

Processamento de Jogos

Uma conferência de L. Ron Hubbard
em 12 de Dezembro de 1952

Estamos a 12 de Dezembro, primeira conferência da tarde.

Penso que é melhor cobrirmos o Procedimento Operacional Padrão desta tarde. Mas primeiro vou dar o Procedimento de Jogo. Nesta primeira hora ou parte vou dar-lhes o processamento de jogo. E a razão porque que vou dar o processamento de jogo logo acima deste nível é porque há um espírito de jogo, um espírito de jogo que tem que ser recuperado para o nosso PC.

E a menos que você compreenda isto... o sujeito não tem qualquer objetivo quando salta fora da cabeça. Ele não tem nenhum objetivo. Não pensa que existirá outro lugar qualquer para onde ir.

E uma das razões porque você verá um claro de theta pendurado exteriorizado e estável cá fora, mas não mais alto na linha, é que ele não encontra razão para fazer seja o que for. Não há nenhum objetivo. Ele diz: „Bem, e depois? Bem, significaria ter que me desligar de todos os meus amigos se fizesse todas essas coisas. Logo, o melhor que há a fazer é como que ficar aqui fora e ser só um pouco extravagante”. Nada a fazer e nenhum lugar para onde ir.

Ele não repara que há uma sensação acima de qualquer sensação física ou mental que ele alguma vez sentiu, e isso é chamado espírito de jogo. E isso é mais absorvente, mais cativante e arrebatador do que qualquer outro tipo de atividade que ele possa ter.

É o primeiro ingrediente que leva um thetan a entrar neste, ou a começar a construir o seu próprio universo. É o mais alto nível.

Agora você poderia pensar que isso é muito estranho, não é?, nós termos como mais alto nível algo que uma criança atinge facilmente e a que não prestamos atenção ao atingi-lo. E ainda assim todos vocês se lembram da vivacidade do jogo. Contudo não se lembrarão muito bem, ou nunca o teriam abandonado.

Agora o que uma criança sente como vivacidade do jogo é tão menor e tão atacado pelo ambiente agitado no qual tem que morar, que quase não há comparação entre o momento mais vívido e interessante e divertido da vida de uma criança, e o que é simplesmente o sentimento mais comum de estar vivo no alto da escala de tom.

Você chamaria... você chamaria o momento mais arrebatado, mais excitante do jogo de uma criança âh... abaixo da sensação conhecida como ‘estar vivo’ no alto da escala de tom. Vejam. Espírito de Jogo é a única maneira como podemos traduzir isso aqui.

Agora há então realmente uma aberração, se é que lhe podemos chamar assim. Uma imposição e uma necessidade acima de apenas havingness, que é o tempo, que está acima de tempo. Há algo acima de Tempo, e isso é o seguinte: tem que haver um jogo. E isso está no Desejado, e isso é o mais alto nível de Desejado existente: tem que haver um jogo.

Agora este DEI de que vos tenho falado, Desejado, Forçado, Inibido, pode existir por aí acima, e não muito lá para cima, e então não tão alto. Então DEI recomeça outra vez.

Você obtém porque... o que é isso? Você esteve a olhar para... para isso como... todos estes ciclos provavelmente, e tem a ideia de que possivelmente o seu ciclo só se pode ajustar ao ciclo principal. Eis o ciclo principal: 40, 20, 0.0. Você pensa que isto é o ciclo principal, e é. Mas você pode ter pensado só com ciclos principais. Se sim, corrija isso. Já lhes mostrei algumas vezes que as escalas gradientes têm o todo como uma sequência das suas partes. É uma boa maneira de falar.

A sequência do todo é semelhante à sequência de qualquer parte do todo.

Agora eis o todo, de 40 a 20. Agora, fixaremos isto aqui com um parêntesis. E teremos aqui, Desejado, Forçado e Inibido. Agora está tudo... tudo muito bem, mas isto é... isto é o ciclo do todo.

Agora vejamos isto outra vez encontrando o ciclo, da parte pequena 'a' para a parte pequena 'b'. E, o que encontramos nós? Encontramos Desejado, Forçado, Inibido. Eis a sua parte minúscula. Agora você tem âh... é na mesma escala, e você tem outra parte pequena e essa poderia estar aqui em baixo e isso seria do pequeno ponto 'c' para o pequeno ponto 'e'. E talvez seja Forçado, Inibido, Desejado. Forçado... a mesma sequência. Então você pode levar esta sequência a qualquer lugar aqui, e poderia partir de Inibido e então ir para Desejado e Forçado.

Qual é a diferença entre a área marcada com '1' e a área 'marcada com '2' nesta escala de tom? Nós temos ciclos pequenos que decorrem de ciclos grandes. E um ciclo grande é composto de sequências de ciclos pequenos que lhe são idênticos. Nós estamos a examinar agora o ciclo de 40.0 a 20.0 e descobrimos que é o ciclo principal. E o ciclo principal é composto de quê? De sequências de si mesmo em porções menores.

Logo nós subimos aqui para o topo e descobrimos que é Desejado, Forçado, Inibido e então... é Desejado, Forçado, Inibido; Desejado, Forçado, Inibido; Desejado, Forçado, Inibido. Pegamos numa secção daquele ciclo em qualquer altura, qualquer pequena secção de um ciclo... você poderia encontrar um ciclo de ação neste caso, a terminar e a acabar. Você pode pegar naquela secção. Veem como é?

A parte neste caso é semelhante ao todo. Se a parte é semelhante ao todo então você verá que de 4.0 a 2.0 tem um Desejado-Forçado-Inibido. DEI então ajusta-se a um ciclo pequeno, veem? Âh... entusiasmo seria fazer alguém desejar, e âh... Conservantismo iria âh... seria algo da... da ordem de âh... mais inibir um desejo. E logo abaixo daquele nível haveria um desejo algures. E então entraria na imposição do Antagonismo.

Isto diz-nos que ... isto... isto é só uma maneira de esquematizar.

Agora você tem... raiva é uma paragem, realmente. Pode ser uma inibição. As pessoas têm medo que as outras se aborreçam, por isso pode ser uma inibição. Também é uma imposição. Logo é traduzível de acordo com a sua direção e intenção, veem? É traduzível de acordo com a direção e intenção.

