

BOLETIM RESUMO

PESSOAL E LÍDERES de SEMINÁRIOS

CONGRESSO de JOGOS, HOTEL SHOREHAM,*31 Agosto - 3 de Setembro de 1956*

TEORIA: A resposta mais adequada para o quebra-cabeças da vida consiste de Jogos. O conceito ordinário de jogar ou de brincar é compreensível para toda a gente.

Os Jogos contêm muitos fatores. Alguns funcionam bem em processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico de um thetan não é evidentemente nada versus algo como no processo "solidifica-o!". Ele nunca pode ser realmente alguma coisa, por isso nunca pode realmente duplicar um sólido em si mesmo, e ainda assim ele faz sólidos através de espaços, impulsionado pelo jogo.

PRÁTICA: processe sempre para uma condição-de-jogos. Nunca processe para uma condição-de-não-jogo. Processe sempre condições-de-jogos. Nunca processe condições-de-não-jogo. Isto é mais complicado do que você pensa.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos são contínuos por definição, uma vez que um jogo por começar não é um jogo e um jogo acabado não é um jogo.

Na lista seguinte nós temos as condições-de-jogos mais processáveis e as mais evitáveis condições-de-não-jogo.

Cada item em ambas as listas pode ser "condição-de-jogos conhecida" ou "condição-de-jogos desconhecida", "condição-de-não-jogos conhecida", "condição-de-não-jogos desconhecida".

Usando ambas as listas no nível conhecido de jogos, nós temos sanidade. No nível desconhecido de jogos nós temos aberração, neurose ou psicose.

CONDIÇÃO DE JOGOS	CONDIÇÃO-DE-NÃO-JOGOS
CONHECIDAS OU DESCONHECIDAS	CONHECIDAS OU DESCONHECIDAS
Não saber esquecer	Saber lembrar
Interesse	
Desinteresse	
Atenção	Não Atenção
Autodeterminação	Pan-determinação
Identidade	Anonimato

Individualidade	
Problemas	Soluções
Não Poder ter (jogos têm algum havingness)	Ter
Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Amigos – só
Fac-símiles	Nenhumas imagens ou Universos
Solidez contínua	Nenhuns espaços ou sólidos
Aderência contínua Lealdade, deslealdade, traição, ajuda,	Nenhuns amigos ou inimigos
Movimento	Nenhum Movimento
Emoção	Serenidade
Ação contínua	Imobilidade
Quente	Nenhuma temperatura
Frio	
Pensamento	Saber
Ódio (algum amor)	
Dúvida contínua de resultados (À espera de uma Revelação)	Ganhar–Perder
Nenhum Efeito em si próprio	Efeito em si próprio
Efeito nos outros	Nenhum Efeito nos outros
Parar a comunicação	Nenhum ARC
Mudar a Comunicação	Nenhum Não-ARC
Para dentro	Para fora
Agitação	Calma
Ruído (algum silêncio)	Silêncio
Controlo	Nenhum Controlo
Começar–Mudar–Parar	
Mudar é Mais Importante	
Responsabilidade	Nenhuma Responsabilidade

Inspecionando estas duas listas nós encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais sob Condições de Jogos. Nós encontramos todo os processos limitados e disfuncionais sob Condições-de-não-jogo. Então evitamos as Condições-de-não-jogo em processamento. Nós processamos o PC que joga como num jogo em todas as fases.

É verdade que a Lista de Condição de Jogo contém um regime disfuncional da vida. Não era para ser assim. Isso é aberrativo e nós processamo-lo.

Os *únicos* processos, os certos, que podem ser corridos nas Condições-de-não-jogo são Consequências (a penalidade resultante) e "faz um mock-up de uma confusão para qual (cond-de-não-jogo) poderia ser um dado estável".

Agora veja que a lista de Condições-de-não-jogo é um resumo do estado nativo de um thetan. Isso significa que o estado nativo não só não se processa, mas acaba com o PC em dificuldades se processado. Para estabelecer estado nativo você corre a Condição de Jogos desconhecida do PC.

OS MELHORES PROCESSOS

Processamento de Controlo – Começar, Mudar e Parar em objetos ou no corpo do PC; ênfase em mudar.

Combater a Parede – Com o verdadeiro corpo ou com mock-ups, mande o PC lutar contra as paredes da sala ou objetos do ambiente exterior.

Oponentes – Mentir sobre ou inventar oponentes. Este vai até ao fundo.

Individualidade – Mentir sobre ou inventar uma individualidade que impressionaria as pessoas. (8 dinâmicas).

Processamento de Fuga – Fazer um mock-up de um mock-up e dizer que corpos, U Mest não o podem ter.

Processamento de Efeito – Mentir sobre um efeito que você está a ter. (Eu não estou a ter um efeito do meu dente).

Mente sobre um efeito que estás a ter em _____.

Problemas – Mente sobre ou inventa problemas de magnitude comparável para _____. Como é que isso poderia ser um problema para ti? Também consequências de soluções.

Sólidos – Para o que é que estás a olhar? Solidifica-o.

VÁCUOS

Um vácuo é um objeto super frio que, se posto em contacto com o banco, bebe o banco. Objetos a 25°F (-3,9° C) ou menos têm uma alta capacidade e baixa resistência elétrica. Isto era a psiquiatria de há milhares de milhões de anos atrás. Choques, éter podem agir da mesma maneira. É assim que um indivíduo esquece o passado mecanicamente. Ele depende de imagens e perde as imagens num incidente de vácuo. Vácuos restimulam e bebem a havingness do PC. Eles são apenas incidentes. Isto é a lavagem ao cérebro. Você encontra isto ao correr sólidos. Oponentes, individualidades, mais sólidos, problemas, desfazem-nos.

RESTIMULAÇÃO

Quando a pessoa viola uma condição-de-jogo, pretende provocar um efeito em algo e não o faz, ela põe frequentemente o efeito no seu próprio corpo. Por isso obtém um não-efeito no oponente, e um efeito em si própria.

Isto é restimulação. Também é estímulo-resposta.

"O efeito que poderia provocar em _____ (pessoas, pcs, etc.)" remedeia isto.

Auto-audita enquanto audita a mesma coisa. Os mesmos processos resolvem.

* * * * *

SEPARAR VALÊNCIAS

A separação de valências é feita pelos seguintes passos:

1. Ponha o PC sob controlo com começar-mudar-parar. Muito disto.
2. Desobstrua a banda com "para o que é que estás a olhar? Solidifica-o". (qualquer coisa que obstrua a banda pode ser corrida como uma valência inferior)
3. Escolha a valência ou valências, de preferência de um universo mais fraco.
4. "O que é que interessaria a _____ (universo escolhido)?"
5. "Inventa um oponente de magnitude comparável para _____".
6. "O que é que obteria a atenção de _____?"
7. O que é que _____ não pode ter. (objetivamente só na sala)"
8. "De que é que poderias proteger _____?"
9. "Que comunicação poderias impedir _____ de originar?"
10. Problemas de magnitude comparável para _____.
11. "Invente um jogo que poderias jogar com _____".
12. "Manda _____ combater a parede".

Então corra de 4 a 12 outra vez para conferir.

VALÊNCIAS

"O que é que interessaria a _____?"

"O que é que poderia chamar a atenção de _____?"

"O que é que não podes ter?"

"De que é que poderias proteger _____?"

"De que é que poderias proteger o teu corpo?"

"O que é que te desinteressaria a ti?"

"Que comunicação é que poderias impedir _____ de originar?"

L. RON HUBBARD