

BOLETIM TÉCNICO DO CONSELHO

18 DE DEZEMBRO DE 1972R

Revisto em 13 de maio 1975

Remimeo

(revisto para omitir o parágrafo 1)

Série de processamento de integridade 15R

ASPETOS DO PROCESSAMENTO DE INTEGRIDADE

O processamento de integridade é um tipo especializado de audição, e é preciso muita habilidade e às vezes alguma coragem para fazê-lo bem. Os auditores não devem ser gentis nem ainda indelicados. Isto não significa que se conduza uma ação morna entre a bondade e a indelicadeza. Nenhum destes dois impostores tem nada a ver com isso. Você apenas entra e audita, você entra para encontrar - e isso significa escavar - OVERTS. Se você entrar com a agulha do PC limpa e seu questionamento pode fazer com que a agulha reaja, então você está ganhando.

O sucesso de um auditor pode ser medido pela medida em que ele consegue obter reações da agulha e, em seguida, a limpeza dessas reações obtendo mais reações e limpeza destas e assim por diante. O auditor hábil chega à raiz do problema e limpa um lote inteiro de Overts de uma vez por resolução de cadeias de Overts até F/N.

O processamento de integridade é feito numa Sessão Modelo. Os rudimentos iniciais são introduzidos e, na altura em que você iniciar o corpo da sessão, no caso do processamento de integridade, o PC deve ter uma F/N. A próxima coisa é dizer ao PC que você vai ajudá-lo a limpar, e realmente limpa, as perguntas do Formulário que está usando. LEMBRE-SE QUE É A PERGUNTA QUE VOCÊ ESTÁ A LIMPAR E NÃO A AGULHA. Você já tem uma agulha limpa e provavelmente poderia impedi-la de ler nas perguntas por um mau TR 1, fracasso de escavar, ou apenas por pura má audição.

A próxima ação é enunciar a primeira pergunta com que vai lidar e, ao mesmo tempo, observando o metro para qualquer leitura na primeira chamada. Pode ser importante esmiuçar a pergunta. Há uma variedade de maneiras de fazer isto, por exemplo, perguntar o que significa a pergunta. Que período ou altura a pergunta cobre. Que atividades estariam incluídas. Onde o PC poderia ter estado que tenha algo a ver com a questão. Se qualquer outra pessoa é suscetível de estar envolvida. Por outras palavras, você está direcionando a atenção do PC para várias partes de seu banco e fazê-lo dar uma vista de olhos preliminar. Quando isso foi feito usando muito bom TR 1, você dá-lhe a pergunta novamente. Um pequeno tique pode agora ter se desenvolvido num verdadeiro LF ou BD.

Você aceita a resposta do PC e obtém os detalhes. Se ele lhe der uma resposta geral você pede uma altura específica (ou um exemplo específico). NÃO ACEITE MOTIVADORES. Se ele lhe dá um motivador você diz, "Ok, mas o que você *fez* aí?" e você quer algo *Antes* do motivador. Exemplo: PC: "Eu fiquei bravo com ele porque ele chutou o meu pé." Aud.: "O que você *fez* antes de ele ter chutado o seu pé?" Neste caso, o PC está dando um overt, "Eu fiquei com raiva dele", mas na verdade ele está astutamente a vender o motivador "Ele me chutou no pé." Então a regra aqui é, "Vá mais cedo do que o motivador." Da mesma forma, você não aceita críticas, pensamentos indelicados, explicações. Você quer o que o PC *Fez* e quer o Tempo, Lugar, Forma e Evento.

Quando você conseguiu isso não o deixe lá. Você pede por uma vez anterior em que ele tinha

feito algo parecido e continua indo mais cedo. O que está a procurar é a primeira altura em que ele roubou, bateu em alguém, ficou com raiva de um PC ou o que quer que seja o seu "crime". Obtenha o mais antigo e você vai descobrir que os outros vão explodir como penugem de um cardo.

Mantenha um olhar manhoso no seu metro e poderá dizer quando está numa área quente. Use-o para o ajudar a saber onde cavar, mas não o use para orientar o PC nesta fase. Isso incentiva a preguiça por parte do PC. Você quer o PC lá dentro vasculhando e cavando no seu banco durante o processo.

Tendo uma vez obtido uma leitura sobre a pergunta, esta não é mais verificada no metro. Segue-se simplesmente a cadeia a similar anterior (mesma cadeia). Use o procedimento de Processamento de Integridade padrão até que seja obtida uma F/N com cognição e VGIs.

Se fizer isto corretamente, terá um PC bem satisfeito. Se ele quebrar o ARC, então você falhou alguma coisa, então puxe os withdraws falhados. A TA a subir é uma pista para algo falhado ou uma F/N ignorada. Se o PC não estiver feliz - muito feliz - no final de uma pergunta, então você falhou alguma coisa. Os PCs irão dizer-lhe que há 101 coisas que estão erradas com a sua audição, com as instruções do D de P, com a forma da pergunta, etc., mas todos eles somam a mesma coisa - algo se deixou escapar.

Uma palavra de advertência. Se deixar uma pergunta unflat, marque-a no seu relatório de auditor e DIGA AO SEU PC que não está terminada. É muito má prática terminar a sessão numa pergunta sem primeiro ter F/N nessa pergunta.

Boa escavação.

Compilado a partir de briefings e materiais de
LRH

Reeditado como BTB por
missão do Flag 1234

Revista por

W/O Ron Shafran, CS-4

Aprovado por

Conselho de assuntos
Assessores do Comodoro

para o

CONSELHOS DE ADMINISTRAÇÃO

das

IGREJAS DA CIENTOLOGIA

BDCS:RS:AL:MG:BL:clb.rd
Copyright ©1972, 1974, 1975
por L. Ron Hubbard

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS