не будет благоговения, не будет тайны — ум будет продолжать свою деятельность. Так бывает всегда. Если вы испытываете радость при каком-то переживании, то при повторении этого переживания радость исчезнет, потому что при повторном переживании вы не сможете отбросить ум.

Итак, нужно помнить, что ум есть накопление. Ваше сознание просто скрыто за этим накопленным прошлым, и вы отождествляете себя с прошлым. Всякий раз, когда вы говорите: "Я есть это, я есть то", вы порождаете эго.

Если понятно вышесказанное, то будет понятно и следующее: ум должен использоваться. Нет никакой необходимости в отождествлении себя с умом, но вы можете использовать его как инструмент — он и есть инструмент. Нет никакой необходимости отождествляться с ним. Всегда оставайтесь выше него.

Вы, в действительности, всегда выше него, потому что вы здесь и сейчас, вы всегда присутствуете в настоящем времени, а ум всегда в прошлом. Вы всегда впереди него. Он всегда отстает от вас, он является тенью. Настоящий момент является чем-то новым; ваш ум не может пребывать в нем. Мгновением позже он будет поглощен памятью, тогда ум сможет иметь его. Каждый отдельный момент вы свободны. Вот почему Будда делал такой большой упор на настоящем моменте. Он говорил: "Оставайтесь в моменте, и не будет никакого ума". Но момент является атомарным, он чрезвычайно неуловим; вы легко можете упустить его. Ум всегда в прошлом — из

чего бы ни состояли ваши знания, — а реальность, имеющая место непосредственно сейчас, не является частью ума. Она станет частью ума моментом позже.

Если вы можете осознать реальность здесь и сейчас, вы всегда будете оставаться над умом. А если вы сможете оставаться над умом — всегда выше него, никогда не вовлеченным в него, использующим его как инструмент, никогда не отождествляясь с ним, то эго исчезнет. У вас нет эго, нет тождеств, и тогда страдания невозможны.

Страдания приходят благодаря эго. Безмятежность приходит через ворота состояния без эго"

Навязчивые проблемы и контура

Прохождение процессинга может сдерживаться текущими проблемами навязчивого характера. Если такие проблемы возникают и вы не видите возможности их решения, то можно попробовать применить следующее:

1. Определите тип проблемы — она может быть следствием включения контура, возникнуть в результате скрещивания пакетов целей или являться результатом постановки цели, находящейся за пределами вашей способности к обладанию.

Проблемы контурного происхождения — это проблемы навязчивого стремления иметь какие-то атрибуты игр социального уровня. Если прямой конфронт навязчивой проблемы начинает смягчать ее, то продолжайте конфронт: сначала вы разрядите проблему, а затем можете получить сам контур или серию контуров, которые "хотят".

Если проблема не размягчается конфронтном, то можно предположить, что она относится к двум другим типам.

2. Попробуйте разложить имеющуюся проблему на составляющие. Если это удастся, то определите цели каждой полученной, в результате разделения, проблемы. Определите цели для каждой составляющей и установите: не скрещиваются-ли они. Если вы обнаруживаете, что составляющие вашей проблемы накладываются друг на друга в виде [Должен/Должен не], то обработайте их по методике "Скрещенные пакеты целей", проясняя [Должен].

Если проблема не раскладывается на составляющие, то можно предположить, что она относится к третьему типу.

3. Представьте себе проблему сравнимой значимости и представьте метод ее решения, затем еще одну и ее решение. Повторите так несколько раз. Если имеющаяся проблема смягчается, то будет и решение. А если вы не находите решений для придуманных вами проблем сравнимой величины, или для их решения вынуждены прибегать к фантазийным вариантам, то вам следует пересмотреть уровень своих притязаний или отложить намеченный эффект до тех пор, пока ваша

способность к обладанию не повысится.

Если вы все-таки хотите получить намеченный эффект, то приведите проблему в соответствие с законом градиентов.

Контур — Самостоятельно существующий умственный механизм с автоматическим запуском внешним раздражителем. Бывают замкнутые (кольцевые) и реверберирующие (не замкнутые: включающиеся внешним раздражителем и постепенно затухающие с эффектом эха) и те и другие могут иметь качество "демонского контура" (внутреннего голоса).

Обычный человек имеет огромное количество контуров, которые настолько ему привычны, что совершенно не осознаются. Практически любой автоматизм в действиях носит контурный характер.

Наиболее распространены следующие навязчивые контуры: "думающий контур"; "хотящий контур"; "отрицающий контур"; "музыкальный контур"; "повторяющий контур"; "удивляющийся контур"; "вежливый контур" и т.п.

Любые типы контуров могут быть выключены специальной техникой конфронта, которая основана на законе, открытым Л.Р.Хаббардом. Вот этот закон: **"На индивида может воздействовать только то, чем он не может управлять, то, чем индивид может управлять перестает оказывать на него какое-либо воздействие"**.

Техника конфронта контуров осуществляется следующим образом: обнаружив какую-либо навязчивость, подвергните ее конфронту, если возможно как-то визуализируйте этот контур; начните усиливать его — в какой-то момент контур неожиданно выключится; опять включите его и усиливайте — он опять выключится; повторяйте этот цикл до тех пор, пока не избавитесь от навязчивости, а визуализация не "растворится".

Некоторые типы соматик могут быть устранены подобным образом.

Есть жестокий, но эффективный способ повышения устойчивости к физической боли, основанный на этой технике. Проводится, при подходящих обстоятельствах или при необходимости, одитором. Экспериментировать с физической болью самостоятельно не рекомендуется.

Самостоятельный запуск процессинга Стивенса

Мост Стивенса

Часть 2.

Завершение третьего уровня означает, что ваш ум уже не воздействует на вас во время сессии без вашего желания. Но он еще в некоторой степени продолжает воздействовать на вас в жизни, даже хотя вы теперь можете устранить его во времени, как только он появляется. Оказывается, что вы еще не можете сохранять свое состояние внутреннего спокойствия в суматохе жизни. Вдали от жизни и в одиночестве вы можете за несколько минут достичь состояния полного спокойствия и расслабленности с помощью устранения времени; но оказывается, что сложно сохранить это состояние, так сказать, на арене. Сейчас уже пора что-то с этим сделать. Явно, в вашем уме еще есть вещи, о которых вы не знаете. Этому полностью посвящен четвертый уровень.

Когда третий уровень завершен, оказывается, что нужно активно возбуждать ум, прежде чем появляется какая-то его часть. Просто он все больше переходит под ваш контроль и уходит из-под контроля окружающей среды, основанном на механизме “возбуждение-реакция”. Со временем только вы будете способны возбуждать ваш ум; окружение уже не сможет делать этого. Чтобы достичь эту цель, нам нужно заняться всей темой игр. Игры завели вас в неприятности, и понимание игр выведет вас обратно. Вы были специалистом по играм. Скоро вы станете еще большим специалистом, настолько большим, что вы увидите всю их тщетность и оставите их ради бесконечно больших радостей безмятежности. Не пропустите этого этапа: путь к безмятежности для игрока в навязчивые игры лежит через добровольные игры и потом он выходит из них с другой стороны. Вы не попадете туда, убегая от них и созерцая ваш пупок. Вы попадете туда, пройдя через всевозможные игры в форме упражнений. Четвертый уровень подготовит вас к этому, побуждая вас посмотреть на тему подавлений, потому что именно в ней поймана огромная часть вашей “жизненности”. Вам нужно освободить ее. Четвертый уровень устранил еще один нежелательный кусок вашего ума.

Шаг 4

(четвертый уровень)

*...И обратился он вспять, и узрел
все зло, творимое под солнцем.*

Восемь классов подавлений:

- 1) Вас заставили знать. (Другие)
- 2) Вы помешали кому-то быть известным.
- 3) Вам помешали знать. (Другие)
- 4) Вы заставили кого-то быть известным.
- 5) Вас заставили быть известным. (Другие)
- 6) Вы помешали кому-то знать.
- 7) Вам помешали быть известным. (Другие)
- 8) Вы заставили кого-то знать.

Вам предстоит проработать этот список по кольцу, от (1) до (8), снова и снова, устраняя во времени все, что всплывает по ходу дела. Не нужно стесняться отвратительных вещей, которые вы когда-то сделали; все мы делали такие вещи. Вы работаете соло, и никому кроме вас не нужно знать о чудовищных подробностях. Да, теперь, когда вы можете устранять время, исповеди больше не нужны. Вы становитесь своим собственным исповедником. Просто устраните все это во времени; это все, что нужно сделать. Аккуратно устраните все во времени — чувство вины, обвинение, стыд, сожаление, все вместе. Закройте дверь и заткните замочную скважину, если вам это помогает. Но давайте все-таки сделаем то, что нужно:

Команда 1:

Представьте себе, что вас заставляют знать.

Просто представьте себе это в уме и устраните во времени все всплывшие происшествия. Не спешите, делайте это столько, сколько нужно. Теперь снова представьте себе, что вас заставляют знать. Устраните во времени все, что «всплыло». Продолжайте работать с первой командой, пока всплывают происшествия, до тех пор, пока они не будут исчерпаны. Теперь проведите ВВ и перейдите к команде номер два.

Команда 2:

Представьте себе, что вы мешаете кому-то (иногда бывает, что самому себе) быть известным.

Пройдите ее точно так же, как и первую.

Продолжайте дальше по списку. Проводите много ВВ, потому что этот уровень резко сокращает запас важностей.

Когда вы завершите список до восьмого пункта, вернитесь, и начните опять с первого. Всплывет новый материал.

Продолжайте работать со списком по кольцу, пока не перестанет всплывать новый материал и прекратятся изменения. При сомнениях проводите ВВ.

Когда Вы будете работать с этими командами, вы обнаружите, что выбираете кусочки из происшествий. Это вполне нормально. Многие неприятные происшествия содержат больше одного класса подавлений; очень горячие содержат все восемь! Теперь вы видите, как существа попадают в такую страшную неразбериху с такими подавлениями. Мы знаем об играх одно: **они никогда не упорядочены; все может случиться, и рано или поздно случается.** Эти подавления лучше всего разбираются на части в данной последовательности. Так они разбираются на части гораздо лучше, чем во временной последовательности. Ничто вас не обязывает проходить происшествие в строгой временной последовательности; это просто рабство в иллюзии времени. Используйте основную последовательность игры, последовательность, в которой построен ум. Именно поэтому он лучше всего разбирается таким образом. Проходите последовательность от (1) до (8), опять и опять, и вы быстрее всего достигнете цели.

Сначала только некоторые из команд будут давать материал, а потом и другие команды включатся и будут давать вам что-то. Скоро все команды окажутся более или менее «живыми». Просто тщательно прочищайте каждую из них, прежде чем ее оставлять. Потом они все начнут блекнуть, и в конце концов новый материал перестанет всплывать для устранения во времени, сколько бы вы ни старались.

Теперь четвертый уровень завершен. Когда он завершен, вас уже не беспокоит ни одно из подавлений в вашем известном прошлом. Если это не так, то четвертый уровень не завершен.

Вот насколько это просто. Эти восемь команд — полный список подавлений (огорчений). Других нет. Просто снова и снова прорабатывайте этот список, пока не справитесь с делом. Нет ничего сдержанного, подавленного, вытесненного, утаенного, или чего-то другого, что не находилось бы в одном из этих восьми классов. Это все они.

Просто справьтесь с делом. Вы ничего не достигнете, если будете только думать о том, что у вас это получится.

Теперь окружающая среда практически неспособна запустить в действие ваш ум без вашего сознательного желания. Только вы можете это сделать и даже вам это трудно!

Желательно параллельно "процессингу подавлений" пройти с одитором "прямой процессинг игровых опор" (процессинг концепций) — это значительно сократит временные затраты, но может оказаться несколько болезненным.

Шаг 5

(пятый уровень)

В целях удобства здесь приводятся две главы из части 1, имеющие непосредственное отношение к таблице проигрышей постулирования.

Цикл проигрышей постулирования

В связи с тем, что невозможно играть в игру с эффектом, пока он не создан, все игры с эффектами начинаются с (1); из-за последовательных проигрышей постулирования индивид переходит от одной опоры к другой следующим образом:

Индивид в (1) противостоит (4), которого он старается убедить в том, что эффект должен быть известным; с другой стороны, (4) постулирует “Должен не знать” эффект, и его ВО постулат — “Должен быть неизвестным”. Если (1) проигрывает, он принимает ВО постулат (4), и переходит от опоры (1) к опоре (2) по отношению к эффекту.