Certo agora nós pegamos então... isto é composto de pequenos ciclos minúsculos e esta linha, este ciclo aqui, este parêntesis, é o ciclo principal de DEI, e é composto de quê? É uma escala gradiente de ciclos pequenos que são iguais a ele próprio. E, só para pensar melhor nisto, não são só iguais a ele próprio, e você poderia pô-los aqui na escala principal, no ciclo principal DEI, poderia pôr peças de qualquer outro ciclo e era só ajustá-los à coisa.

E deste modo você pode obter a mais fascinante complexidade de interações. Peguemos na escala emocional e ponhamo-la aqui em pequenas secções. Coloque a escala emocional onde pertence no ciclo principal, e ela localizará emoções que não têm nomes, e ainda assim você sabe que elas existem. Uma coisa como... uma coisa como ãh... ãh... Bonita Brutalidade, você sabe que existe uma coisa como Bonita Brutalidade. Isso estaria algures ao longo da emoção de Brutalidade e ãh... junto com a faixa de percepção estética. E isso é o que você iria tirar disso.

Logo você poderia... você poderia decalcar qualquer parte de outro ciclo para qualquer parte deste ciclo. E você pode mesmo continuar a intercambiar ciclos, ou a intercambiar secções de ciclos. Isto não precisa de o preocupar. Você tem um ciclo principal e esses ciclos principais, trabalha só com esses, e isso dará certo. Você não tem que... mas se quiser compreender completamente o comportamento humano, a interação e assim sucessivamente, é melhor reparar que logo aqui acima quase em 40.0, há uma DEI. Há uma Inibição por aí acima.

Estou a chocar-vos um pouco. Alguns de vocês parecem ter sido postos contra a parede e como que brutalizados. Mas isso é porque vocês se colocaram belamente numa estática magnífica chamada ciclo de ação. E não permitiram nenhuma fluidez nesse ciclo de ação. Disseram que esse ciclo de ação vai sempre de 40 a 20, apesar de a experiência com preclaros dizer que há um ciclo completo de ação entre 4.0 e 2.0, da sanidade para a insanidade. E de 2.0 a 0.0 que é relativamente são e estritamente amalucado. Pequenas escalas gradientes.

Porquê? Esta coisa é composta de quê? Quando dizemos Desejado, Forçado, Inibido, o que é que estamos a dizer? Estamos a dizer Fluxo, Dispersão, Crista. Agora poderíamos olhar para isso de várias maneiras. Pode dizer-se... poderia dizer-se a que nossa crista... a crista é desejável e forçá-la seria o fluxo e a sua inibição seria explodi-la.

Tomemos... coloquemos essas três coisas num automóvel. Eis um automóvel. É desejável porque é uma massa. Logo temos um fluxo para obter o desejo, e alguém o explode antes de poder ser obtido. É uma maneira de ver a coisa. Isso... isso é em termos de objetos. E nós temos estas cristas, fluxos e dispersões.

Certo, agora vejamos isso... vejamos isto outra vez. À medida que chegamos aqui acima, descobrimos agora que Desejado tem a ver com espaço, espaço RELATIVO. Logo, o seu objeto está bem lá no topo. O seu objeto contém muito espaço. E esse espaço é em si mesmo Desejo. E Fluxo é mudança de estado. E Dispersão é dispersar a coisa existente.

Agora eu poderia começar do topo. Você poderia imaginar todo este... este esquema das coisas.

Ãh, a propósito, há uma maneira gira de imaginar isto. TENHO que vos falar disto: alguém vai pensar nesta coisa. Depois da outra noite... dei-lhes esta palestra sobre... sobre a rarefação/condensação de ondas eletrónicas? As pessoas estão prestes a estoivar os miolos com isso até perceberem uma coisa. É que: o Espaço está simplesmente cheio. O universo MEST está simplesmente obstruído e apinhado com partículas minúsculas. Se não acreditam, está ali o sol. Uma vez houve uma explosão lá no centro, e o sol fez todo um montão de cristas de rarefação/condensação e então algo o trouxe a uma curta paragem. E deixou partículas exatamente a distâncias harmónicas do sol onde agora se encontram anéis planetários. Esses anéis solidificaram, evidentemente, e temos um sistema planetário do tamanho do sistema solar. É uma coisa muito fácil de explicar.

E além disso, há uma harmónica em termos de distância. Temos uma intensidade daquele tipo. E o que acontece? O sol continua a espalhar disto. Há um certo comprimento de onda harmónico. E o sol continua a pôr cristas nesta faixa. Coloca na faixa da Terra cristas e mais cristas e mais cristas e mais cristas. Como é que faz isso? Os Fotões atingem a Terra... eles atingem a Terra. E cada vez que batem na Terra explodem.

Temos então a Terra à volta do sol e os fotões a sair do sol e a bater na Terra. E, por isso, temos na órbita da Terra um impacto contínuo de partículas. E com este impacto contínuo de partículas a Terra fica mais ou menos naquela órbita, e com todas estas partículas, que estão em equilíbrio com o sistema solar e sendo nativas do sistema solar, está claro, temos a Terra a andar às voltas, e não só atingida por tudo isso, mas recolhendo gradualmente os restos de pó à medida que gira à volta na sua órbita.

Vejam, a Terra é como que um grande aspirador. Estes fotões... fotões são de facto partículas. Não são objetos míticos. Eles são... eles são partículas. E âh... isso foi um grande choque para os rapazes quando repararam que um ciclotrão... que um eletrão tinha massa, um choque terrível quando eles... a primeira vez que perceberam isto.

Certo, logo estas coisas das massas seria como... o que aconteceria se todo um grupo de aviões voasse do sol e atingisse Terra? E então a Terra continuasse à volta da órbita e estes aviões estilhaçados, despenhados, ficassem mais ou menos na órbita. A Terra varria-os a todos gradualmente, não varria? Isto se s não ficassem logo na Terra.

O mesmo acontece com o fotão. O fotão sai do sol, tal como o avião, bate na Terra e então também escapa à gravidade da Terra e é apanhado depois como fragmento; e a Terra está num ponto harmónico para fotões, e para a energia solar.

Certo, logo temos faixas a acumularem-se. A Terra não pode senão ficar cada vez maior, cada vez maior, cada vez maior. E o sol, como perde fotões, não pode ficar senão cada vez menor, cada vez menor, cada vez menor. Logo é: o sol cada vez com menos espaço, e cada vez mais denso.

A que densidade pode chegar? Pode ficar tão denso que já não pode... mais nenhum eletrão pode escapar da superfície do sol. A gravidade do sol é suficiente para superar o impulso do eletrão. E para partir o eletrão precisa de um impulso. Por isso esse impulso abrandá, e como os eletrões partem cada vez mais lentos e há cada vez menos este tipo de material desintegrável a reagir no sol, obtemos este estranho fenómeno de uma estrela escura, que não é escura em absoluto. É uma coisa terrível, uma estrela escura. Os eletrões saem e então voltam atrás e caem outra vez nela.

E, está claro, a coisa não brilha. Não pode brilhar possivelmente porque qualquer fotão que lá entra já não sai. E qualquer fotão que está a tentar sair, não pode escapar. Logo já não há um sol luminoso.

É assim que o sol desaparece. É impossível emitir eletrões para além deste ponto de gravidade e eles são recuperados de volta, logo o sol não brilha.

Mas contanto que o sol esteja a brilhar e que qualquer sol brilhe, contanto que a Via Láctea brilhe, o número de fotões por centímetro cúbico no espaço, se realmente os fôssemos a contar, estaria para além do poder de um indivíduo para os somar numa máquina calculadora moderna.

Simplesmente existem imensos, e eles estão a fluir como loucos em todas as direções. Fotões de Arcturo estão a fluir através daquele espaço; a Via Láctea é composta de sóis, a maioria deles maiores do que o sol 12 que é nosso sol aqui. E o facto é que todas estas estrelas estão a disparar fotões em todas as direções, e estes fotões, de facto, porque não são mensuráveis e não são uma massa eletrónica, é tal e qual uma vertigem. Quer dizer, não é um espaço vazio.

Não é, nem sequer vagamente, um espaço vazio. Se fosse um espaço vazio não teria qualquer luz solar neste momento. Veem como aquela luz solar além é brilhante? Bem, são fotões. Parece luminosa porque os fotões atingem as partículas de ar fazendo brilhar essas mesmas partículas de ar. Ou atingem as partículas de nevoeiro fazendo brilhar essas mesmas partículas de nevoeiro. E se não acham que são imensos fotões...

Bem agora, nós estamos claros aqui fora no um, dois, três, terceiro anel planetário do sol, e o sol ainda está a mandar bastante fotões para que este ar faça este truque.

Agora você pensa nas ondas de rádio que chegam ao sol, ou ondas de rádio que atravessam o espaço. „Bem, as ondas de rádio não poderiam atravessar espaço vazio”. Mas isso não existe neste universo. Não há qualquer espaço vazio.

Agora há rarefação/condensação em ação. Se quer sair e testar isto com contadores de Geiger ou algo fácil, faça-o. É muito simples. Você não pode esvaziar de todos os fotões, por exemplo, de um balão de vidro. Poderia esvaziá-lo de todo o ar, mas não de todos os fotões.

Por isso os rapazes ficaram realmente chocados. Eles disparariam uma pistola num no vazio e diriam, „Vejam! não podemos ouvir isto. Mas a luz brilha através dele. Logo, se a luz brilha através dele... a luz serpenteia em ondas lineares e há algum tipo de onda fantasmagórica chamada onda linear, e nós não sabemos nada sobre isto, mas podemos dizer a toda a gente que sabemos. Não funciona em fórmulas e é imprevisível, e nós não sabemos o que são estas tempestades de estática e elas não podiam ser possivelmente áreas de dispersão que se movem pela Terra”. E assim se obtém um choque.

Agora o que é que tudo isto tem a ver com o nosso assunto aqui entre mãos? Simplesmente significa que este é o mais maldito, o mais abarrotado, o mais entupido espaço imaginável.

Agora se fosse lidar com espaço totalmente vazio, pelo menos teria espaço. PELO MENOS teria espaço. E esse espaço é desejável. Agora mesmo diria: „Puxa, gostaria de poder arranjar algum espaço totalmente vazio, não associado, que não tivesse nada a ver com o universo MEST. De certeza que gostava; o meu próprio espaço”.

Certo, significa que o espaço é desejável.

Agora algo acontecerá num gradiente quase indescritivelmente vago. No segundo em que se obtém aquele espaço, há uma leve imposição para o ter. Você impõe-no a si próprio. Você diz: „certo agora... agora âh... agora quero este espaço. Agora emito estes pontos âncora, agora mantendo esses pontos âncora ali mesmo”. Isso é Forçado. „E âh... agora tenho que pôr força nesses pontos âncora. E olha, esses pontos âncora mostram uma tendência para sair ou entrar. Vou anular o seu movimento. Heh-heh”. Por outras palavras, inibido.

E isso estaria tudo praticamente no mesmo fôlego de pensamento, no mesmo momento do pensamento. Você diria: „quero este espaço. Tenho que emitir os pontos âncora para forçar a sua existência e inibir o movimento dos mesmos pontos âncora”. E você falava de um

minúsculo ciclo de ação que aconteceria claramente aqui para cima entre ‘F’ e ‘G’. E entre ‘F’ e ‘G’, eis um DEI completo.

Agora isso é verdade para qualquer dos ciclos de ação. Qual a extensão do padrão em que quer trabalhar? Ou qual a extensão do jogo que quer jogar?

Agora há tipos que vão para o clube dos idosos e sentam-se diante dos tabuleiros de xadrez e jogam um rápido bom jogo. Se lhes dessem peças de tamanho adequado, eles iriam simplesmente esquilar. A maneira de jogar xadrez é jogá-lo com jogadores ao vivo... jogá-lo com jogadores bem vivos ao e ãh... jogá-lo num tabuleiro com algum tamanho, ãh, 60m por 60m, algo assim. Isso é bom xadrez estético. Ele pode-se sentar por cima e jogar xadrez.

Mas o tipo tem como que reduzir a massa, logo não tem uma grande relação espaço/massa. E têm estes minúsculos tabuleiros, e assim por diante.

Já jogou xadrez num tabuleiro em miniatura? Bem, se tomar parte em jogos num tabuleiro em miniatura e se puder participar em jogos num tabuleiro grande, descobrirá que seriam jogos diferentes. Há um pouco mais de coragem e ímpeto no tabuleiro maior. E um sujeito fica muito conservador nesses tabuleiros minúsculos. Isto é só tamanho relativo.

Certo, então, a magnitude do jogo, vamos já para isso, depende da relação espaço/massa envolvida. Se tem muito, muito pouca massa para montes e montes e montes de espaço, jogará um jogo muito aéreo e de duração muito curta, muito rápido. Quer dizer, é só Zing! Swish! Swoosh! Jogo rápido. Todos os tipos de espaço e muito pouco jogo.

Ou, porque é um jogo tão rápido, quase não é jogo em absoluto. Ou poderia ser um jogo infinitamente lento, porque, meu Deus! Uma vez com tanto espaço, o seu ponto de vista, em termos de tempo, fica todo baralhado. Você tem todo esse espaço e praticamente nenhuma massa lá dentro. E isso exigiria... isso exigiria muito jogo arejado, amplo.

Se estivessem a jogar um jogo desses e contivesse discursos ou algo assim, haveria provavelmente que fazer tudo para tentar equilibrar esta pequena partícula de massa. Ninguém tentaria fazer nada depressa, mas tentaria desesperadamente fazer tudo devagar. E a lentidão com que operariam seria como a de um relâmpago. Flechas relâmpago, o jogo começou e terminou.

Ãh... o... o ãh... por exemplo, um discurso de proposta de um jogo com todo aquele espaço e com aquela massa muito pequena, seria provavelmente muito longo, teria muitas ideias, seria terrivelmente complexo. Conteria provavelmente uma enorme quantidade de séria cortesia. Tudo apoiado por um maravilhoso espírito de jogo, veem? E provavelmente este discurso ornato, longo, envolvido e provavelmente cada movimento seria acompanhado varrendo adornos e ãh... provavelmente... eles tentariam ter que reunir rituais para tomar o lugar da massa, sem matéria que se visse, logo o sujeito diz: „Bem agora, vamos a ver”. O ritual pelo qual nós perdemos uma partícula. Está claro, o valor de uma partícula em toda aquela imensidão de espaço fica enorme.

Isto é para demonstrar... se você já esteve no coração de África ou nalgum lugar e encontrou um homem branco... ou se foi a qualquer lugar no deserto e encontrou alguém que já lá vivia há muito tempo e não tinha visto muitas pessoas. E você aparece, é tratado como um príncipe, com uma cerimónia maravilhosa e grande cortesia, e essa pessoa fica realmente, genuinamente contente de o ver. Veja, você é valioso, é precioso para ela. Quer dizer, ela

está muito contente de o ver. Você pensaria que seria o oposto. Ele está ali porque odeia as coisas, e assim sucessivamente. Não é o caso.

Podemos gritar pelo mundo fora, bater os lugares esparsos, porque o tapete de boas-vindas está sempre posto e você é valioso, as suas opiniões são valiosas, as suas notícias são valiosas. Tudo isso é valor. Logo obtemos um valor imenso por partícula.

Agora baixemo-lo até aproximadamente metade, e temos o espaço e as partículas equilibrados em valor, o espaço no topo, que no início do jogo é completamente sem valor. Há muito disso, e o valor é estabelecido pela escassez. Assim há todo este espaço, logo temos todos os tipos de espaço. Ninguém inventaria um jogo de topo de escala para lutar por uma área de espaço.

Temos um grupo de rapazes juntos, já sabem, muitas mentes e assim sucessivamente. E eles... eles oh... „e se... vamos fazer este jogo com esta linha limite”. Eles dizem: „o quê?” „Uma linha limite. Temos metade deste espaço”. „Metade de que espaço?”

„Bem, metade de toda aquela área. E nós tomamos a outra metade, e então defendemos estas duas áreas”.

O sujeito dirá: „deves estar louco! Não pôde haver um jogo assim”.

E você diria: „sim, poderias jogar um jogo assim. Divides este espaço ao meio, e tu defendes...”

„Deves estar louco! Não é possível fazer isso. ãh... isto... qual é o ponto? O que... o que é... qual seria o ponto neste jogo?

“E você diz: „Bem, apanhar o teu espaço, e tu tentares apanhar o nosso.

“Ãh-ãh. Você nunca meteria isso na cabeça de ninguém naquele nível, ou na sua própria cabeça naquele nível. Olharia para este espaço e diria: „ganhar espaço não é nada”.

Agora, certo. Ali mesmo naquele nível você diria: „certo, agora vês esta partícula pequena? É um eletrão. É a insignificância deste jogo. Isto é do que nós todos vamos andar à procura”. É um termo de Hollywood, a propósito. Nos velhos filmes com... eles tinham sempre um tesouro ou algo do género. E ãh... este grande tesouro ãh... que toda a gente procurava... se toda a gente no filme andasse trás da garota, ou se toda a gente no filme ãh... procurasse uma posição, ou o que fosse que procurasse no filme, a velha gíria do escritor de Hollywood era que era uma insignificância. E a propósito, você tira a insignificância de uma imagem ou de uma história e perde logo a classificação de jogo e deixa de ser uma história. Termo deselegante, mas bastante expressivo.

Certo, uma partícula. E você diz: „Agora olha, todo o vosso grupo anda atrás desta partícula e todo o nosso grupo anda atrás desta partícula.

“E eles diriam: „Hi! isso é um bom jogo. Eh pá! Sim, vamos lá! Agora como é que fazemos isto?”

„Faremos isto de modo a que esta partícula seja imutável, inalterável, logo, não importa quem a tenha, esse não a pode esconder atrás de si ou algo do género. Aquela partícula não pode ser alterada. Ha-ha. “Por isso não pode ser destruída, de forma que pode ser ganha. Porque se pudesse ser destruída, no momento em que o outro lado a ia ganhar, pá!, eles não teriam nada... nada... nenhum jogo. Logo tem que ser uma partícula indestrutível.

Logo, temos aqui todo este espaço e esta partícula indestrutível. Certo, agora sentemo-nos aqui à volta e vejamos quem pode pensar na ideia maior ou na ideia menor, e quem tem a melhor. Poremos os juízes ali, e o que tiver a melhor ideia ganha a partícula. Não seria uma ação de grande importância. Há simplesmente muito espaço. Ação, que... qual é a ideia de flutuar em todo este espaço? Ah, não! Não queres dizer que nós... que nós temos que nos MOVER neste material? Há simplesmente muito espaço.

Bem, vamos pela escala abaixo a partir daí e em 20-20 descobrimos que espaço e partículas são igualmente valoradas. E que o espaço... para as partículas no espaço serem igualmente valoradas, eh pá, temos que ter uma vastidão... temos que ter uma vastidão de partículas e uma vastidão de espaço, realmente, para começar a tornar este jogo interessante e realmente obter ação.

Mas você tem isto e obtém uma ação formidável. Movimento rápido, agora que o jogo poderia ser jogado brutalmente, o que é uma onda pesada, ou esteticamente, o que significaria uma onda minúscula. E isso poderia existir brutalmente ou esteticamente à volta de 20.0. De qualquer modo, brutalmente ou esteticamente.

E muito frequentemente obterá o grupo estético versus o grupo brutal. E isso foi hoje em dia estabelecido nos jogos miniatura chamados lutas. Temos o bruto e temos o herói. E o seu herói é usualmente muito bonito, e o bruto é muito tosco, e assim por diante. Logo isto... você apenas joga com dicotomias, quando no meio da escala.

Temos o topo da faixa da onda ao centro da escala... onda estética ao centro da escala, contra brutalidade a meio de escala.

Bem, vamos pela escala abaixo e olhemos para este jogo chamado 'ser humano'. Nós descobrimos que há muito pouco espaço e um número espantoso de partículas, e que o jogo se tornou uma total confusão por causa deste fator. A fim de obter algum tipo de escassez é que as pessoas estão tão habituadas à ideia de que o espaço não tem nenhum valor. Elas ainda pensam que estão no topo da escala, vejam, o espaço não tem nenhum valor. Logo as partículas devem ser valiosas, e, Cristo! Eles têm corpos com milhares de milhões de partículas à milionésima potência. E eles têm todo este espaço espantoso... não sei quantas partículas no corpo. Se começar simplesmente a falar de uma partícula... uma partícula, e fazer dessa partícula um eletrão, sabe Deus quantos eletrões uma pessoa tem no corpo. Penso que nem sequer os inteligentes os poderão calcular.

Agora você tem todas estas partículas, estes eletrões, aqui sobre a Terra, dentro da Terra, em... você tem massa, objetos, objetos, objetos e isso é barato. Rrrrr! Você tem que trabalhar até mais não. E nós temos que investir uma ideia num objeto para o tornar bom. Temos que investir muito tempo e habilidade para o tornar bom a fim de aumentar a sua havingness. E para aumentar a sua havingness cada vez mais e mais nós chegamos finalmente a uma... insignificância.

Os tipos têm que possuir muitas partículas. O espaço ainda não tem valor. Isso realmente é aberrado, porque, eh pá! é tão... eles têm... nós temos tão pouco espaço. Conhecem algum lugar aqui na Terra onde se possa andar a 1.500 km à hora? exceto aqui mesmo neste ponto da superfície onde estamos neste momento que vai a 1.500 km à hora... conhecem algum lugar na Terra onde se pudessem soltar e andar a 1.500 km à hora? Isto na superfície da Terra. Bem, de certeza que não. O âh... várias coisas... o... lá fora nos desertos e lá na Praia de Daytona e esse tipo de coisas, e no mar... as ondas tornam realmente impossível preparar-

nos para uma velocidade dessas. E simplesmente não temos ‘extensão’ para realmente viajar com rapidez.

Quanto à atmosfera superior, o material está atafulado. Eh pá, isto está realmente atafulado. Ar a $1\text{kg}/\text{cm}^2$. E se não acham que há muitas partículas de ar, estão loucos. Eles falam da barreira de som. De vez em quando algum avião vai a 1.000 Km à hora ou lá o que é, e de repente abranda e passa por esta ‘barreira de som’... estrondo! Toda as janelas vão: „boo-oo-oom!” a milhas de distância.

Logo, não muito movimento envolvido neste jogo. Aqui em baixo eles podem jogar xadrez e pensar que é um jogo. Por isso agora o jogo ficou muito sério, principalmente porque não tem nenhum objetivo. Eles... vocês... não podem de facto... vocês... têm que trabalhar e trabalhar e trabalhar e trabalha e trabalhar. Numa depressão eles têm que queimar laranjas com querosene e deitar leite aos rios a fim de esfumar as crianças, para que leite e laranjas escasseiem.

E o que é que se segue? Não há nenhuma escassez. Há uma tal superabundância que os homens têm que se sentar e trabalhar durante a noite para tentar adornar algo para o tornar valioso. Não há qualquer escassez. Há tal superabundância de partículas que esta Terra poderia alimentar neste momento mais de cem vezes a sua presente população com equipamento moderno... a fotossíntese.

Um fotão... eles pensavam que as algas convertiam 28 por cento da luz solar. A rapaziada pensava assim, e eles pensavam assim e nunca fizeram um teste, logo apenas continuaram a pensar assim. Havia um médico chamado Warburg. Um esperto velho amigo de Hitler... Hitler. Oh, ele era um rapaz esperto, ele era mesmo. Era esperto como o diabo. Ah... ele destruiu mais jogos em menos tempo e criou menos jogos do que qualquer homem alguma vez mencionado.

E ainda assim ele estava aparentemente a tentar entrar na direção de jogos, enquanto que de facto ele era ah... meramente um espoliador de jogos. Ele montou jogos ruinosos. E este era o único objetivo no termo de cada jogo montado: destroços. Quer dizer, eram também os seus próprios destroços.

Quer dizer, ele montou isto muito cuidadosamente... um maravilhoso poder inventivo e produtivo do povo alemão, e o que é que ele faz? Ele usa isso para tentar abater todos os jogos dos outros no mundo, em vez de jogar um jogo. Não permitiria que ninguém pudesse jogar á bola com Hitler, ninguém. Ele tinha destruído todos os jogos – boom, derrocada! „E lixo. Ach!” Eh pá, ele era um grande rapaz.

De qualquer maneira, um sujeito como o Hitler vem e tira todo o valor estético, tudo o que ele possa amassar, e a única coisa que faz são jogos destrutivos.

Bem, jogos... jogos aqui na Terra são... bem duros de... de estabelecer... por essa razão... a superfluidade da comida. Logo eles colocaram isso num nível de escassez que ultrapassa e faz o jogo sem realmente qualquer diversão para ninguém. Trabalho, trabalho, trabalho. Escassez, escassez, escassez, escassez.

