



FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA FONTES

Pré-requisitos: OT 20
de preferência Classe IV



ÍNDICE

Checksheet do Curso de Fac- para Estáticos	3
1- DADOS SOBRE FAC-SÍMILES DE SERVIÇO	4
ROTINA TRÊS SC	4
FAZER UM CLARO	4
FAC-SÍMILE DE SERVIÇO	7
ASSESSMENT PARA FAC-SÍMILES de SERVIÇO	8
ANATOMIA DE UM FAC-SIMILE DE SERVIÇO	9
COMO O FAC-SÍMILE de SERVIÇO SE TORNA FIXO	9
CERTO/ERRADO, DOMINAR E SOBREVIVER	10
Como Achar um Fac-símile de Serviço	12
2- DADOS FALSOS	15
DESPOJANDO DADOS FALSOS	15
INCAPACIDADE EM TREINAR	15
FONTES	16
3- FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA FONTES	17
A - Audição do Jogador	17
I-Jogos Mais Importantes (Passo MIG-”Most Imp. Games”) (Melhoria da Qualidade do Jogo)	17
II- Computação	17
B - Audição do “Conceito”	18
I- Resolução do Fac-Símile de Serviço	18
II - Audição de Incidentes	19
III – Desenterrar a Lógica do Fac-Símile	20
IV – Limpar Fac-Símiles totalmente irracionais	20
C - Audição de Políticas Gerais	20
D – Passos Finais	21
E – Fenómeno Final	22



Checksheet do Curso de Fac- para Estáticos

Pré-requisitos:

OT20 Fénix para Estáticos

1. FAC-SÍMILES DE SERVIÇO

B630901 [Rotina Três Sc](#) _____

B660823 [Fac-Símile De Serviço](#) _____

B661130 [Assessment Para Fac-Símiles De Serviço](#) _____

B780905 [Anatomia De Um Fac-Simile De Serviço](#) _____

6309C04 [Como Achar Um Fac-Símile De Serviço](#) _____

Demonstração: *Criação, Fixação e Manejamento de um Fac-Símile de Serviço* _____

2. DADOS FALSOS

PL790807 [DESPOLJANDO DADOS FALSOS](#) _____

Demonstração: *O que é e como se Maneja um Dado Falso* _____

3. FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA FONTES

NT 990420 [Audição do Jogador](#)

[Audição do “Conceito”](#)

[Audição de Políticas Gerais](#)

[Passos Finais](#)

[Fenómeno Final](#)

Demonstração: *O Procedimento Completo do OT 22* _____

4. AUDIÇÃO SOLO

1. Audite o C/S do OT 21 até ao EP

2. Atesta a Conclusão de Fac-Similes de Serviço para
Estáticos



1- DADOS SOBRE FAC-SÍMILES DE SERVIÇO

B630901

ROTINA TRÊS SC

A definição do “Procedimento Avançado e Axiomas” para o FAC-SÍMILE de SERVIÇO é exacta. Somado a isto está: O FAC-SÍMILE de SERVIÇO É AQUELA COMPUTAÇÃO GERADA PELO PRECLEAR (NÃO PELO BANCO) QUE O PÔE CERTO E OUTROS ERRADOS, PARA DOMINAR OU ESCAPAR À DOMINAÇÃO E AUMENTAR A PRÓPRIA SOBREVIVÊNCIA E FERIR A DE OUTROS.

Note que é gerado pelo pc, não pelo banco. Assim, o pc restimula o banco com a computação; o banco, nesta instância, ao contrário do que se passa na subida para OT, não retarda o pc.

O Fac-símile de Serviço é normalmente um esforço só desta vida.

Poderia ser mais exactamente chamado uma COMPUTAÇÃO de SERVIÇO mas manteremos os nossos velhos termos.

O pc está a fazê-la.

Na aberração habitual o banco está a fazê-la (nos engramas do pc, etc.). Quando não consegue tornar clear o pc auditando só o banco, tem que sair da estrada e ver o que o próprio pc está a fazer para se manter aberrado.