Теперь он бросил свою прошлую игру и противостоит новому противнику, (3), который старается знать эффект. Проигрыш в этой новой игре приводит к тому, что (3) навязывает (2) принятие своего ВО постулата “Должен быть известным”. Однако он уже не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как он проиграл в нем в предыдущей игре, поэтому он теперь бросает (2) и принимает роль* (3) с постулатом “Должен знать” по отношению к эффекту.

**Роль: после проигрыша игрок может невольно подражать индивидуальности победившего с целью получить такое же могущество.*

Теперь он противостоит своей старой роли (2) и поддерживает СО постулат “Должен знать” с ВО постулатом “Должен быть известным”. Дальнейший проигрыш заставляет его перейти, ВО постулат (2), “Должен не знать”, и перейти к опоре (4) с СО постулатом “Должен не знать”.

В этой новой и последней игре с эффектом ему противостоит (1), “Должен быть известным” по отношению к эффекту. Проигрыш в этой игре заставляет его принять постулат “Должен знать”. Однако он не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как уже проиграл в нем. Поэтому он переходит в роль (1) и с этого момента действует с заменителем эффекта. Это навязано ему, так как все четыре постулата, СО и ВО, теперь в проигрыше, и дальнейшая игра с первоначальным эффектом уже невозможна.

Этот цикл называется циклом проигрышей постулирования по отношению к эффекту. Движение по опорам следующее:

1. Должен быть известным
 2. Должен быть неизвестным
 3. Должен знать
 4. Должен не знать
- И снова 1.2.3.4. и т.д. по кругу.

Эти четыре опоры — четыре опоры цели “Знать”. Все остальные цели тоже имеют четыре опоры, но при исследовании оказывается, что все они без исключения — это методы сделать известным, сделать неизвестным, знать или не знать. Поэтому они подчинены цели “Знать” и нам не нужно здесь их рассматривать.

Итак, оказывается, что прошлое индивида состоит из его различных злосюжений в опорах цели “Знать”, связанных с последовательностью эффектов и заменителей эффектов. Этот путь можно проследить назад во времени.

Примечание:

Нужно отметить, что роль, в которую входит индивид, называется выигрышной ролью; роль, из которой он выходит, называется проигрышной ролью. Поэтому опоры 1 и 3 — это выигрышные роли, а опоры 2 и 4 — это проигрышные роли. Переход от опоры 1 к 2, от 3 к 4 это не смена роли, а просто наложение постулата “Должен не” на проигравший постулат “Должен”. Все смены ролей связаны с принятием новой индивидуальности, реальной или воображаемой.

Классы проступков и оправданий

Зная строение игр и цикла проигрышей постулирования, мы теперь можем перечислить все возможные классы проступков и оправданий по отношению к эффекту. Можно перечислить их в порядке накопления во времени. У каждой опоры цели “Знать” есть проступок и оправдание, что дает нам всего 8 классов.

Опора 1 “Быть известным”

- 1) Заставил знать (*проступок*);
- 2) Помешали быть известным (*оправдание*);

Опора 2 “Быть неизвестным”

- 3) Помешал знать (*проступок*);
- 4) Заставили быть известным (*оправдание*);

Опора 3 “Знать”

- 5) Заставил быть известным (*проступок*);
- 6) Помешали знать (*оправдание*);

Опора 4 “Не знать”

- 7) Помешал быть известным (*проступок*);
- 8) Заставили знать (*оправдание*).

Для того, чтобы обращаться к этим проступкам и оправданиям по отношению к конкретному эффекту, нужно, конечно, прорабатывать их

в обратном порядке, так как более поздние переживания склонны закупоривать более ранние. Все, что необходимо для устранения командной власти любого эффекта из ума, — это разрядить эти проступки и оправдания. Можно видеть, что есть только четыре класса подавлений, и у каждого из них есть название в нашем языке:

Заставлять знать — **Навязывать**;
Мешать быть известным — **Отвергать**;
Мешать знать — **Скрывать**;
Заставлять быть известным — **Разоблачать**.

Навязывать/Отвергать и Скрывать/Разоблачать образуют пары, и связаны с одной из двух основных игр, а именно:

Опора 1- совершает проступок навязывания, и страдает от оправдания-отвержения.

Опора 2- совершает проступок скрывания, и страдает от оправдания-разоблачения.

Опора 3- совершает проступок разоблачения, и страдает от оправдания-скрывания.

Опора 4- совершает проступок отвержения, и страдает от оправдания-навязывания.

Постулаты и шестнадцать состояний игр

В наши дни сырые постулаты — очень редкая вещь. Большинство людей не создают следствий непосредственными постулатами; они не могут использовать непосредственные постулаты, они работают с “системами” выполнения действий — контурами. Человек может кричать и орать на вас, но все это шум и пустые слова; на самом деле в его тираде почти что нет постулатов. Если бы он умел обращаться с постулатами, то он бы говорил шепотом и люди сразу же делали бы то, что он говорит... Могушество бессловесного постулата. У людей есть много “систем” могушества. Богатство — одна из них. Оно позволяет человеку делать свои постулаты действенными, когда истинное могушество его постулатов близко к нулю. Когда индивид развивается, он постепенно отбрасывает “системы” могушества и возвращается к непосредственным постулатам. И при этом его жизнь становится невероятно легкой и простой.

Постулат — это причиняющее соображение. Это соображение, содержащее намерение, чтобы что-то произошло. (Почувствуйте вкус этого латинского слова “postulare” — требовать.) **Постулат создается так же, как и все остальное; в определенном месте в пространстве.**

А сейчас, давайте возьмем таблицу проигрышей в постулировании и изучим ее. Я советую вам сделать, ее копию на кусочке картона. Ее можно сложить и вставить в пластмассовый футляр, чтобы она не мялась, и носить ее с собой. Эта таблица стоит изучения, и по ней всегда можно узнать что-то новое. В ней есть симметрия и красота, которые возрастают, когда вы ее

используете. В ней есть одна особенность: ее почти что невозможно запомнить! Эту особенность легко понять, когда оцениваешь истинное значение этой таблицы. (Точная разработка этой таблицы заняла у меня полгода.)

Для удобства прохождения процесса таблица представлена также в виде списка. Прежде чем вы начнете процесс соотнесите свое восприятие таблицы и списка.

Таблица разделена на восемь основных уровней; каждый уровень подразделен на две части. Всего получается шестнадцать возможных состояний игр по отношению к следствию. Вы также заметите, что таблица разделена на выдачу и получение, на себя и других. С собой и другими все понятно. **Выдача** (причина) означает инициатора в игре; **Получение** (следствие) означает реагирующего в игре. Получение откликается на Выдачу; Выдача заставляет Получение реагировать. Это просто вопрос того, кто начинает, или выдает, игру.

Итак, у нас есть шестнадцать возможных ситуаций по отношению к следствию. Нет никаких других. (Первому, кто найдет еще какие-то, выдается премия!)

Шестнадцать ситуаций игр состоят из четырех проступков-подавлений, четырех оправданий-подавлений, четырех выдач игр и четырех получений игр.

Жизнь идет от 8б до 1а; мы работаем от 1а до 8б. Всегда. Причина этого в том, что более поздние игры закупоривают более ранние. Поэтому мы начинаем с конца и идем в начало. Это значит, что мы проходим жизнь в обратном порядке. Вы скоро привыкнете к этому, хотя сначала это может немного озадачивать. У нас нет выбора в этом вопросе. Вы когда-нибудь пробовали чистить лук, начиная с сердцевинки? Вы чистите его, начиная снаружи; чистите ваш ум точно так же. В этом ваш ум очень похож на луковицу, если вы хотите убить время, вы можете проходить таблицу от 8б до 1а; это отличный способ быстро попасть в тупик. Это также надежный способ устроить себе глубокую апатию. (Да, если вы действительно хотите испортить этот уровень, это верный способ сделать это. Кстати, о ловушках...)

В жизни индивид входит в игры со следствием в точке 8б; после многих злоключений он прекращает играть с этим следствием в точке 1а. После 1а игры с этим следствием ума невозможны, так как все четыре постулата, и СО (самоопределяющие), и ВО (всеопределяющие), теперь в проигрыше (подавлены). Проверьте и убедитесь в этом сами. Теперь индивид возвращается в 8б с заменителем следствия и начинает этот цикл сначала. Поэтому таблица на самом деле замкнута, и 8б можно присоединить к 1а, чтобы получился цилиндр. (В восточных религиях есть что-то под названием “Колесо”, похожее на этот цикл. Может быть, у них на Востоке была эта таблица и они ее потеряли...)

В таблице указаны только СО постулаты. ВО постулаты вы должны устанавливать сами. Это

просто, ВО постулат всегда дополняет СО постулат. Чтобы вы лишний раз не искали их в разделе “Теория”, вот их список:

СО — ВО

Должно быть известным — Должен знать.

Должно быть неизвестным — Должен не знать.

Должен знать — Должно быть известным.

Должен не знать — Должно быть неизвестным.

Нужно четко различать следующие жизненные ситуации:

Отсутствие игр.

Это ситуация дополняющих постулатов. Вы смотрите на стену; стена здесь есть для известности, и вы ее знаете. “Быть известным” и “Знать”; дополняющие постулаты. Это ситуация отсутствия игр. Нет противоречия постулатов; они соответствуют друг другу. Я оставляю вам в качестве упражнения найти жизненные ситуации для трех других пар из вышеприведенного списка. Помните: дополняющие постулаты увеличивают симпатию; противостоящие постулаты уменьшают ее.

Добровольная игра.

Это ситуация противостоящих постулатов. Вы смотрите на стену; стена здесь есть для известности, но вы принимаете решение, что не хотите ее знать. “Быть известным” и “Не знать”; противостоящие постулаты. Это ситуация игр, потому что постулаты находятся в противоречии; они противостоят друг другу. Я оставляю вам в качестве упражнения — найти жизненные ситуации для трех других пар.

Навязчивая игра.

Эта ситуация совпадает с добровольной игрой, но только игра навязчива. Индивид чувствует необходимость играть; он потерял свою свободу выбора в этом вопросе. Он видит стену и у него нет другого выбора, кроме как “не-знать” ее.

До тех пор, пока игра добровольна, индивид может всегда прекратить ее, приняв дополняющие постулаты. Например, он прекращает бороться со стеной и принимает постулат “Знать” по отношению к ее постулату “Быть известной”. Конец игры. Все игры могут быть так закончены, без исключений. Если вы хотите прекратить любую игру, в которую вы вовлечены, вам нужно только принять дополняющий постулат к постулату вашего противника, и игра сразу же заканчивается. Он тоже, конечно, может прекратить игру, приняв дополняющий постулат к вашему постулату. Невозможно заставить играть того, кто принимает дополняющие постулаты к вашим постулатам. Потому того, кто свободен от навязчивого желания играть, никак нельзя заставить

играть в игры против его желания. Он будет играть только пока он хочет играть, а если вы попытаетесь заставить его продолжать игру, он просто перейдет в ситуацию дополняющих постулатов с вами. С этим ничего нельзя сделать. Вы не можете жаловаться на то, что проиграли игру, потому что вы явно ее выиграли! Или нет? Вы его не подавили. Вы можете поразмышлять над этим, здесь есть много интересных философских ответвлений.

А как насчет индивида в состоянии навязчивых игр? Ну, он должен продолжать играть. Он никак не может закончить игру. Он здесь прочно обосновался. Он должен продолжать, продолжать, продолжать... Точно так же как время продолжается и продолжается и продолжается во вселенной. Теперь вы понимаете, что я имею в виду, когда я говорю, что при отсутствии игр пространство и время не существуют? Жизнь в состоянии навязчивых игр с пыхтением двигает всю вселенную во времени, бесконечно изменяя ее. **Индивид достигает безмятежности, когда он может принимать дополняющие постулаты со всей вселенной. Тогда, и только тогда, он сможет оставить эту вселенную и отправиться на поиски новых приключений. До этого индивид в некоторой степени пойман во вселенной.**

Путь лежит от навязчивых игр, через добровольные игры, до прекращения всех игр с помощью принятия дополняющих постулатов, и достижения таким образом ситуации отсутствия игр — безмятежности.

Поэтому давайте очень четко укажем то направление, в котором мы идем. В играх нет ничего плохого, игры — это развлечение; но в обязанности играть очень много нехорошего. Ловушка состоит не в игре. Ловушка состоит в том, что игры ведут к навязчивым играм. А они ведут прямо во все ловушки этой вселенной. Нам нужно только вернуть индивиду свободу выбора в играх, и дело сделано.

Уровни игры и уровни подавления

Теперь давайте еще раз взглянем на *таблицу цикла проигрышей постулирования. Ее можно разделить на 8 уровней “игр” и 8 уровней “подавлений”. “Игра” и “подавление” части игр, но нам нужно разделить их с практической точки зрения.

**В этом издании приводятся три варианта таблицы. Они совершенно идентичны по смыслу, но имеют различную структуру. Пользуйтесь тем вариантом, который наиболее удобен для вас.*

Уровни игры.

Вариант таблицы 78 года. На каждом из этих уровней на доске есть четыре постулата (Я взял термин “на доске” из шахмат и использую его в смысле “в игре”). Есть ваш СО постулат — игровая опора (указанный в таблице), ваш ВО посту-

лат (не указанный); СО постулат вашего противника (указанный в таблице), и ВО постулат вашего противника (не указанный). ВО постулат противника находится там, где вы. Ваш ВО постулат находится там, где противник. Вы пытаетесь заставить его принять ваш ВО постулат; он пытается заставить вас принять его ВО постулат. Если кто-то достигает успеха, происходит подавление, и игра проиграна или выиграна; тот, кто подавил, — победитель, подавленный проиграл.

Вариант таблицы 92 года.

В этом варианте указаны ВО и СО постулаты того, кто делает ход в игре — выдающего. Постулаты получающего не указаны.

Вариант таблицы 95 года.

В этом варианте указаны все СО и ВО постулаты и выдающего и получающего.

Уровни подавления. На каждом из этих 8 уровней на доске есть только два постулата: постулаты подавившего (победившего). Его СО постулат остается там, где он. Его ВО постулат теперь полностью окружил проигравшего (который теперь убежден в нем). СО постулат проигравшего ушел с доски; с ним, конечно, ушел и ВО постулат проигравшего. Поэтому в момент подавления СО и ВО постулаты проигравшего не на доске (вне игры). Куда они ушли? Они в проигрыше; они больше не считаются разумными в этой игре. (Проигравший может потом возродиться и играть в другую игру такого типа, но по его мнению эта игра с этим конкретным следствием проиграна.)

Поэтому во всех восьми уровнях игры таблицы на доске есть четыре постулата, а во всех восьми уровнях подавления таблицы на доске есть только два постулата.

При подавлении, проигравший буквально покупает ВО постулат подавившего. Он считает этот ВО постулат своим собственным. Поэтому в каждом подавлении мы видим ошибку в присваивании себе постулата победившего. Это только вопрос убеждения. Подавленный теперь убежден в том, что “так уж сложилась жизнь” и ошибочно присваивает себе ВО постулат, который его подавил. Но как только он замечает ошибку в присваивании постулата, подавление исчезает, и его постулаты возвращаются. Подавления не происходит до тех пор, пока он не совершает ошибки в присваивании себе постулата! Видите? Это только вопрос убеждения. При работе с уровнями подавления в таблице **обязательно нужно осознавать это подавление и ошибочное присваивание себе ВО постулата.** Иначе эти уровни не разбираются. Когда индивид полностью покупает ВО постулат своего противника в игре жизни, он принимает его как свой собственный СО постулат и переходит на следующий уровень вверх по таблице (по направлению к 1а). Но в упражнениях, когда он исправляет ошибку присваивания, он переходит вниз (в направлении 8б) к следующему уровню таблицы.

Если вы внимательно следили за ходом рас-

суждений, то вы заметили, что уровень подавления похож на ситуацию отсутствия игр, потому что постулаты уже не противостоят друг другу; они действительно дополняющие. (Каждый палач знает, что достаточное количество мучений делает жертву “послушной”.) По этой причине индивид не может сразу же освободиться от ловушек прошлых игр, принимая дополняющие постулаты во всех направлениях своей повседневной жизни. Все, что у него получается, это попадание в старые подавления. Поэтому заповедь “Возлюби своего ближнего как себя самого” невероятно тяжела в применении с какой-то пользой для индивида, глубоко втянутого в игры. Я не говорю, что это невозможно, и что это не выход, но я говорю, что из-за механизма подавления эту заповедь невероятно трудно применить наперекор всем играм и так достичь безмятежности.

А теперь заключительное слово об этих практических упражнениях. Не становитесь фанатиком упражнений. Вы не ускорите достижение цели, делая себя отшельником. Живите своей жизнью тоже. Просто найдите место для упражнений в своей обычной жизни; так всегда получается лучше всего.

*Желаю успеха.
Дэннис Стивенс*

Комментарий

Если вы, на ваш взгляд, успешно завершили третий и четвертый уровни, но несмотря на это не можете подступить к таблице проигрышей постулирования, а такое бывает, то вам следует обратиться к одитору для запуска этого процесса.

При прохождении процессинга проигрышей постулирования очень тщательно следите за тем, чтобы не пропустить ни одного витка спирали, ни одной опоры, части опоры. В противном случае, при продвижении по спирали игр вверх, вас начнет “раздирать” между теми витками по которым вы проходите и пропущенным участком, что в конце концов приведет к остановке процесса и значительной дестабилизации вашего состояния. Если вы обнаруживаете эти симптомы, то вернитесь назад и тщательно, **очень тщательно** проверьте весь пройденный участок спирали игр.

Каждый, ознакомившийся с этой методикой, обычно задается вопросом: “А сколько на это потребуется времени?”. Двадцатилетний опыт применения моста позволяет сделать следующие обобщения:

1. При благоприятных стартовых условиях (эмоциональный тон не ниже 2.0 и активной социальной деятельности — семья, работа, общение) прохождение третьего и четвертого уровней может занять от нескольких недель до пяти лет, обычно полтора-два года, при этом большая часть этого времени расходуется на удовлетворение любопытства к собственному удовольствию.

2. Уровень пять может потребовать от нескольких месяцев до нескольких лет — кому как

повезет. Но ни в коем случае не десять или пятнадцать лет, о которых периодически толкуют в околосаентологических кругах и "свободной зоне". Люди имеющие подобный опыт либо недобросовестно прошли третий и четвертый уровни, либо превратили процессинг в игру с самим собой.

Прохождение некоторых опор может действительно занять довольно продолжительное время — до нескольких недель, но таких опор немного. Обычно на прохождение одной опоры затрачивается не больше двух дней.

3. Поддержка опытного саентологического одитора может значительно сократить временные затраты.

4. Ощутимые временные затраты действительно имеют место быть, даже при одиторской поддержке, в случаях, когда приходится устранять устойчивую апатию, активное состояние жертвы и тон 1.1 [См. Информационный блок к первой части], а также "черное поле" (при закрытых глазах индивид не воспроизводит картинки, не может создавать видимые им иллюзии — имеет, как правило, черный "экран"). Преодоление этих состояний, само по себе, может потребовать нескольких лет.

Большие временные затраты при прохождении моста могут быть у людей с высокой умственной активностью (маник активности по оксфордскому тесту) т.к. они будут периодически втягиваться в различные игры, — эта ситуация разрешается специальными процессами.

5. Иногда бывает, что не удается подступить к уровню четыре. Причину этого явления никто не выяснял поскольку с помощью специальных процессов, проводимых одитором, можно вообще обойтись без четвертого уровня.

Внимание!

При прохождении уровней четыре и пять у вас будут возникать многочисленные вопросы типа Почему..? и Зачем..? — не ищите ответов — они заведут вас в тупик.

Единственный вопрос, который может существовать в процессинге — это Как? Каким образом? Это единственный вопрос на который стоит получать ответы.

Наиболее часто срыв процессинга проигрышей постулирования происходит при попытках прояснять вопросы Зачем? и Почему?, а вернуться затем к процессу будет очень трудно.

Дело в том, что ответы на подобные вопросы лежат на более высоких витках спирали игр, а мы, по привычке, продолжаем искать ответы там, где их нет.

Проясняя вопрос "Каким образом?" вы получите ответы на все Зачем? и Почему? в свое время и в своем месте на спирали игр, при этом вы можете даже не заметить эти ответы — за неактуальностью.

Следующая сложность, которая может возникнуть — это участок спирали на котором присутствует безразличие. Он соответствует "смутному периоду" [см. Инф. блок ко второй части]. Если посмотреть на спираль игр в целом, то будет видно, что на самом верху спирали присутствует всеопределенность, которая постепенно растрачивается, переходит в самоопределенность и полностью растрачивается в навязчивых играх. Растрачивание всеопределенности происходит в результате согласия с тем, что индивид не может ничего создавать, затем следует согласие с тем, что индивид не может ничем управлять, в частности — силой; и здесь же он утрачивает способность к постулированию и самоопределению. Затем следует этот самый "смутный период" полный безразличия и затем вхождение в навязчивые игры в качестве "фишки", лишенной какой-либо самоопределенности.

А вот классическая схема зомбирования: осуществить отбор индивидов лишенных творческих способностей; убедить их в том, что они ни на что не годны и все, что они делали до сих пор гроша ломанного не стоит; после чего научить их какому-то управлению (надрессировать); дать роль и запустить в игру — они будут точно следовать заложенной программе.

Этот участок спирали ("смутный период") может потребовать одиторской поддержки, здесь может оказаться полезен Э-метр.

При прохождении спирали игр периодически возвращайтесь к процессингу подавлений.

Информационный блок

Здесь приводится необходимая информация об основных "инцидентах", на которые следует обратить внимание.

"Разделитель"

Эта штукавина весьма сложна для описания. Кой-где в тексте "разделитель" обозначен как инцидент и имеет признаки инцидента, а также признаки пространства, признаки саентологического "Фак.-1" и еще кучу всяких признаков. Поэтому будем описывать его так, как он обычно воспринимается в процессинге. Но сначала предупреждение: не пытайтесь обнаружить его на начальных стадиях процессинга, он станет доступен много позже — на том этапе, когда вы будете завершать третий уровень.

Итак, как он выглядит? Обычно он представляется как замкнутое пространство неопределенных размеров, но скорее большее, чем маленькое. Иногда его определяют как "пласт" или "область" между тэта и физической вселенной. Он не принадлежит ни к физической вселенной ни к тэта-вселенной, а может принадлежать и той и другой одновременно. В нем вроде бы есть время, а вроде бы нет. В нем много пустоты или очень мало — как посмотреть. А посмотреть, если вы его обнаружили, можно и изнутри и снаружи. К нему можно приблизиться, можно "войти" в него, в нем можно находиться и исследовать его. Характерным признаком разделителя является своеобразное состояние (при нахождении в разделителе) которое можно определить как разделение пополам, причем индивиду кажется, что у него отобрали его лучшую половину. Это состояние может проявляться как своеобразное расширение, размазывание, утрата ориентиров, прошедшие сквозь это состояние определяют его одним словом — "разносит". Индивиды, которым знакомо ощущение пойманности в уме, говорят, что это очень похожие состояния. Конфронт этого состояния достаточно быстро устраняет его и выявляет другие составляющие "разделителя". А содержимое его грандиозно и впечатляет. Начнем с того, что в нем "дается согласие" на вхождение в физическую вселенную. В нем содержатся концепции тела, различных понятий, взаимодействий, правильного и неправильного, красивого и некрасивого, нужного и ненужного и всех остальных, повторяю, всех остальных, мыслимых и немыслимых дихотомий (медальных определений), а также наук, философий и религий (В переводе с латинского религия — связь, связь между физическим и духовным. Интересный фокус — заложить идею связи в акт разделения — попробуй найди тут

выход). А также много-много всякой другой всячины, являющейся атрибутикой навязчивых игр.

К тому времени, когда "разделитель" будет доступен, вы уже не сможете назвать его ни плохим ни хорошим — он будет восприниматься как никакой, просто имеющий место быть.

"Разделитель" интересен и удобен тем, что позволяет пройти в любую вселенную, из него хорошо просматривается временной трак и игры седьмой динамики.

Если вы обнаружили "разделитель", то не спешите приводить его в настоящий момент, попользуйтесь им для удовлетворения своего любопытства, а заодно и несколько разрядите, общипите, это облегчит, в дальнейшем, приведение его в настоящий момент.

Общипывание "разделителя" производится путем заглядывания в него из настоящего момента, обнаружения в нем темных, плотных или твердых мест и прояснение этих мест методом конфронтирования. Некоторые области "разделителя" требуют достаточно длительного конфронта прежде чем начнут проясняться.

Когда в "разделителе" трудно будет обнаружить доступный материал можно начать приведение его в настоящий момент. Делается это обычным конфронтном из настоящего момента. По мере приближения к настоящему моменту он обычно начинает твердеть и становится видна вся его грандиозность — не пугайтесь, как только он войдет в настоящий момент он тут же начнет разряжаться, выдавая самый различный материал в форме картинок, пакетов, блоков, различных визуализаций и т.п.. По мере разгрузки "разделителя" у вас могут возникнуть различные состояния "замешанные на замешательстве" — конфрантируйте их, не позволяйте им повлиять на вас — эти состояния из "разделителя". Дожмите его и вы ощутите в себе удивительную свободу и тишину.