Hitler perseguiu Warburg. E War... Dr. Warburg, 1933, 34, foi para a Universidade de Maryland onde desde então administrou testes em tinas de fotossíntese. E as algas convertem algo como 88% da luz solar que as atinge, e não 28%. E isto dá um rendimento verde por acre de 500 toneladas de comida por ano; o rendimento mais alto que nós temos hoje num

acre de terra é a alfafa, 5 toneladas por acre por ano. E o rendimento habitual é aproximadamente 2 toneladas por acre por ano de terra muito arável. Não é fascinante?

E as al... as algas comem minerais e nós temos todos os tipos delas. Minerais e água, e temos muita água. Não deixem ninguém dizer-lhes que não temos muita água. Há métodos de refinar a luz solar, quer dizer, de refinar a água do mar ao ponto de termos toda a água fresca que quisermos.

Por exemplo, até na Califórnia. O governador... o governador de lá, está claro, mantendo a lei da escassez não possibilita... ofereceu um prémio de um milhão de dólares a quem inventasse um processo barato de transformar água do mar em água fresca. Quem está ele a enganar? Ele próprio, o público ou quem? É que isso pode ser feito com uma considerável facilidade. Ele não tem mais do que desertos sólidos atrás dele. O maior mais danado deserto jamais visto na vossa vida, enorme, um filtro natural, ENORME. E ah... o... o... o... o que ele precisa é de sistemas de bombardear. Não é caro bombardear a água. Poderia filtrar-se o sal da água salgada e fazer lagos atrás de Los Angeles até mais não.

O único problema é que estragaria a escassez. Toda a gente está bem consciente aqui na Terra de que temos que ter escassez de partículas a fim de aumentar a necessidade. E eles aumentaram-na e ela saiu da engrenagem ao ponto onde não poder haver nenhum jogo real para a maioria das pessoas aqui... eles nem sequer estão conscientes do facto de que estão num jogo até serem bem solidamente processados. Eles subirão de nível e vão... de repente vão recuperar o espírito de jogo. Estão praticamente mortos porque a escassez é espacial, realmente, mas o espaço não tem nenhum valor. E escassez... a escassez forçada de partículas quando há uma tal abundância de partículas e uma potencial abundância de produção de comida tal que não se pode aguentar.

Agora quanto ao controle da natalidade, você diz: „Bem, sim, controle da natalidade, basta aumentar esta provisão de comida”. Oh não, não vamos fazer isso.

Ah... os auditores que descobriram isto pediram-me que não o mencionasse, mas theta clearing provê ah... a terminação da gravidez ah... à vontade. Nós não devemos mencionar isto porque, Deus nos ajude, lá vai o código moral. A penicilina baixou o nível da doença e ah... agora se uma pessoa... uma menina pode pegar num par de raios de energia... simplesmente sair da cabeça e pegar num par de raios de energia e terminar uma gravidez...

Agora isso não fez... nada... nada de brutal ou forçado ou perturbador nem nada disso. É só ter a certeza de que o tubo abre. Isso é muito simples. Há ah... há músculos, e assim sucessivamente, e esse tipo de coisas, e gravidezes já com três meses, e esse tipo de coisa, foram terminadas deste modo. Em quanto tempo? 24 horas. Com que tipo de preparação? Nenhum. Que tipo de repercuções? Nenhum. Não é fascinante?

Logo temos algo como controle da natalidade aí mesmo, na clarificação de theta. Muita experimentação poderia ser feita com algo como isto a fim de o escrever. Mas os três auditores que não tiveram nada a ver com isso descobriram que era simplesmente “mortal”: Um-dois-três.

Bem, se tiver... se tiver a natalidade sob controlo, se tiver comida em abundância, puxa! Parece-me que o jogo poderia ficar muito interessante e muito fácil aqui na Terra. Sim, poderia. Porque vejam... vejam lá com que as pessoas estão principalmente preocupadas. Ah... está bem para nós neste país, nós temos bastante comida, mas ah... meu deus! Eles têm

como objetivo na sociedade da Índia e da China a abundância de bebés. Oh, não! É só... só... você não...

Porto Rico, com uma das áreas mais densamente povoadas do mundo, está agora a jogar o jogo para terem 18 crianças por família. Oh, é mesmo horrível! Bem, fornecendo uma superfluidade de seres humanos assim, eles ficam tão baratos que não há qualquer papel para eles em nenhum jogo.

E vocês sabem que não há em parte nenhuma aqui na Terra Árbitros de Jogos, não há em parte nenhuma aqui na Terra Supervisores de Jogos, não há em parte nenhuma em... aqui na Terra um Gabinete de Produção de Jogos... na Subestação Terra, nada. Não há ninguém a pensar em jogos, ninguém. Logo o que fazemos com uma coisa destas? Poderemos acabar com esta velha história simplesmente estudando o que é basicamente um jogo.

Agora, em primeiro lugar, toda a gente... há outro direito que outras pessoas poderiam contestar, que é: qualquer pessoa tem o direito de jogar num jogo, qualquer jogo. Está certo. Agora as pessoas que estão a jogar um jogo têm o direito de excluir pessoas de um jogo, mas não têm o direito de arranjar maneira dessas pessoas não poderem jogar outro jogo.

Assim há muitos direitos nos jogos. E quando já... quando examinámos e expandimos os direitos dos jogos, ultrapassámos, e muito mais do que restabelecemos e delineámos os direitos do homem, muito mais. Porque isso adicionou qualquer coisa mais. O que os direitos do homem fazem é dar ao homem o direito de se aborrecer. Se lhe dessem o... lhe dessem a liberdade de ação máxima, todas estas 'formas de liberdade' acabariam com a meta final como o direito a se aborrecer, porque não há nada para ganhar... prender o seu interesse. Ninguém está a tomar qualquer responsabilidade por interessar ninguém, exceto um punhado de artistas e alguns empresários aqui na Terra. Eles... eles não têm nenhum... eles são... são-lhes colocados todos os obstáculos no caminho.

É só destas pessoas, realmente, que vem o interesse existente. Oh, elas montaram este jogo tão confuso que está completamente fora de controlo e o jogo de todo o universo MEST está a ir na mesma direção. O jogo foi estabelecido num vetor com um erro de 180 graus e, está claro, à medida que avança cada vez mais se desgarra para o lado errado, para os indivíduos envolvidos no dito jogo. E isso não é bom.