Se só limpar o que o banco está a fazer, o estado de claro tem rapidamente recaídas. Se limpar o que o pc está a fazer, o banco tende a ficar mais quieto e desrestimulado. É o pc quem principalmente restimula de novo o banco.

Então, o pc que não chega a claro de agulha flutuante, está inconscientemente a impedir isso de suceder. E, se deitarmos abaixo esse seu esforço, podemos então fazer key-out do banco e temos rapidamente um clear que fica clear durante bastante tempo (até ser enviado para OT).

É desejável atingir-se esse estado visto acelerar a subida para OT.

Tudo isto veio de estudos que tenho feito sobre o TA. O TA tem que se mover durante a audição ou o pc piora. Todos esses pcs cujos TAs não entram facilmente em acção e que emperram, são pcs com FAC-SÍMILES de SERVIÇO.

Note que o FAC-SÍMILE de SERVIÇO é usado para:

- 1) PRIMEIRO: Dar razão ao próprio.
Tirar a razão aos outros.
- 2) SEGUNDO: Evitar o Domínio.
Dominar Outros.
- 3) TERCEIRO: Aumentar a própria sobrevivência.
Dificultar a sobrevivência de outros.

O Fac-símile de Serviço contém uma lógica invertida. Não faz bem sentido. Isso é porque o pc o adoptou onde, em casos extremos, ele ou ela se sentiu em risco por algo do qual não conseguiu fazer ltsa. Consequentemente é ilógico. Porque é insensata, realmente, a computação escapa a uma inspecção ocasional e produz um comportamento aberrado.

FAZER UM CLARO

Em resumo, os passos são:



- 1) ESTABELEÇA O FAC DE SERVIÇO. Isto é feito com o Assessment da Lista Um de Cientologia de 2-12, usando-a como início e usando então o Passo Preliminar de R3R como publicado (Boletim de HCO de 1 de julho, AD 1 3). A pessoa usa só coisas achadas por assessment, nunca por suposições ao acaso ou pelas inaptidões óbvias de pc. Estes assessments já existem em muitos casos e deveriam ser usados tal como anteriormente se descobriu.
- 2) AUDITE COM CERTO-ERRADO. Pergunte ao pc cuidadosamente com a linha Itsa em acção, PRIMEIRA PERGUNTA: " Nesta vida, como é que (o que foi achado) o faria estar certo?" Ajuste a pergunta até o pc poder responder, se o pc não conseguir logo. Não a force no pc. Se está correcta correrá bem. Não continue repetindo a pergunta a menos que o pc precise dela. Deixe unicamente o pc responder e responder e responder . Deixe o pc chegar a uma cognição ou esgotar as respostas ou tentar responder à pergunta seguinte prematuramente e, então, mude a pergunta para: SEGUNDA PERGUNTA: "Nesta vida, como é que (o que foi achado) faria outros estarem errados?" Trate esta do mesmo modo. Deixe o pc chegar a uma cognição, esgotar as respostas ou accidentalmente começar a responder à primeira pergunta. Volte à primeira pergunta. Faça o mesmo com ela. Então para a segunda pergunta. Então questione a primeira novamente, então a segunda.

Se o seu assessment estiver certo, o pc estará a melhorar e a ter acção de TA. Mas a acção de TA diminuirá eventualmente. Em qualquer cognição grande, termine o processo. Isto pode levar tudo de 2 a 5 horas, não penso que mais do que isso. A ideia não é bater no processo até à morte ou afogar o pc em GPMs do banco. Os pc terão automações (respostas que surgem tão rapidamente que não é fácil dizê-las) muito cedo no percurso. Estas devem ter-se ido embora e o pc estar brilhante quando você termina.

Você só está tentando terminar o carácter compulsivo do Fac-símile de Serviço assim achado, fazê-lo deixar de ser automático e fazer com que o pc o veja melhorar, não remover toda a acção de TA do processo.