Когда вы будете исследовать "разделитель" попытайтесь в первую очередь обнаружить "забыватель".

В районе "разделителя" находится несколько очень интересных имплантов, вот основные: а) пакет с научением "как **не** знать" и как частный случай — "как не знать другие вселенные" и "как не знать собственную вселенную, свое прошлое"; б) пакет "как **знать об...**"; в) матрица игровых условий. Обычно эти пакеты становятся доступны в конце "процессинга подавлений", но при необходимости, могут быть выявлены и приведены в настоящий момент с помощью аудитора на "процессинге концепций".

Непосредственно перед "разделителем" обычно находится постулат о неучастии в играх.

"Забыватель"

При первом знакомстве производит впечатление автоматической машинки, работающей по какой-то программе и делающей недоступной самые различные участки памяти. При внимательном исследовании оказывается производной

от постулата "быть неизвестным".

Проще всего "забыватель" обнаружить в "разделителе". Он как правило представляется в виде небольшого черного пятна или точки. При конфронте визуализируется в воронку или "пылесосную" трубу, которая пытается вас засосать. При дальнейшем, достаточно длительном, конфронте становится ясно, что эта штука высасывает фрагменты памяти. Дальнейший конфронт выключает ее, но не уничтожает. После выключения "забывателя" вскроются новые инциденты и участки трака, содержимое многих пакетов станет доступным.

Уничтожить "забыватель" обычно удается только на процессинге "проигрывшей постулирования" или на процессинге "дополняющих постулатов".

"Смутный период"

Сразу после разделителя, если смотреть в сторону настоящего момента, начинается "смутный период". Характерен он полной деморализацией, отсутствием стабильных данных, очень низкими тонами и апатичным состоянием. Там очень много серости, занудства и уныния. Время не структурировано, действия хаотичны. Наблюдаются редкие, слабые и неудачные попытки войти в какую-нибудь игру.

В этом периоде есть несколько характерных типов "деятельности" — это "отщипывание кусочков", "тождество с машинами", "как все", "противостояние с ничем", "преодоление препятствий". Все они как-то связаны с установлением тождества с телом.

"Отщипывание кусочков" — это долгий и занудный период буквального откалывания, отщипывания, отколупывания мелких кусочков от чего-то большого, типа метеорита или астероида. Откалывания "бессмысленного и никому не нужного". Постепенно эта деятельность начинает напоминать что-то вроде деятельности скульптора, который "берет глыбу и откалывает от нее все лишнее", с той разницей, что скульптор имеет намерение получить результат, а здесь это намерение **как-бы** присутствует, а никаких результатов не наблюдается. В дальнейшем, каким-то образом начинают возникать инструменты и машины, которые "облегчают" это занятие.

"Тождество с машинами" — длительный период деятельности, который каким-то образом "естественно вытек" из отщипывания кусочков. Там присутствует управление самыми различными "машинами и механизмами", которое постепенно приводит к отождествлению с этими машинами дает некий прообраз тождества с материальным телом.

"Как все" — это следующий этап смутного периода. Там уже присутствует некое подобие материального тела типа то ли робота, то ли машины — понять трудно, которое "существует" среди точно таких же и делает то же самое. Присутствует явное тождество не только с "телом", но и с "коллективом".

Описывать "смутный период" вообще очень трудно — то описание, которое дается здесь является чем-то сильно усредненным, основанным на суждении людей, просмотревших этот период и согласившихся, что это описание как-то, более-менее дает общее представление.

"Противостояние с ничем" — странное состояние существующее само по себе. Состояние явного антагонизма при полном отсутствии объекта этого противостояния. Состояние продолжительное и устойчивое.

"Преодоление препятствий" — сильно напоминает сюжеты сказок на тему "пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что". Здесь же ненавязчиво начинают возникать "торговцы свободой". Препятствия вполне материальны — игры в физической вселенной начинаются.

Все эти виды деятельности приводятся в настоящий момент и разряжаются конфронтom.

"Смутный период" имеет еще очень много различного "добра", но выше перечисленное наиболее характерно.

Постулат о нескончаемости игр и тождество с ролью игрока

Много раньше "разделителя" находится постулат о нескончаемости игр. Это легко обнаруживаемая, но очень мощная штука, которую не всегда удается взять обычным конфронтom. В таком случае применяется следующая методика:

1. После обнаружения этого постулата надо осуществить непродолжительный конфронт;

2. Просмотреть поверху, концепцией, работу этого постулата вплоть до настоящего момента, при этом надо иметь в виду, что в рамках физической вселенной он инвертирован и воспринимается как постулат не позволяющий завершать конкретные игры;

3. Начать просмотр конкретных инцидентов, в которых просматривается срабатывание этого постулата. Просмотр осуществляется в направлении от настоящего момента вплоть до того места где этот постулат был принят;

4. По достижении постулата осуществить конфронт и продолжать его до тех пор, пока даются изменения;

5. Повторить пункты 2. 3. 4. и проходить их по кругу столько, сколько будет необходимо для уничтожения постулата.

Таким образом могут быть обработаны любые обнаруженные постулаты.

Обычно вместе с постулатом о нескончаемости игр обнаруживается тождество с ролью игрока. Это очень стойкое тождество и даже после уничтожения постулата о нескончаемости игр оно может сохраняться. Если оно не устраняется вместе с постулатом, то его надо обработать по вышеизложенной методике.

История планеты "Земля" (геопроцессы, катастрофы, цивилизации, этнокультуры)

В саентологии историю Земли начинают отсчитывать от событий происходивших примерно 75 миллионов лет назад. Причем уровни этого процесса относятся к конфиденциальным. Вы сможете просмотреть эти события и все последующие в конце шага три или на процессинге подавлений. Вам надо будет получить цельное, концептуальное представление о том, что там происходило и во что все это вылилось. Необходимо это потому, что именно оттуда начинается "игра в выживание", а именно в этой игре впервые возникает и начинает использоваться **дополняющий постулат** (в других играх, если он и обнаруживается, то как редкое, шокирующее и случайное явление). Вам надо будет получить достаточно ясное осознание техники применения дополняющего постулата и в последующем, на процессинге проигрышей постулирования и процессинге дополняющих постулатов (если он вам понадобится), активно использовать эту технику.

Сама история Земли очень интересна, динамична и разнообразна.

Пакет целей "Проиграть"

Этим пакетом стоит заняться отдельно. Вы неоднократно входили в игры с намерением проиграть или принимали такое решение по ходу игры. Причин для таких намерений достаточно много, вот основные: сохранить тело, тождество, игру; отсутствие достойного противника; согласие проиграть, что бы потом выиграть и т.п..

Обычно этот пакет с **двойным дном**. Видимая его часть вполне обычна и никаких затруднений не вызывает — вы просто выгребаете из него картинки. После того, как будет выбрана видимая часть станет видно черное дно. Конфронт этого черного образования потребует некоторого времени, после чего оно начнет проявляться и превращаться в большое (огромное) количество то-ли какой-то пыли, то-ли мелких шариков или еще каких-нибудь мелких образований. Каждое такое образование несет в себе вполне нейтральную картинку и... заряд бессознательности. Вы можете конфронтировать всю эту кучу одновременно или просматривать каждое образование — это непринципиально, — главное выбрать всю бессознательность. Когда это будет сделано, то как правило, проявляется "машинка лжи".

"Машинка лжи"

Эта штукавина может визуализироваться в самом разном виде, но узнают ее сразу по какой-то несуразности в ее виде и устройстве.

Если вы ее обнаружили, то попробуйте пос-

ледовательно подsunуть ей какое-то количество массы, энергии, пространства, времени, создайте какое-нибудь факсимиле и скормите ей, засуньте в нее мысль и посмотрите, что она выдаст на выходе, во что она все это превратит? — это будет занято.

Откуда она взялась? Какое ее назначение? Как она эволюционировала? Установите все это сами. Только помните, что создали ее вы для своих потребностей.

Обрабатывается этот агрегат следующим образом: сначала конфронт в настоящем моменте; затем, задав какой-то временной интервал, скажем в сто лет, начинаем просматривать проявления этой машинки в направлении прошлого; достигнув того места, где ее еще нет, осуществляем просмотр ее эволюции в хронологическом порядке; следующее действие — просмотр эволюции машинки в течении одной жизни; затем несколько просмотров с различной скважностью (временным интервалом) в направлении прошлого и хронологический просмотр ее эволюции. Все это повторяется до тех пор, пока не придет ясное понимание ее назначения, истории и инверсий (мутаций, различных искаженных проявлений). После этого опять начинаем конфронт в настоящем моменте, который может потребовать значительного времени. Обычно, по мере конфронта, машинка начинает "послойно", как капуста "раздеваться", отдавая собственные дубликаты, которые постепенно "рассасываются". Таким образом машинка будет уничтожена, но будьте внимательны — после ее уничтожения могут проявиться многочисленные шаблоны, по которым строилась эта машинка; эти шаблоны присутствуют в каждой вселенной и как-то связаны с системой тождеств [см. Тождества. Информационный блок первой части.].

Пакеты целей

О пакетах целей достаточно много сказано в главе "Анализ ума", здесь приводится кое-какая дополнительная информация, которая дает некоторое представление о использовании этих пакетов в солопроцессинге.

Пакеты целей обычно становятся доступны в конце третьего уровня или на четвертом уровне, но бывают случаи, когда индивид может начать оперировать пакетами целей в самом начале третьего уровня, а бывает, что они становятся доступны только на процессинге проигрышей постулирования.

Ниже приводится пять вариантов отношения к пакетам целей. Варианты изложены в порядке их эффективности, т.е. 1, 2, 3, 4, 5 (это статистические данные), но в вашем случае может быть иначе. Просто вам надо принять для себя в качестве основной линии какой-то из изложенных вариантов, тот который вам наиболее удобен и прост в прохождении и придерживаться его, имея в перспективе намерение выйти на оперирование пакетом целей "Знать".

1. Как правило, эти пакеты оформлены в

виде [должен иметь — пакет целей] или [должен делать — функциональный пакет] и имеют противостоящие пакеты: [должен не иметь] или [должен не делать]. Например: [должен принимать (иметь) помощь/должен не принимать (не иметь) помощь] или [должен помогать/должен не помогать]. В некоторых случаях пакеты могут быть оформлены не в виде **должен/должен не**, а в виде определений. Например: **помощь/не помощь**.

2. Практически любые пакеты целей могут быть приведены всего к четырем обобщающим пакетам, которые соответствуют игровым опирам: **знать**; **не знать**; **быть известным**; **быть неизвестным**. Например: **должен** помогать [чтобы быть известным]; **должен** помогать [чтобы получать (знать) признательность] или **должен не** помогать [чтобы быть неизвестным]; **должен не** помогать [чтобы не знать].

3. На пакеты младших целей можно взглянуть и с позиции общих жизненных или нежизненных целей: **должен** помогать [чтобы улучшить (возможно с намерением быть известным)] или **должен** помогать [чтобы вовлечь в ловушку (возможно с намерением быть известным, в своем кругу, — провокатор)]; и т.д..

4. Каждая вселенная имеет так же свои пакеты целей, которые могут быть младшими целями по отношению к целям старшей вселенной или носить специфический характер этой младшей вселенной. Курьезный пример из одиторского опыта: "Некий придворный вельможа, большой любитель женщин, считавший, что должен познать королеву (опора знать), был затравлен собаками за попытку осуществить свое намерение. "Не долго думая" он захватывает тело королевской собачки — левретки (вы знаете назначение этой породы собак?). Таким образом он вошел в другую вселенную — вселенную собак — младшую вселенную собак левреток — во вселенную конкретной королевской левретки — и, вполне возможно, во вселенную языка этой левретки. При этом он сохранил цель старшей вселенной человека — познать королеву, что и сделал, но средствами вселенной языка левретки. Через какое-то время, в порыве страсти укусил королевские гениталии и был удушен (подавление и желание не знать ни женщин ни их гениталии). Затем, после ряда мытарств, возврат во вселенную человека с полной апатией по отношению к женщинам и стремлением к власти (быть известным), чего и достиг, добившись достаточно высокого духовного сана в протестантской церкви." Скажете бред. А вы поищите на собственном трапе — может найдете чего похлеще.

5. Некоторые саентологические одиторы строят процессы на основании шкалы DEI. Практически любая цель может быть прослежена по этой шкале от состояния знания через вовлечение в игру с конкретной целью, до полной апатии по отношению к этой цели.

Получается достаточно сложная картина с

множеством взаимосвязей, но пусть вас это не пугает — разбирается все это достаточно легко если придерживаться некоторой последовательности.

При использовании варианта 1. пройдите с позиции **должен иметь** (должен делать) список "обладание". Если, по завершении этого списка, у вас остается неудовлетворенность или сомнение в завершенности процесса, то осуществите проход по списку расширенного ДАВО.

Вариант 2. — это то к чему надо стремиться — оперировать пакетом целей **знать**. Если он у вас пойдет, то никаких дополнительных разъяснений вам не потребуются.

При использовании варианта 3. обратитесь к списку основных жизненных и нежизненных целей [см. Анализ ума]. При этом вам придется соотносить эти цели с позициями списка "обладание".

Вариант 4. проходится по списку младших вселенных [см. Анализ ума] в соотношении со списком "обладание" или списком расширенного ДАВО.

Вариант 5. — это тот же процессинг "Обладание", только вы проходите его с позиции разборки пакетов целей.

Желательно, при работе с пакетами целей, иметь в виду все вышесказанное.

Далее приводится структура одного из наиболее сложных функциональных пакетов "Ответственность".

Ответственность — необходимость, обязанность отвечать за свои поступки, быть ответственным за них [сл. Ожегова].

Ответственность — концепция способности заботиться, достигать или быть; способность и готовность быть причиной. Принять ответственность за что-то — это значит действовать как причина, управляя и порождая последствия. [сл. Снт.]

Проявления ответственности можно условно представить несколькими уровнями, которые обусловлены степенью навязчивости игр.

1. Ответственность самоопределенная — это добровольные осознанные действия по **продолжению** игры во времени.

2. Ответственность как чувство долга — это навязчивые действия по **поддержанию** игры.

3. Ответственность как вина — это действия по **поддержанию** игры, основанные на страхе.

4. Ответственность как наказание — это подавляющие действия, необходимость которых мотивируется **сохранением** игры, что совсем не обязательно соответствует действительности.

5. Ответственность как соблюдение правил — это **безответственные действия** без понимания целей (Я делал все по правилам и за результат не отвечаю).

6. Принятие "ответственности" с **целью навредить** в связи с психическим расстройством.

7. Полное отсутствие понятия об ответственности в связи с утратой обладания.

К каждому из этих уровней, кроме последне-

го, применимы понятия: /давать/(делегировать); /получать/(принимать) и /позволять другим/.

На уровне 1. мы имеем чистые пакеты без подавлений, что соответствует самоопределенным играм в самом их начале:

Должен быть ответственным, что в свою очередь можно представить двумя взаимодополняющими равнозначными пакетами, где /должен/ рассматривается как самоопределенное /хочу/:

Должен принимать ответственность и

Должен делегировать ответственность.

Такое состояние пакета ответственность очень непродолжительно, т.к. в игре всегда присутствует противостояние в результате которого начинается подавление самоопределенности и /хочу/ постепенно замещается навязанной ответственностью — чувством долга.

На начальном этапе уровня 2. мы имеем противостоящие пакеты:

Быть ответственным

— **Не быть ответственным**

И младшие пакеты:

Принимать ответственность

— **Не принимать ответственность**

Делегировать ответственность

— **Не делегировать ответственность**

И вытекающие из них:

Позволять другим принимать ответственность

— **Не позволять принимать...**

Позволять другим делегировать ответственность.

— **Не позволять делегировать...**

А к концу уровня 2. в результате подавлений происходят инверсии — картина сильно усложняется и появляются пакеты нежизненных целей:

Быть ответственным

— **Не быть ответственным**

Быть безответственным

— **Не быть безответственным**

И далее соответственно:

Принимать ответственность

— **Не принимать ответственность**

Отвергать ответственность

— **Не отвергать ответственность**

Делегировать ответственность

— **Не делегировать ответственность**

Скрывать ответственность от других

— **Не скрывать ответственность...**

Позволять другим принимать ответственность

— **Не позволять принимать...**

Запрещать другим принимать ответственность

— **Не запрещать...**

Позволять другим делегировать ответственность.

— **Не позволять делегировать...**

Запрещать другим делегировать ответственность

— **Не запрещать...**

Становится явно видимым управление через подавление и мы оказываемся на уровне 3., где сами понятия ответственности и долга полностью замещаются страхом и происходят дальнейшие инверсии понятий, при этом следует иметь в виду, что на двух предыдущих уровнях могли быть неоднократные скрещивания пакетов, например: **Быть ответственным и не отвергать ответственность** — в результате имеем индивида "на котором ездят все кому не лень, да еще и погоняют" и т.п.. Сочетания могут быть самые разные, причудливые и не поддающиеся какой-либо систематизации, в силу чего пытаться представить структуру пакетов уровней 3. - 7. можно считать невыполнимой. При этом следует учитывать внутреннюю структуру младших пакетов, которые имеют свои уровни и многочисленные скрещивания с различными другими пакетами. К примеру: пакет **любовь** является одним из низших в пакете ответственность, при этом он обычно скрещен, как минимум, с пакетами секс, помощь, семья и выживание. Многочисленные попытки логического разбора подобных пакетов приводили к тому, что индивид быстро оказывался на уровне 7. — не испытывайте судьбу, а просто проясняйте любые /должен/.

Подавленные пакеты целей.

Эта тема уже рассматривалась в главе "Анализ ума" По определению — это наложение /должен не/ на /должен/. Способности индивида определяются соотношением /должен/ и /должен не/. Чем больше груз подавлений /должен не/, тем в большей степени ограничиваются его игровые возможности и растрачивается обладание. При полном подавлении конкретного пакета целей индивид утрачивает реальность по этому пакету. Где-то на траке произошло полное подавление способности индивида осуществлять постулирование. Пора с этим разобраться.

В части 1 приведен процесс для обработки подавленных пакетов целей. Воспользуйтесь им для выявления и разряжения пакетов целей "Помогать", "Управлять" и "Создавать", а заодно пройдитесь по всем жизненным целям. Ваша задача обнаружить и привести в настоящий момент все инциденты, где вы ограничиваете свою способность к производству постулатов, а возможно удастся найти и постулат о "непостулировании".

Скрещенные пакеты целей.

Пришло время разобраться со скрещенными пакетами целей. Это большая и интересная тема основанная на наличии равнозначных младших пакетов целей составляющих один общий пакет.

Для прояснения этой темы мы воспользуемся пакетом секс.

Секс — это уровень общения; это удовольствие; это репродуктивная функция. Таким образом намерение **иметь** секс может быть представлено тремя целями: иметь общение; иметь удовольствие; иметь потомство. А также, в силу

законов общения, секс может рассматриваться как намерение (цель) **давать секс** и **получать секс**, т.е. должно присутствовать гармоничное соотношение причинности и следственности. Все это достаточно подробно рассматривается в списках второй динамики.

Любой из этих пяти факторов может быть подавлен, при этом из-за наличия подчиненных целей (иметь секс, как общение с X; иметь секс, как удовольствие с Y; иметь потомство от Z) картина получается весьма запутанной. Добавьте сюда пакеты **не иметь секс** в любой форме и по отношению к различным младшим целям — получается какая-то каша. Попытки использовать секс для управления еще более усложняют картину, т.к. скрещивают младшие пакеты целей (давать секс и получать секс) внутри общего пакета **иметь секс**. Обратите внимание на то, что здесь происходит не привычное наложение /**должен не**/ на /**должен**/, а **скрещивание младших пакетов целей, составляющих единое целое, тем самым противопоставляя их и разрушая изнутри весь пакет целей "секс"**.

Разгребаются эти скрещенные пакеты, не смотря на их устрашающую сложность, достаточно легко — путем разделения пакетов **давать секс** и **получать секс** и дальнейшего прояснения подавлений уровней этих пакетов (давать секс/получать секс, как общение, удовольствие, потомство).

"Матрица игровых условий"

Почти каждый, проходящий солопроцессинг обнаруживает своеобразные шаблоны, матрицы, схемы, которые отображают какие-то системы игр. Никакой ценности эти "матрицы" не имеют и уничтожаются по обычной методике. Здесь они упоминаются только потому, что обычно вызывают вопросы и кажутся важными и необходимыми. Некоторые "матрицы" могут быть продуктом творчества самого индивида и представляют для него ценность именно по этой причине.

"Груз на шее (плечах, спине)"

Во время процессинга довольно часто возникает ощущение давящего груза на голову, шею, плечи, спину, реже на какие-то другие участки тела. Иногда может возникнуть ощущение "окутывания". Все эти ощущения возникают в результате проявления "умственных масс". Они ниоткуда не взялись — они всегда были при вас, просто вы их не осознавали; теперь у вас появилась возможность избавиться от них, а вместе с ними и от ряда привычных вам неприятных физических ощущений и расстройств. Устраняются они обычным конфронтом, правда может потребоваться некоторое время. Если ощущение давления есть, но масса не визуализируется, то следует применить ВВ.

Фрагменты из книги Л.Р.Хаббарда "История человека".

(Здесь приведены, в качестве примера, различные инциденты с которыми вы можете столкнуться в своем процессинге.)

...Полный трак начинается около семидесяти триллионов лет назад.

Тэтаны любят факсимиле прямо как Номо Sapiens любят телевизор.

Тэтан может взять факсимиле и рассмотреть его. Он любит собирать их как библиофил собирает книги. Каждый тэтан наворовал чемоданы факсимиле у других тэтанов, прямо как школьники забирают фотографии чемпионов друг у друга. Таким образом вы имеете две вещи: У тэтана есть своя собственная запись реальных переживаний того, что с ним действительно случилось; и у него есть полные банки "вторых факсимиле" или "фотографий", которые он взял из банков памяти других тэтанов.

Лучший способ вышибить банки вторых факсимиле — это пройти случаи "одалживания" факсимиле. Их много.

...Обычная история линии тэты начинается с "Отделения от основного тела тэты", продолжается через "Родную вселенную", проходит через ловушки существ MEST и затем через жизнь как мы ее знаем с ее циклом рождения, жизни в теле MEST, смерти, промалыванием между жизнями и снова рождением.

Тэтан "живет" свою "жизнь" отрезками: самый большой отрезок состоит из "спиралей"; когда он проходит через вселенную MEST, он включается в серию спиралей, каждая из которых меньше предыдущей во времени, как правило. Первая спираль, которая произошла семьдесят или семьдесят четыре триллиона лет назад, возможно, была длинной в триллион лет, но следующая спираль была немного меньше. Следующие друг за другом спирали, каждая чуть короче. Текущая спираль для большинства людей около сорока тысяч лет в длину, хотя могут быть и более длинные спирали и очень короткие. Под спиралью будет иметься в виду более или менее непрерывный цикл действия...

... В начале спирали существо думает, что оно ново и будет завоевывать вселенные, а в конце спирали оно почти угасает.

Грозные действия (оверты) тэтана — это "хлопки по умам", которыми он изводит других тэтанов; "хлопки по умам" существ MEST -которые обычно убивают их, к несказанному удивлению тэтана; охватывание тел MEST для сексуальных переживаний и других целей; ловля других тэтанов после того как он стал существом MEST и обычный набор грозных поступков, обычных для Земли.

Чертик-в-коробочке: ... Существа MEST используют ловушки для тэты. Одна из них — давать тэтанам маленькие хорошенькие коробоч-

ки. Эти коробочки содержат множество картинок. ... Каждая из них — это картинка коробочки с картинками. Когда он закрывает крышку, коробочка бурно взрывается. Он инстинктивно пытается подавить взрыв. Его аура бытности полна картинками которые приводят в сильное замешательство, будучи картинками коробочек с картинками...

Одержимость: ... На самом деле факсимиле не нужны... Этот инцидент электронный, очень сильный, и иногда включает очень много источников энергии, направленных на спину. Перед этим, тэтан знает. Сила волн ... прекращает знание. ... Инцидент дает одержимость иметь факсимиле, просить факсимиле, делать все чтобы достать факсимиле.

Предупреждение: Даже не пытайтесь пройти слова или другие восприятия в электронных инцидентах. Слова редко в них включены. Общение в ту эру осуществлялось передачей мыслей, а не словами.

Грабитель: Тэтаны очень небрежно держат факсимиле. Высоко находящийся по шкале тонов тэтан может брать и выкидывать факсимиле по желанию. Более того, тэтан часто крадет цепи факсимиле другого тэтана (в результате Одержимости). Здесь мы находим, как первоисточник закупоривания, Грабителей. Тэтан ставит притягивающий луч на другого тэтана и начинает вытягивать его факсимиле. Жертва ставит черный экран, чтобы остановить отток факсимиле.