Contudo, no começo, o sentimento de que tem que haver um jogo seria o seu mais alto escalão de compulsão. Não há nenhuma razão para o sentimento de que tenha que haver um jogo, mas se você está aqui, passou através desses estratos e ainda tem aquele sentimento de que tem que haver um jogo. E não lhe estou a dizer que se livre desse sentimento. Estou a dizer que reabilite o espírito de jogo. E então pode examinar os estratos superiores e descobrir se se quer ver livre do outro.

Mas não se vai ver livre do outro até reabilitar o espírito de jogo. Você tem que subir por este ciclo de ação que se vê aqui no quadro, para cima através da área que marquei com '1' ali, pelo menos o estrato 'AB', antes mesmo de poder conhecer a sensação do Espírito de Jogo. Não leva muito tempo a chegar àquela fase, mas ela é atingida exercitando a emoção... pondo emoção em coisas e tirando-a outra vez. E não esquecendo a exultação e por aí acima, Espírito de Jogo... Espírito de Jogo.

Agora alguém que chega a 40.0 e atinge serenidade, (que ninguém jamais pôs serenidade em 40.0), está ACIMA DE 40.0 e está ACIMA DE 'tem que haver um jogo'. E um sujeito que

pode subir até sentir serenidade sem sentir que ‘Tem que haver um jogo’ simplesmente chegou... uma destas coisas aconteceu: ele entrou no metro na 42^a e Broadway e chegou a Bronx sem viajar no metro. Ele ... isso ... neste padrão de acordo, e no padrão de retorno e reabilitação deste universo, não pode acontecer. Você não pôde atingir a serenidade REAL sem ter passado pelos aspectos mais agitados e compulsivos do Espírito de Jogo, e a menos que já soubesse do Espírito de Jogo no seu sentido mais pesado, não poderia ter nenhuma serenidade, porque o Espírito de Jogo ainda lá estaria subjacente como compulsão básica.

E para falar de Serenidade, é melhor saber do que estamos a falar, porque não há ninguém nesta sala que alguma vez a tenha sentido, estou seguro disso, nem talvez em 74 biliões de anos, de qualquer maneira.

Serenidade, eh pá! Você pode... Serenidade... você... você aproxima-se de alguém que está realmente sereno e sente-se, num dia quente de verão, entrar num lago de água maravilhosamente fresca. Você sente-se „Ahh-hahh!

“Mas há sentimentos ALTOS, LIVRES nestas emoções da escala superior dos jogos. Eh Pá! Este sentimento por volta de 22.0, é... você tem... tem um monte de camaradas e há um... toda esta coisa corre deste modo e isso.... quer dizer, toda a gente seria ao máximo. Oh, eles... eles... eles também são sérios a um ponto de brutalidade, se estão a jogar no lado brutal desta coisa. Vocês falam de jogar para teres e haveres! Porque não há muito a perder, vêm? Quer dizer, um sujeito não pode ser muito lesado. Um sujeito que pode ser tão lesado como o homo sapiens não poderia jogar esse jogo. Eles realmente jogam para ter.

Nós temos neste jogo esta Equipa A, os Brancos, e a Equipa B, os Negros. E eles consideram-se equipas, têm lados divididos e isto e aquilo. O código de ética de uma equipa é mais duro e maior do que quando a cavalaria estava em flor.

Quando apanhámos a condição de cavalheiresca da cavalaria e seus votos... foi provavelmente tirada lá atrás na banda de alguma equipa ou alguma âh... equipa pouco ética degradada. E âh... sim, isso é superlativo. E um sujeito faria qualquer coisa numa base de equipa. Ele morrerá para salvar um camarada, e isso é tudo. Um camarada está em perigo e ele pode impedir esse perigo morrendo. E só isso é esperado.

Não é algo heroico. Aqui em baixo na Terra um sujeito lixa-se para salvar a companhia ou algo do género, dão-lhe medalhas e eles penduram-na por todo o lado e ele está em todas os anúncios de poupanças de guerra e... e âh... o governo...

A propósito, este governo nunca comercializa a coragem. Não quero que fiquem com essa ideia. Este governo não deprecia todas as medalhas e honras que pôde oferecer. Este governo não deprecia nada. Este governo é um grupo puro, aprumado, nobre, e não tem nenhum motivo ulterior para ser... um político... no governo, não há nenhum desses. Nunca ninguém aceita qualquer corrupção ou qualquer coisa assim.

Vocês sabem que o país está em apatia com a desonestidade do governo agora mesmo? Eles até lá deixaram entrar os Republicanos.

Bem, de qualquer maneira, eis o jogo de equipa. E... e falam de jogar para ter. Eles estão a jogar por esta partícula, ou por este planeta ou algo deste género. Não é jogo encoberto. A Terra realmente não está a ser jogada. Há uma tripulação que gostaria de pensar que está a jogar a Terra, mas eles estão presos lá em baixo. Eles estão presos em baixo como um soldado com balas de 88 milímetros a passarem-lhe por cima da cabeça à taxa de uma por

milissegundo. E há... há... eles... há uma infiltração encoberta, e apanhamos isso de vez em quando em preclaros, a ação monitora que tem lugar aqui na Terra vinda de uma área entre-vidas. E você pensaria que isto seria muito poderoso e REALMENTE está a ir a algum lugar. Porque não é um jogo. Porque as pessoas que estão a fazer isso são degradadas demais em termos de jogo de equipa para se levantar contra a equipa que está a jogar o outro jogo. Não há aqui qualquer jogo em marcha. A menos que seja um jogo chamado 'reabilitação', ou é um jogo chamado 'saída'. Agora âh... o que poderia ser...

Certo, agora nós temos aqui, então, este todo... toda esta esfera de interesse e atividade chamada universo MEST que começou como um jogo. Mas não se pense que o universo MEST é o único jogo. Isto seria algo como dizer, „há só a Taça de Rosas” (um estádio). Eles pensam nisto na Califórnia e seguramente estão convencidos disso. A cada cinco californianos que apanhamos, perguntaria: „Há algum outro estádio no mundo?