- 3) AUDITE O SEGUNDO PROCESSO. Usando o mesmo método de auditar como em 2 acima, use a TERCEIRA PERGUNTA: " Nesta vida como é que (o mesmo usado no Passo 2) iria ajudá-lo a escapar à dominação?" Quando isto parece esfriado use a QUARTA PERGUNTA:
" Nesta vida como é que (mesmo) iria ajudá-lo a dominar outros ?" Use a TERCEIRA PERGUNTA e a QUARTA PERGUNTA novamente até o pc ter tudo esfriado ou ter uma cognição grande.
- 4) AUDITE O TERCEIRO PROCESSO. Usando o mesmo método como em 2 acima use a QUINTA PERGUNTA: " Nesta vida, como é que (mesmo) iria ajudar a sua sobrevivência?" e então SEXTA PERGUNTA: "Nesta vida como é que (mesmo) iria dificultar a sobrevivência de outros?" Use CINCO e SEIS enquanto seja necessário até esfriar tudo ou produzir uma cognição grande.
- 5) PREPCHECK COM RUDS INTERMÉDIOS GRANDES, usando a pergunta, " Nesta vida, em (mesmo) tem qualquer coisa estado a ser. ..." e entra com Suprimida, Cuidadoso de, não Revelou, Invalide, Sugira, Engano sido cometido, Proteste, Ansioso sobre, Decidiu.

Se o pc tem uma cognição realmente esmagadora pare simplesmente o Prepcheck e termine.

Este Prepcheck está claro que é feito fora do metro até o pc dizer não, inspeccionando isto ao metro então e limpando-o. Uma vez que tenha ido para o metro num botão, permaneça aí para questões adicionais. Mas não limpe limpos e não deixe subidas de desaceleração ou aceleradas. E não corte a Linha de Itsa do pc.

Isso deveria ser o fim de um Fac-símile de Serviço. Mas um pc pode ter vários, assim faça tudo novamente com todos os passos tantas vezes quanto necessário. Pcs que tiveram a Lista Um de Cientologia de R2 - 12 deveriam ter isto como as primeiras coisas usadas. Pcs que tiveram



assessments feitos para cadeias de R3R deveriam ter os resultados destes assessments usados (ou tantos deles quantos os que se aplicarem) nos próximos percursos. Até mesmo se o assessment da cadeia foi percorrida em R3R use-o para R3SC.



B660823

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO

Um Fac-símile de Serviço é uma computação gerada pelo ser e não pelo banco. Um exemplo disto é: " Todos os cavalos dormem em camas ".

Tal computação presa na mente precipitará muitos doingnesses compulsivos, beingnesses e havingnesses obviamente.

Um exemplo de uma doingness precipitada pela computação acima seria: "Fazendo Camas para cavalos ".

Se no assessment para um Fac-símile de Serviço você obtém "Fazendo camas para cavalos " como o fac-símile de serviço, note que é um doingness e não uma computação e, assim, se você ajustasse o doingness no parêntese dos Comandos de Fac de Serviço, i.e.:

Como é que "Fazendo camas para cavalos " lhe daria razão?

Como é que "Fazendo camas para cavalos " faria outros estarem errados? etc., então observe muito cuidadosamente exactamente o que o preclaro diz , porque ele poderia dar as PALAVRAS EXATAS DO FAC-SÍMILE de SERVIÇO REAL - "TODOS os CAVALOS DORMEM EM CAMAS". E observe muito cuidadosamente e note toda a reacção do metro para o que ele ou ela dizem.

Note tudo isto e lembre-se que você NÃO estava a percorrer um Fac-símile de Serviço Real em primeiro lugar, e que para realmente aplainar todo o doingnesses compulsivo, beingnesses e havingnesses precipitados pela computação básica, você terá que percorrer a computação exacta com os processos para Fac. de Serviço.

Se o doingness que você percorrer for um básico é então possível que o preclaro dissipe toda a carga no Fac de Serviço e isto você avaliará pelos indicadores do pc e fenómenos do metro (i.e. agulha livre).

É obviamente melhor obter um Fac de Serviço real (computação) do que tratar de beingnesses, doingnesses e havingnesses como Fac-símiles de Serviço. Isto deve ser entendido completamente.

A audição de Fac-símile de serviço pode dar grandes ganhos, assim entenda o que você está fazendo com a tecnologia e tenha muitas vitórias.



B661130

ASSESSMENT PARA FAC-SÍMILES de SERVIÇO

A localização de fac-símiles de serviço requer uma pergunta de listagem formal, a ausência da qual pode conduzir à perca do fac de serviço actual, ou o overrun de um grau mais baixo de release.

Dos métodos de assessment, o seguinte deveria ser provavelmente abolido como um overrun de graus anteriores ou com base de obter uma agulha livre num grau prévio:

- 1) assessment lento com ITSA (overrun Grau 0)
- 2) assessment através de problemas (overrun Grau 1)
- 3) assessment por partes de existência (overrun Grau 0)

Isto deixa como métodos aceitáveis:

- 1) "Nesta vida, o que usa você para fazer outros não terem razão?"
- 2) "Nesta vida, o que pensa você ser o seu fac-símile de serviço?" (para um Cientólogo treinado no Nível IV)
- 3) "Nesta vida, o que seria uma solução segura para....."? (o espaço em branco teria sido obtido por perguntas dadas nas fitas para achar um padrão escondido ou problema escondido).
- 4) Assessment de uma lista preparada, usando o nível achado, em " Nesta vida, o que é que você..... (nível de prehav)?"

O ponto é não partir no princípio listando uma pergunta que OBVIAMENTE não RESULTARÁ NA DESCOBERTA DE UM FAC DE SERVIÇO, em cuja instância a regra de declarar o grau completo com uma agulha flutuante obtida na lista não pôde de nenhum modo aplicar-se.



B780905

ANATOMIA DE UM FAC-SIMILE DE SERVIÇO

FAC-SIMILE: Uma Imagem Mental criada inconscientemente, uma cópia do ambiente do universo físico, completa com todas as percepções, de algum momento no passado.

SERVIÇO: Um método de prover uma pessoa com o uso de alguma coisa, a acção ou o resultado de ajudar ou dar vantagem; trabalho feito; tarefa realizada.

COMPUTAÇÃO: Aquela avaliação aberrada e postulado que dita que se deve estar num certo estado para ter sucesso.

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO: O FAC-SÍMILE de SERVIÇO É AQUELA COMPUTAÇÃO GERADA PELO PRECLEAR (NÃO PELO BANCO) PARA QUE O PRÓPRIO ESTEJA CERTO E OS OUTROS ERRADOS, PARA DOMINAR OU ESCAPAR À DOMINAÇÃO E PARA AUMENTAR A PRÓPRIA SOBREVIVÊNCIA E FERIR A DE OUTROS.

Note que é uma computação, não uma doingness (estado de agir), beingness (estado de ser) ou havingness (estado de ter). Poderíamos chamar-lhe uma " computação de serviço" mas manteremos o termo usado para descrever este fenómeno ao longo da tecnologia: "fac-símile de serviço ".

É uma computação que o pc adoptou quando, numa situação extrema, se sentiu em risco por algo mas não conseguiu fazer itsa disso.

É chamado um fac-símile de serviço porque ele o usa; é "de serviço" a ele.

Uma aberração, qualquer aberração de qualquer pessoa em qualquer assunto, foi em algum momento de algum uso para ela. Pode seguir-lhe o rasto à origem. Foi de algum uso, caso contrário ela não continuaria a recriá-la. Mas agora, se a analisar em função de padrões de sobrevivência, achá-la-ia muito não-sobrevivente.