Грабитель в отместку кидает конус силы "над и под" жертву, захватывая его между этими двумя конусами, как будто выдавливая его.

Черный защитный экран обычно можно сохранить, но факсимиле, как дым, просачиваются вокруг экрана к Грабителю.

Хлопанье по умам: Тэтаны это очень любят. Они посылают два потока энергии, как руки, и хлопают по сторонам головы жертвы.

Охватывание: Инцидент состоит из накидывания себя как тэтана на другого тэтана или на тело MEST.

Между жизнями: После смерти тэта-существо покидает тело и идет в район между жизнью. Там оно "докладывает", ему дают сильное внушение забывателя и он затем встреливается в тело как раз перед тем как оно рождается.

Иногда это выглядит (ощущается) как слив, опорожнение емкости и последующее ее наполнение. Очень часто можно обнаружить программу на "миссию", как правило разрушительного характера. Могут быть программы самоуничтожения.

Техника внушение очень интересна. Индивиду помещают перед колесом, содержащем картинки. Когда колесо поворачивается, эти картинки уходят от него. Его двигают вбок, направо, налево, назад. Зеркальное устройство показывает ему, что он все еще сидит перед картинками.

Силовой экран ударяет его через картинки. Картинки темнеют.

Пятые силы захватчиков: тэтан из пятых сил захватчиков считает себя очень странным похо-

жим на насекомое созданием, с невероятно ужасными руками. Он считает, что занимает такое тело, но в действительности является просто единицей, способной производить пространство, время, энергию и материю.

Силы захватчиков: люди с электроникой. Люди с электроникой обычно оказываются эволюционной линией, находящейся на планетах с большим притяжением, и поэтому они разрабатывают электронику.

Причина, по которой вообще говорят "силы захватчиков" в том, что когда-то на этой линии, довольно рано в своей молодости, они отправились завоевывать всю вселенную MEST. Можно ожидать чего угодно в терминах физической формы, в особенности физической формы, подобранной для особой задачи какой-то группы. У них есть обычно штучка вроде Факсимиле Один. Управление было основным.

Способ управлять территорией в том, чтобы управлять людьми. Есть пять активных сил захватчиков и одни зарождающиеся, но те, что зарождаются, не активны. Возможно, через несколько миллионов лет они наберут силу. Некоторые из вас попали на трак 60 миллиардов лет вселенной MEST назад, а некоторые не попадали во вселенную MEST до приблизительно 3 миллиардов лет назад, и это первые силы захватчиков и вторые силы захватчиков. Это сведения Э-метра, подтвержденные от индивида к индивиду Сейчас мы не видим на земле никого из третьих сил захватчиков. Я просто не имел никаких третьих. Четвертые силы захватчиков в действительности удерживают где-то крепость. Время от времени, раз в несколько миллионов лет, какая-то планета овладевается силами захватчиков.

Как и во всех инцидентах, когда вы прошли то, что причинили вам, пройдите и то, что вы причинили, подобным образом, другому и наоборот.

Приложения

Упражнения УОИ

УОИ — это набор упражнений в реальной окружающей обстановке, предназначенных для улучшения способностей человека **У** — управлять, **О** — общаться, и **И** — иметь. Они управляют некоторые социальные механизмы, некоторые умственные механизмы, и приводят человека в настоящее время и общение с окружением.

Первое из них УОИ 1.

Вы сидите напротив клиента и даете команду:

“Дай мне эту руку”

(Не предполагая никаких возражений при подаче команды)

Клиент дает вам руку и вы берете ее. Это обычно его правая рука, и вы берете ее своей правой рукой. После того, как клиент дал вам руку, вы подтверждаете это его действие, говоря “Спасибо” или “Хорошо”, берете руку клиента своей левой рукой и кладете ее обратно ему на колени. Вы проводите это до тех пор, когда задержка выполнения команды стабилизируется и клиент перестанет морщиться по поводу управления. Вы на самом деле проводите это упражнение потому, что если клиент позволит вам управлять им, то он обычно поймет, что он может лучше управлять собой. С любым бессловесным сообщением, например, ерзаньем, покашливанием или улыбкой, вы справляетесь как с произведенным сообщением и спрашиваете его:

“Что случилось?”

Он говорит:

“О, я только что понял то-то и то-то”,
вы говорите:

“Понятно”

и продолжаете упражнение.

УОИ 2 называется “Уверенное управление”.

Его четыре команды:

“Посмотри на эту стену”

“Подойди к этой стене”

“Прикоснись к этой стене”

“Развернись”

Конечно, каждый раз при выполнении команды вы благодарите его. Итак, вы, терапевт, находитесь с правой стороны клиента, указыва-

ете на стену, подходите вместе к стене, побуждаете клиента прикоснуться к стене, говорите ему, чтобы он развернулся (разворачиваетесь вместе с ним), подтверждая его действия, говоря “Спасибо” или “Хорошо”. Убедитесь в выполнении ваших команд. Это упражнение уберет всевозможные механизмы клиента, приведет его в настоящее время, и он будет действительно подниматься по шкале эмоций от апатии до энтузиазма. Он будет печалиться по поводу упражнения, потом грустить. Затем упражнение его вообще не будет волновать, вы снимете часть механизмов, и клиент станет скрыто враждебным, потом злым, потом враждебным, потом заскукает, потом станет спокойным, и в конце концов станет с энтузиазмом относиться к упражнению и задержка выполнения команды исчезнет. Для вас будет очевидно, что он настолько же присутствует здесь (в комнате), как и вы, и вы заканчиваете упражнение.

Третье УОИ называется “Подражание руками в пространстве”.

Вы сидите на стульях друг напротив друга, между вами ничего нет. Вы говорите клиенту:

“Поставь свои руки напротив моих, следуй за ними и содействуй их движению”.

Вы двигаете рукой. Потом вы спрашиваете его:

“Ты содействовал движению?”

Вы начинаете с простых движений, потом делаете их более сложными. Это увеличивает способность человека воспроизводить, то есть его способность иметь. Второе УОИ увеличило способность клиента общаться. Первое УОИ увеличивает способность управлять. Когда УОИ 3 перестанет давать изменения, вы можете увеличить пространство между руками до 5 сантиметров и пусть клиент двигает руками вместе с вами. Вы можете увеличить расстояние до тридцати сантиметров, до 20 метров, 10 000 километров, это зависит от вас, как от терапевта. Я бы посоветовал просто выполнять это УОИ до хороших конечных показателей (энтузиазм, озарение, радость, нет задержки в выполнении команд и ответах на вопросы) с руками, касающимися друг друга, потом до хороших конечных показателей с руками на расстоянии 30 сантиметров, а потом на расстоянии 1-го метра.

Четвертое УОИ это “Подражание книжкой в пространстве”.

Вы берете книгу, перемещаете ее в пространстве, потом даете книгу клиенту и побуждаете его как можно лучше повторить ваше действие, то есть переместить книгу в пространстве с той же скоростью, с такими же поворотами, и под такими же углами. Вы можете переходить здесь

от простого к сложному и вы очень быстро увидите, каков коэффициент интеллекта клиента по тому, насколько он может помнить и воспроизводить. Это УОИ уберет замешательство клиента с зеркалами и точками зрения, потому что вы в сущности хотите, чтобы он понял, что воспроизводит вашу точку зрения и точку зрения физической вселенной. Неважно, какую из этих двух точек зрения он будет воспроизводить, по крайней мере он увидит разницу между ними, потому что это разные вещи. Проведите это упражнение до конечных показателей.

Процедура "8К"

Существует бесчисленное количество вариантов этой процедуры. Ничто не мешает Вам создать свой вариант для конкретного индивида. Здесь приводится классический вариант этого процесса. Он пригоден как для стабилизации человека, так и для установления сотрудничества. Процесс состоит из трех частей. Здесь приведена только первая, именно она применяется для стабилизации.

1. Вы видите эту стену?

Получите от индивида ответ и обязательно подтвердите его:

— Хорошо.

2. Подойдите к ней.

Когда он исполнит команду, обязательно подтвердите:

— Замечательно.

3. Положите на нее руку.

Когда он исполнит команду, обязательно подтвердите:

— Прекрасно.

4. Отпустите ее.

Когда он исполнит команду, обязательно подтвердите:

— Здорово.

И далее:

1. Вы видите эту дверь?

И затем: 2, 3, 4, обязательно подтверждая каждое действие индивида.

И опять:

1. — Вы видите этот шкаф?

И затем: 2, 3, 4, обязательно подтверждая каждое действие индивида.

И так снова и снова, **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОДТВЕРЖДАЯ КАЖДОЕ ДЕЙСТВИЕ ИНДИВИДА** и **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОДДЕРЖИВАЯ КАЖДУЮ ЕГО ПОПЫТКУ К ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ КОММУНИКАЦИИ**. При малейшем намеке на попытку со стороны индивида сообщить что-то Вам, выясняйте в чем дело и подтверждайте, подтверждайте, подтверждайте... Постоянно отслеживайте задержку коммуникации — она не должна превышать семи секунд. Следует иметь в виду, что процедуры 8-К много не бывает, ее можно проводить неограниченно долго. Команды подавайте отчетливо, так, чтобы подтверждение исполнения предыдущей команды не сливалось с последующей командой. Не начинайте

процесс с указания индивиду на мелкие предметы. Начинайте его со стен, дверей, шкафов и очень плавно, соблюдая *закон градиентов, обращайтесь внимание индивида на все более и более мелкие объекты, пока он не сможет уверенно обнаруживать точку, поставленную карандашом.

Через какое-то время Вы можете дополнить команду "Положите на (указанный предмет) руку" следующей командой: **"Сделайте его тверже"**.

Эти две команды: "Положите на (предмет) руку" и "Сделайте его тверже", очень удобно использовать для возвращения индивида в настоящий момент по ходу любых процессов.

Продолжайте "Шаг 1" до тех пор, пока индивид не пройдет через апатию, враждебность, злость, антагонизм и не достигнет хотя бы тона скуки, а также пока задержка коммуникации не сократится до 5-7 секунд и индивид не войдет в состояние сотрудничества с готовностью проходить процессинг.

УОО-2 — это один из вариантов "Шага 1" процедуры 8-К.

Саентологические аксиомы

1. Жизнь в своей основе — это статика.

Определение: Статика Жизни не обладает массой, движением, длинной волны, не имеет пространственных и временных координат. Она обладает способностью воспринимать и постулировать (производить следствия).

2. Статика способна к утверждениям, постулатам и мнениям.

3. Пространство, энергия, масса, объекты, форма и время — это результат (согласованных или не согласованных) утверждений статике. Они воспринимаются исключительно потому, что статика предполагает, что может их воспринимать.

4. Пространство — это точка протяженности зрения.

5. Энергия состоит из частиц заданных в пространстве.

6. Объекты состоят из сгруппированных частиц и твердых тел.

7. Время в своей основе — это постулат, утверждающий, что пространство и частицы должны сохраняться.

8. Видимым проявлением времени является изменение положения частиц в пространстве.

9. Изменение — это первичное проявление времени.

10. Высшая цель этой вселенной — это сотворение следствия. (Данная аксиома справедлива только в том случае, если физической вселенной придать самоопределенность, что вполне приемлемо с позиции выживания, но совершенно не годится с позиции теории игр. *пр. Странника*)

11. Существует четыре типа утверждений, ведущих к изменению бытия.

(а) **"Будь как есть"** — это состояние немедленного творения без продолжения существования, а также состояние бытия, существующее в момент творения. Оно отличается от других утверждений тем, что оно не содержит в себе выживания.

(б) **"Будь и меняйся"** — утверждение, которое вводит изменение и, следовательно, продолжение существования и время в "Будь как есть", чем и достигается продолжение.

(в) **"Будь реальным"** — это видимость бытия, проявляющаяся путем непрерывного изменения "Будь как есть". Это называется **Реальностью**, если это согласовано с другими точками зрения.

(г) **"Не будь"** — это усилие к действию над "Будь реальным" путем приведения его в определенное состояние через воздействие силой. Это видимость, и она не может подавить "Будь реальным".

12. Первое условие для любой вселенной состоит в том, что два пространства, две энергии или два объекта не могут занимать одно и то же место. Если это условие нарушается (**совершенное дублирование**), то видимость любой вселенной или любой ее части исчезает.

13. Цикл действия физической вселенной таков: сотвори, выживай (продолжайся), разрушайся.

14. Выживание достигается посредством сочетания **"Будь и меняйся"** и **"Не будь"**, таким образом появляется возможность продолжения, известного как проявление времени.

15. Творение осуществляется постулированием **"Будь как есть"**.

16. Полное разрушение достигается постулированием **"Будь как есть"** для любого бытия и его частей.

17. Статика, после постулирования **"Будь как есть"**, практикует затем **"Будь и меняйся"**, и таким образом достигает видимости **"Будь реальным"** — именно так создается реальность.

18. Использование статикой **"Не будь"** приводит к продолжению существования нежелательного бытия. Таким образом возникает нереальность, которая включает в себя забывание, бессознательность и другие нежелательные состояния.

19. Взгляд статик на **"Будь как есть"** приводит к обесцениванию прежнего состояния.

20. Приведение статик в состояние создания совершенного дубликата вызывает исчезновение любого бытия или его части.

Определение: Совершенное дублирование — это дополнительное творение объекта, его энергии и пространства в его собственном пространстве, в его собственном времени, с использованием его собственной энергии. Это нарушает условие, согласно которому два одинаковых объекта не могут занимать одно и то же пространство в одно и то же время и приводит к исчезновению объекта.

21. Понимание состоит из симпатии, реальности и связи (общения, двусторонней коммуникации).

22. Практикование "Не будь" уменьшает понимание, разрушая симпатию, общение и реальность.

23. Статика обладает способностью полного знания. Полное знание должно быть полным пониманием.

24. Полное понимание [**АРС** (Снт.) аффинити (симпатия), реальность, связь] приводит к исчезновению всех механических условий бытия.

25. Симпатия — это мера отношения к чему-то, которая изменяется в соответствии со шкалой: от существования статик, через дистанцию и энергию (это по-

средники), через сотворение личности (эго), и, наконец до полной, но скрытой близости.

Разъяснение: Через практикование "будь реальным" (ролевая личность) и "Не будь" (отказ от бытия) индивид движется от Знания и полной ясности — вниз, через введение все большей дистанции и все меньшего дублирования — через Взгляд (Смотрю), Эмоции, Усилия, Мышление, Символизирование, Пищу, Секс — и т.д. до не-Знания (Тайны). До тех пор, пока не достигнет состояния Тайна, связь еще возможна, но даже и в состоянии Тайны попытки связи еще продолжают. Таким образом индивид проходит всю шкалу от Веры, где он допускает полное APC, до убеждения, что все есть полная абсолютная Тайна. Любой индивид находится где-то на этой шкале от "Знаю" до "Тайна".

26. Реальность — это согласованная видимость бытия.

27. Для каждой личности существует своя собственная актуальность (своя вселенная), если она согласована с другими (актуальностями), то можно говорить, что это реальность.

Разъяснение: Анатомия Реальности содержится в утверждении "Будь реальным", которое состоит из "Будь как есть" и "Будь и меняйся". "Будь реальным" — это видимость, это не Актуальность. Актуальность — это утверждение "Будь как есть", изменяемое так, чтобы получить продолжение существования. Таким образом мы получаем вселенную индивида, существующую в вечности.

Нереальность — это следствие и видимое проявление практики "Не будь". Таким образом индивид забывает кто он и откуда, фактически теряя представление о собственной вселенной.

28. Связь — это утверждение и действие по испусканию импульса или частицы из источника — через расстояние — к приемнику (точке восприятия) вместе с намерением внедрения дублирования, а также понимания того, что испускалось из источника, в объект, находящийся в точке восприятия.

Формула связи: Причина — Дистанция — Следствие (вместе с намерением-целью) — Внимание — Дублирование (воспроизведение) — Понимание.

В полном виде это выглядит так: Наблюдение — Противостояние — Утверждение — Намерение — Внимание — Причина — Источник —

Сообщение (частица или импульс) — Дистанция — Оценка Дистанции — Управление (начало, продолжение, изменение, остановка) — Направление — Время — Расчет времени — Скорость импульса (сообщения или частицы) — Ясность объема сообщения — Интерес — Столкновение — Следствие — Приемник — Дублирование (воспроизведение) — Ответ — Подтверждение (уведомление о получении) — Понимание — Ничто или Нечто. Если связь меняет направление, то формула повторяется, и точка-приемник становится точкой-источником, а бывший источник — приемником. Отсутствие связи состоит из Барьеров. Барьеры состоят из Пространства, Времени и Вмешательств (типа различных материальных объектов, потоков энергий, промежуточных терминалов). Связь не обязательно должна быть двунаправленной, она может быть односторонней — в этом случае говорят об односторонней коммуникации.

29. Для того, чтобы "Будь как есть" продолжило существование, надо присвоить творению иное авторство (внести ложь). Иначе взгляд творца на собственное творение вызовет его исчезновение.

Разъяснение: Любое пространство, энергия, форма, объект, личность или условия физической вселенной могут существовать только если исходное "Будь как есть" изменено так, чтобы предотвратить взгляд причины, который уничтожит творение. Иными словами, нечто, продолжающее существование, должно содержать "ложь" таким образом, чтобы исходное утверждение полностью не дублировалось. Или иначе: истина, для продолжения своего существования, должна быть хорошо прикрыта ложью.

30. Если на нечто, являющееся нежелательным и все же продолжающее существовать, тщательно посмотреть, то оно исчезнет. Если посмотреть только частично, то сила его уменьшится.

Комментарий. Этот закон лежит в основе процессинга и работает. Если бы он не работал, то можно было бы сказать, что существуют иноопределенные факторы, определяющие бытие индивида. Но поскольку он работает, то это подтверждает ответственность самого индивида за все то, что с ним произошло, происходит и будет происходить, а так же позволяет разрешить все проблемы этого индивида.

31. Добродетель и безнравственность, красота и уродство, любовь и ненависть, все другие медальные (дуалистичные) поня-

тия, без исключений — все это подобные утверждения одного порядка, и они не имеют под собой никакого другого основания, чем мнение.

32. Нечто, не являющееся прямо наблюдаемым, имеет склонность к продолжению существования.

Комментарий. Неспособности и aberrации продолжают свое существование только лишь из-за того, что индивид сделал для себя неизвестными их причины.

33. Любое утверждение **"Будь как есть"**, измененное утверждением **"Не будь"**, стремится продолжать существование.

34. Любое утверждение **"Будь реальным"**, измененное силой, стремится продолжать существование.

35. Окончательная истина — это статика.

36. Ложь — это второй постулат, утверждение или условие, созданное для маскировки первичного постулата, который таким образом остается в силе.

Пример: Ни правда, ни ложь не являются движением или изменением от одного положения к другому для частицы. Ложь это утверждение о том, что частица, которая двигалась — не двигалась, или утверждение, что частица, которая не двигалась — двигалась. Основная ложь состоит в том, что утверждение, которое было совершено — не существует, либо отличается от него.

37. Если первичное утверждение изменяется, но все же существует, то продолжение существования достигается для изменяющего утверждения.

Комментарий: Все продолжение существования зависит от Статики, но на самом деле оно определяется изменяющим утверждением, т.к. Статика не имеет свойства продолжать или не продолжать существование.

38а. Глупость — это незнание утверждения.

38б. Глупость — это незнание времени, места, формы и события.

38в. Истина — это точное утверждение.

38г. Истина — это точное время, место, форма, событие.

Следствия:

— Неудача в обнаружении истины приводит к глупости.

— Обнаружение истины должно приводить к "Будь как есть" путем эксперимента.

— Окончательная Истина (Статика) не должна иметь времени, места, формы или события.

— Достичь продолжения существования можно только скрывая правду.

— Ложь есть изменение места, времени, результата или формы.

— Ложь становится утверждением "Будь и меняйся", становится глупостью.

— Нечто, продолжающее существовать, должно избегать утверждения "Будь как есть".

— Нечто, желающее продолжить существование, должно содержать ложь.

— Игры продолжают во времени и следовательно содержат ложь.

— Продолжаясь во времени игры накапливают все больше лжи, стремясь к все большей и большей глупости.

— Все игры aberrативны.

39. Жизнь ставит проблемы (создает игры) для своего собственного их разрешения.

40. Любая проблема — чтобы быть проблемой — должна содержать ложь. Если бы она была истиной — она бы не существовала.

Комментарий: "Неразрешимая проблема" должна иметь максимальную способность к продолжению существования. Она должна также содержать максимальное количество измененных фактов — лжи. Чтобы создать проблему, надо ввести утверждение "Будь и меняйся".

41. То, во что введено "Будь и меняйся" становится проблемой.

42. **MEST** [Материя (масса), энергия, пространство, время — в частности физическая вселенная] продолжает существование, так как это проблема (игра), поскольку содержит утверждение "Будь и меняйся".

43. Время — это первичный источник неистинности. Посредством времени устанавливается неистинность последовательных утверждений.

44. Статика не локализована в материи, энергии, пространстве и времени. Она имеет способность к утверждениям.

45. Статика может утвердить себя в способности быть куда-либо помещенной, и в момент, в который она становится помещенной, — и в некоторой степени может стать проблемой.

46. Статика может стать проблемой с помощью своих утверждений, но затем она становится MEST. Проблема — это до некоторой степени MEST. MEST — всегда проблема.

47. Статика может разрешать проблемы.

48. Жизнь — это игра, в которой ТЭТА как СТАТИКА решает проблемы ТЭТЫ как MEST.

49. Чтобы решить любую проблему, необходимо только стать ТЭТОЙ, решающей проблему, а не ТЭТОЙ- проблемой.

50. ТЭТА в качестве MEST должна содержать утверждения, являющиеся ложью.

51. Постулаты и жизненная связь, не являющиеся MEST и первичные по отношению к MEST, могут осуществить изменение в MEST без порождения MEST.

Следствия:

- а). Поэтому возможен процессинг.
- б). Поэтому возможен выход из спирали игр.
- в). Поэтому нельзя совмещать процессинг с другими методиками, допускающими иную причинность, кроме самоопределенной причинности самого индивида.
- г). Поэтому нельзя совмещать процессинг с техниками, которые пытаются получить умственные или духовные изменения посредством тела, поскольку тело — это MEST, и при использовании подобных техник устанавливается главенство MEST над индивидом.

52. MEST продолжает существовать в результате нашей деятельности (наших игр) и уплотняется (для некоторых индивидов) до такой степени, что не допускает (по их мнению) жизни.

53. Стабильные исходные данные необходимы для исправления информации.

54. Терпимость к беспорядку и взаимно согласованные стабильные данные, на основе которых при беспорядке будет исправляться информация, являются необходимыми для разумной реакции по восьми динамикам. Так определяется состояние нормальной психики.

55. Цикл действия: "Сотвори, Выживай, Разрушай" — это утверждение, принятое генетическим существом, и оно является всего лишь утверждением, которое может

быть изменено индивидом, способным создать новое утверждение с другими циклами действия.

56. ТЭТА вносит порядок в хаос. — Хаос вносит беспорядок в ТЭТУ.

57. Порядок проявляется тогда, когда ТЭТА имеет возможность связи, обладания и управления.

Определения:

Связь — Обмен идеями через пространство, осуществляемый в соответствии со способностью к обладанию.

Управление — положительное постулирование, являющееся намерением, а также его исполнение, осуществляемое в соответствии со способностью к обладанию.

Обладание — имение в числе своих свойств.

58. Интеллект и рассудительность измеряются способностью оценивать относительные ценности.

Следствия:

- а). Способность оценивать важные и несущественные вещи — это высший дар логики.
- б). Отождествление — это присваивание важности в монотонном порядке.
- в). Отождествление — это неспособность оценивать различия во времени, местоположении, форме, сочетании или по важности.

Согласившись с механиками и сохраняя соглашения, индивид может все же создавать бесчисленные постулаты, которые из-за их противоречивости и сложности как-то что-то творят, как-то что-то продолжают, но в основном разрушают самого индивида.

Служебные аксиомы установленные на всемирном конгрессе саентологов в Фениксе.

1. **Пре-логика:** Тэта ориентирует объекты в пространстве и во времени.

Аксиома: В жизненном опыте пространство становится бытийностью.

2. **Аксиома:** В жизненном опыте энергия становится делательностью.

Аксиома: Навязчивое положение предшествует навязчивому мышлению.

Аксиома: То, что меняет индивида в пространстве, может оценивать за него.

3. **Пре-логика:** Тэта создает пространство, время и объекты для размещения в пространстве

и времени.

Определение: Пространство это точка зрения размерности.

Аксиома: Энергия происходит от установления пространства между терминалами и сокращения и расширения этого пространства.