“Ele diria: „Não. Os californianos inventaram os estádios e inventaram o futebol. E construíram a Taça de Rosas, e agora que eles construíram a Taça de Rosas esta é a única deste mundo, além de ser a maior do mundo.

“Agora a Califórnia é segunda só para o Texas nos âh... arredores, e assim sucessivamente. Não é o caso. O... os jogos jogados na Taça de Rosas não são os únicos JOGOS de futebol ou jogos de bola jogados no mundo. Não quero que fiquem com essa ideia só porque falou um californiano.

Mas isso é como o universo MEST. O universo MEST faria crer que este é o único jogo existente em qualquer lado, no todo de tudo. Isso não é verdade! Nem sequer vagamente. Os jogos avançam com todos os tipos de regras, níveis de interesses maravilhosos e assim sucessivamente.

Certo, vou só ler em voz alta este papel para ficarmos com isto na fita. Quantos minutos temos? Cinco minutos. Isso chega.

„A aberração acima de tempo é: ‘tem que haver um jogo’. Ora há um postulado lá em cima, ‘tem que haver um jogo’ e há um nível de interesse e assim isso entra num fluxo. E ‘tem que haver um jogo’ e ‘não tem que haver um jogo’. Logo temos o Desfazedor de Jogos tão importante como o Fazedor de Jogos”.

Agora nós temos: „As regras de jogos são como segue: limitações em si próprio e nos outros, obediência a regras, inconsciência de regras para adicionar realidade”. Nós fingimos que as regras são reais. „ARC com outros para jogar. Dor como penalidade que será obedecida”. Tem que haver uma penalidade que será obedecida. Caso contrário ninguém aderiria às regras. „Acordo para com as regras e penalidades é necessário para continuar um jogo”. E elas são! „Deterioração de um jogo até nenhum jogo”. O ciclo de ação mostra que todo o jogo é um objeto sem ação. Já se sabe, o... o... o insignificante torna-se finalmente tudo, e não há nenhuma ação nem para obter o insignificante.

„Trabalhar é a admissão da inabilidade para jogar”. Se você tem que trabalhar não pode jogar, óbvio. Eles realmente berram isso aqui. „Um jogo de complexidade e níveis”. A Escala de Tom é um jogo desses. É simplesmente um mapa de jogos do universo MEST.

„A peculiaridade ou risco de um fazedor de jogos, pessoa que tenta jogar o jogo do Fazedor de Jogos”, é um jogo em si mesmo. O seu grande capitalista ou comissário fará isso mesmo.

„O jogo chamado Fazedor de Jogos resulta em Nenhum Jogo. E o jogo chamado Desfazedor de Jogos resulta num jogo. 8008”.

„Há um jogo chamado liberdade”, que é o que você está a jogar neste exato minuto. „E os Jogos contêm artifícios e desvios para vencer”. O seu vetor de 180 graus de Ter e Concordar.

„O prémio da vitória é fazer um jogo novo”, e o que é que acontece? „Ou permitir fazer um jogo novo ou possibilitar que um jogo novo seja jogado”. Esses são os prémios, e são apenas esses os prémios que temos: „a necessidade... (ah, está claro, há estes esquemas, estes insignificantes e assim sucessivamente, mas toda a gente sabe que são espúrios como o diabo), ãh, a necessidade de ter um jogo novo codificado antes de terminar o jogo velho”. Caso contrário, todos se tornam fazedores de jogos sem jogo.

Agora, „O valor das peças. A propriedade das peças também pode ser dos jogadores. E a diferença entre jogadores e peças, e a dificuldade de peças que se tornam jogadores”, eh pá, quando uma peça se torna um jogador, realmente há um inferno no jogo; apenas rebentará. Ou, a defesa sai fora do jogo de futebol e de repente começa a dirigir todo o jogo de futebol, e ninguém lhe pode dizer: „não”. Aquele jogo de futebol está morto.

Agora ... logo as regras têm que ser escondidas das peças, caso contrário isto vai acontecer.

„Agora o sistema de jogo consiste nisto: o Fazedor de Jogos não tem nenhuma regra, ele não segue nenhuma regras. O jogador dos jogos tem regras conhecidas, mas ele obedece-lhes. E os jogadores assistentes obedecem meramente aos jogadores. E as peças obedecem às regras ditadas por jogadores, mas elas não sabem as regras. “E então, o que acontece? Há peças quebrados, e elas nem sequer estão no jogo, mas ainda estão no jogo. E estão numa terrível dúvida: „estou no jogo ou não estou no jogo?”

Agora, „como fazer uma peça?” É assim que se faz uma peça: primeiro, negar que há um jogo. Segundo, esconder as regras dela. Terceiro, dar-lhes todas as penalidades e nenhum ganho. Quarto, remover todas as metas”, todas as metas. „Forçá-las a jogar. Inibindo-as de desfrutar disso. Fazê-las parecer, mas proibi-las de ser como os jogadores”, parecer Deus, mas ãh... você não poder ser Deus.

„Para fazer uma peça continuar a ser uma peça permita-lhe só associar-se a peças e negar a existência de jogadores. “Nunca deixe as peças descobrir que há jogadores.

Ora, a partir disto irá obter jogos. Agora, eis um processo que tem a ver com fazer jogos, e todo este processo junta... é você que aborda esses fatores que lhe dei, oh... corre e muda postulados e qualquer processo criativo que possa pensar, troca postulados e obtém todo um processo.

Mas lembre-se que no topo disso tudo há um postulado grande: „tem que haver um jogo”. Por isso se queremos recuperar o Espírito de Jogo há que desfazer os postulados que eles fizeram desde o princípio, dizendo: „não tem que haver um jogo. Não tem que haver um jogo. Não pode ser um jogo. Não jogues comigo. Eu não devo ser jogado com. A vida é séria. Isto não é um jogo. Nós estamos a jogar para ter. Nunca vou sair disto”, e assim sucessivamente. Por outras palavras, os postulados que eles fizeram para se convencerem que estas são as regras e as únicas regras que podem ser usadas, e são estas que acabei de vos ler.

Vou mandar dactilografar isto e vocês podem entender isso mais ou menos como quiserem. Eu poderia, está claro, dar-lhes até um RD adicional, se quisessem, mas levaria... levaria algum tempo. É de facto a coluna vertebral do que estamos a fazer. Mas vamos fazer um intervalo.

(FIM da FITA)