4. **Аксиома:** В жизненном опыте материя становится обладательностью.

Наблюдение: Для тэтана что угодно лучше чем ничего.

Наблюдение: Каждый индивид страдает от проблем слишком маленькой обладательности и любого сокращения существующей у него энергии, если это не возместить, то у него произойдет падение в тоне.

5. **Аксиома:** Пространство существует благодаря точкам закрепления.

Определение: Точка закрепления это любая частица, масса или терминал.

Аксиома: Энергия производится из массы с помощью закрепления двух терминалов близко друг от друга в пространстве.

Аксиома: Самоопределение связано со способностью устанавливать пространство между терминалами потока.

Аксиома: Следствие это потенциальное получение потока.

Аксиома: Общение это дублирование в точке получения того, что изошло от точки источника.

Аксиома: Неправильность в терминах потока это приток.

6. **Основа:** Основное действие существования это дублирование.

Логика: Все принципы действия жизни могут быть выведены из дублирования.

Аксиома: Общение настолько точно, насколько оно приближается к дублированию.

Аксиома: Неготовность быть причиной вызывается неготовностью быть дублируемым.

Аксиома: Неготовность быть следствием вызывается неготовностью дублировать.

Аксиома: Неспособность оставаться в географическом положении вызывает неготовность дублировать.

Аксиома: Навязанное закрепление в географическом положении вызывает неготовность дублировать.

Аксиома: Неспособность дублировать по какой-то динамике является основной дегенерацией тэтана.

Аксиома: Восприятие зависит от дублирования.

Аксиома: Общение зависит от дублирования.

Аксиома: Во вселенной MEST единственным преступлением является дублирование.

7. **Аксиома:** Вселенная MEST это игра, состоящая из преград.

Определение: Преграда это пространство, энергия, объект, препятствия или время.

Аксиомы, установленные позже.

1. Жизнь (Статика) может знать.
2. Жизнь может не знать.
3. Жизнь может создавать.
4. Жизнь может уничтожать.

Факторы

1. До начала была Причина, и единственное назначение Причины состояло в сотворении следствия.

2. В начале и навсегда есть решение, и это решение — БЫТЬ.

3. Первое действие бытийности есть принятие точки наблюдения.

4. Второе действие бытийности есть распространение взгляда (восприятия) из точки наблюдения к точкам для взгляда (к воспринимаемым точкам) — точкам протяженности.

5. Отсюда создается пространство, ибо определение пространства таково: Точка наблюдения имеющая протяженность. И назначением точки протяженности является пространство и точка наблюдения.

6. Действие точки протяженности — это достижение и удаление.

7. И между точкой наблюдения и точками протяженности есть связь и обмен. Так создаются новые точки протяженности. Так осуществляется коммуникация.

8. И отсюда возникает свет.

9. И отсюда возникает энергия.

10. И отсюда возникает жизнь.

11. Но существуют другие точки наблюдения, и эти точки наблюдения выбрасывают свои точки для взгляда. И происходит обмен между точками наблюдения, но обмен происходит не иначе, как в терминах обмена точками протяженности.

12. Точка протяженности может быть перемещена точкой наблюдения, ибо точка наблюдения, в дополнение к способности создавать и принимать решения, обладает волей и потенциальной независимостью от действия; и точка наблюдения, обозревая точки протяженности, может изменяться по отношению к своим или другим точкам протяженности

либо точкам наблюдения. Таково происхождение всех законов, касающихся движения.

13. Точки протяженности, каждая в отдельности и все вместе, большие или маленькие, — ТВЕРДЫ. И они тверды исключительно потому, что точки наблюдения считают, что они тверды.

14. Многие точки протяженности объединяются в газы, жидкости или твердые тела более значительных размеров. Отсюда возникает материя. Но самая ценная точка — это восторг, и восторг столь силен, что отсутствие лишь его одного допускает инерцию.

15. Точка протяженности может отличаться от других точек протяженности и таким образом обладать индивидуальными качествами. А другие точки протяженности могут обладать сходными качествами, и множество других точек протяженности могут приобрести подобные качества. Так возникает множество качественно разных типов материи.

16. Точка наблюдения может комбинировать точки протяженности в формы, которые могут быть простыми или сложными, и могут быть на различных удалениях от точек наблюдения, и поэтому могут создаваться сочетания форм. И формы способны к движению, и точки наблюдения способны к движению, и поэтому возможно движение форм.

17. И мнение точки наблюдения регулирует утверждение форм, их неподвижность или их движение, и эти решения включают в себя придание красоты или уродства формам, и эти решения сами по себе есть искусство.

18. Именно благодаря мнениям точек наблюдения некоторые из этих форм должны выдерживать испытание временем. Поэтому существует выживание.

19. И точка наблюдения никогда не может умереть; но форма может быть брэнной.

20. И многие точки наблюдения, взаимодействуя, становятся зависимы от других форм и не различают полностью, в чьем владении находится точка протяженности, — и отсюда происходит зависимость от точек протяженности и от других точек наблюдения.

21. Из-за этого происходит последовательность в обозрении взаимодействия точек протяженности точкой наблюдения, и этот процесс, если он упорядочен, является ВРЕМЕНЕМ.

22. И возникают вселенные.

23. А число вселенных — три: вселенная, сотворенная одной точкой наблюдения; вселенная, сотворенная любой другой точкой наблюдения; и вселенная, сотворенная общим действием многих точек наблюдения, согласованных в целях ее поддержания, — это физическая вселенная.

24. И точки наблюдения никогда не видимы. И точки наблюдения все больше и больше решают, что точки протяженности ценны. И точки наблюдения стремятся стать якорными точками и забывают о том, что они могут создавать больше точек протяженности, больше пространства и больше форм. Так возникает недостаток. И точки протяженности могут быть брэнными, и поэтому точки наблюдения полагают, что они тоже могут быть брэнными.

25. Так происходит смерть.

26. Так происходят проявления удовольствия и боли, мысли, эмоции и усилия, мышление, ощущения, симпатия, реальность, общение, поведение и бытие, и загадки нашей вселенной на вид заключены и разрешаются здесь.

27. Бытие СУЩЕСТВУЕТ, но человек верит, что существует только становление.

28. Разрешение любой проблемы, поставленной здесь, состоит в установлении точек наблюдения и точек протяженности, улучшении условий и совместных действий среди точек протяженности — и, следовательно, точек наблюдения, — а также в исправлении изобилия или недостатка во всех вещах, приятных или уродливых, посредством восстановления способности точки наблюдения принимать точки для взгляда, создавать и рассоздавать, не обращать внимания, начинать, изменять и останавливать точки протяженности любого типа по усмотрению точки наблюдения. Нужно вновь обрести уверенность во всех трех вселенных, ибо уверенность — а не информация — есть знание.

29. По мнению точки наблюдения, любая бытийность, любая вещь лучше, чем ее отсутствие, любая вселенная лучше, чем ее отсутствие, любое следствие лучше, чем его отсутствие, любая частица лучше, чем ее отсутствие, — но частица восторга является самой лучшей.

30. И выше этого может быть только теория. И ниже всего этого есть участие в игре. Но то, о чем написано здесь, человек

способен постичь опытом и знать. И людям позволяется учить этому, и позволено применять это для помощи в несчастье, и люди могут желать, чтобы это служило усилению мощи индивидов и организаций, — и так нести на Землю культуру, которой можно было бы гордиться.

Л.Р.Хаббард
23.04.53.

Факторы, открытые позже.

1. И было решение играть, но не договорились об окончании игр.

2. И было решение, что не должны игры прекращаться.

3. И появились выигравшие и проигравшие, — так началось растрачивание самоопределенности.

4. И забирали выигравшие у проигравших их точки протяженности, — так стало образовываться неравенство в изобилии.

5. И соглашались проигравшие с тем, что не способны ничего создавать. И соглашались они с тем, что не могут ничем обладать.

6. И стали выигравшие превращать проигравших в свои точки протяженности (фишки), — так начались навязчивые игры, — так растратилось ОБЛАДАНИЕ.

7. И было решение не играть, но оказалось, что невозможно быть ничем, и надо быть хоть чем-то.

8. И появились торговцы свободой, и появились иноопределенные роли, и началась борьба за власть.

Определение: Власть — иноопределенная совокупность функций, присущих игровой роли — суррогат обладания.

9. И вот мы имеем то, что имеем.

Обычно, в конце подобных материалов приводится какая-нибудь патетика. Патетики не будет. Есть предложение. Пора выходить из игр и для этого есть средство — вы только что познакомились с ним. — Примите решение.

И еще. В этой вселенной волшебные палочки не работают; здесь наиболее эффективна большая совковая лопата.

Одитор

В тексте вам не раз попадалась рекомендация обращаться, при затруднениях в солопроцессинге, к **опытному саентологическому одитору**. Что это за зверь, с чем его едят и где его искать?

На настоящий момент (1997 год) неизвестно, чтобы таковые (опытные саентологические одиторы) были в российской Саентологической Церкви. В Свободной зоне, а точнее в среде саентологов "новой волны", пришедших вместе с Саентологической Церковью и вышедших из саентологических и дианетических центров таковых так же не наблюдается по простой причине — они еще не успели набраться опыта, при этом, есть несколько человек прошедших обучение в Хаббард-центрах и получивших дипломы саентологических одиторов.

Об опыте в этом деле можно говорить только после наработки 8-10 тысяч часов одитинга. К тому же техники работы по Мосту Стивенса мало или совершенно неизвестны в Саентологической Церкви, а в российской Свободной зоне их избегают как некоммерческих.

Среди саентологов андеграунда — "шестидесятников" именно Мост Стивенса пользуется наибольшей популярностью, по всей видимости этому поспособствовали социо-политические и экономические условия советского периода. Так, что искать специалиста по Мосту Стивенса надо в первую очередь именно среди саентологов "старой волны" или среди их учеников. Если такой возможности у вас нет, то следует обратиться в Свободную зону.

Если у вас нет возможности заручиться поддержкой специалиста по Мосту Стивенса, то обратитесь к кому-то, кто работает по саентологическим методикам и имеет некоторый успех в одитинге, при этом необходимо, что бы этот человек в своей деятельности придерживался "Кодекса одитора", избегал мистики и ее терминологии, не был приверженцем дианетики и других систем ориентированных на тело, а также Э-метра. При этом желательно, чтобы этот человек владел как технологией "Очищения", так и технологией "Создания способностей"

Категорическое предупреждение:

1. Ни в коем случае не работайте техниками Моста Стивенса на условиях взаимодитинга — это гарантировано приведет к ухудшению или разрыву отношений между вами.

2. Никогда не пытайтесь вступить в игру с одитором — это приведет либо к тому, что вы потеряете поддержку этого человека, либо сильно, очень сильно затруднит и затян timer процессинг.

Кодекс одитора

1. Не оценивайте за индивида.
2. Не обесценивайте и не поправляйте данные индивида.
3. Используйте процессы, улучшающие состояние индивида.
4. Соблюдайте все данные вами обещания о встречах.
5. Не работайте с индивидом после 10 часов вечера.

6. Не работайте с плохо питающимся индивидом.
7. Не допускайте частой смены одиторов.
8. Не сочувствуйте индивиду.
9. Никогда не разрешайте индивиду заканчивать сессию по своему собственному независимому решению.
10. Никогда не отходите от индивида во время сессии.
11. Никогда не злитесь на индивида.
12. Всегда сокращайте каждую встреченную задержку общения, продолжая использовать тот же вопрос или процесс.
13. Всегда продолжайте процесс, пока он производит изменения, и не дольше.
14. Будьте готовы предоставить бытийность индивиду.
15. Никогда не смешивайте процессы саентологии с процессами различных других практик.
16. Поддерживайте двустороннее общение с индивидом.
17. Никогда не используйте саентологию для получения личных и необычных благ или необыкновенной уступчивости от индивида для личной выгоды одитора.
18. Оценивайте текущий кейс вашего индивида с реальностью и не работайте с другим воображаемым кейсом.
19. Не объясняйте, не находите оправданий и не извиняйтесь за любые ошибки одитора, действительные они или воображаемые.
20. Никогда не используйте звуко и видеозаписывающую технику без согласования с клиентом и твердого его согласия. Каждый раз когда вы включаете аппаратуру на запись — предупреждайте его об этом. Не воспроизводите записи третьим лицам, без предварительного воспроизведения их клиенту и его уверенного разрешения делать это.
21. Никогда, ни при каких обстоятельствах не используйте коммерческую информацию, полученную от клиента.
22. Не вступайте ни в какие игры с клиентом; ни в качестве противника, ни в качестве союзника.