O pc adoptou isto porque não conseguia aguentar a confusão numa situação. Assim ele adoptou uma solução segura. Uma solução segura é sempre adoptada como uma fuga à restimulação ambiental. Ele adoptou uma solução segura naquela instância e sobreviveu. A solução segura tornou-se o seu dado estável. Agarrou-se a ela desde então. É a computação, a ideia fixa que ele usa para orientar a vida, o seu fac-símile de serviço.

COMO O FAC-SÍMILE de SERVIÇO SE TORNA FIXO

Uma ideia é aquilo que mais facilmente substitui um theta. Uma ideia não tem basicamente massa conectada com ela. E parece ter um pouco de sabedoria nela. Assim, constitui muito facilmente um substituído de um theta. Assim a ideia, o dado estável que ele adoptou, substitui o theta.

Como é que este dado estável fica tão fixo? É fixado, e cada vez mais firmemente com o passar do tempo, através da confusão que é suposto resolver mas que não resolve.

O dado estável foi adoptado para substituir a inspecção. A pessoa deixou de inspecionar, retirou-se de inspecionar, retirou-se de viver. Ela pôs lá o dado para substituir a sua própria observação e a sua própria resolução da vida e, naquele momento, ela começou uma acumulação de confusão.

Aquilo que não é confrontado e inspecionado tende a persistir. Assim, na ausência do próprio confronto da pessoa, a massa acumula-se. O dado estável proíbe a inspecção. É uma solução automática. É "segura". Resolve tudo. A pessoa já não tem que inspecionar para resolver e



assim nunca faz as-is da massa. Ela fica fixa no meio da massa. E colecciona confusão e a sua habilidade para inspecionar cada vez se torna menor. Quanto menos confronta, menos consegue confrontar. Isto torna-se uma espiral decrescente.

Assim aquilo que ele adoptou para lidar com o seu ambiente em sua substituição, é aquilo que reduz a sua habilidade para lidar com o seu ambiente.

As coisas que não respondem à audição de rotina, que a audição de rotina não mudará, estão arraigadas neste mecanismo.

É, então, importante achar a ideia na qual ele está tão fixo. Puxe a ideia fixa e libertará o indivíduo para um perímetro mais amplo de inspecção.

No manejamento de fac-símiles de serviço, a razão pela qual obtém acção de braço de tom quando a ideia fixa é puxada, é que a confusão que foi acumulada, e acumulada há tanto tempo, está agora a escapar-se.

CERTO/ERRADO, DOMINAR E SOBREVIVER

Certo e errado são as ferramentas da sobrevivência. Para sobreviver tem que estar certo. Há um nível no qual uma verdadeira rectidão é analítica, e há um nível no qual a rectidão e a incorrecção deixam de ser analíticas ou comprehensíveis. Quando cai abaixo desse ponto é aberração.

O ponto de degeneração de sobrevivência para sucumbir é o ponto em que se reconhece que se está errado. Isso é o começo de sucumbir. O momento em que a pessoa está preocupada com a sua própria sobrevivência é aquele em que ela entra na necessidade de dominar para sobreviver.

É assim: a insistência na sobrevivência, seguida pela necessidade de dominar, seguida então pela necessidade de estar certa. Estes postulados vão em declive.

Assim obtém-se uma correcção ou incorrecção aberradas. O jogo do domínio consiste em pôr o outro errado de modo a que nós fiquemos correctos.

Isso é a essência do fac-símile de serviço.

A razão pela qual o fac-símile de serviço não é racional é porque tem $A=A=As$ ao longo de toda a linha do tempo. Descendo a linha isto mostra-se de um lado para outro como um $A=A=A$ aberrado. Se o indivíduo está sobrevivendo ele deve estar correcto. E as pessoas defenderão as incorrecções mais fantásticas na base de que elas têm razão.

Em tempo presente e em qualquer ponto ao longo da pista, o tipo está tentando estar certo, tentando estar certo, tentando estar certo. O que quer que seja que faz, está tentando estar certo. Para sobreviver tem que estar certo mais do que está errado, assim adquire a obsessão para estar certo a fim de sobreviver. A mentira é que ele não pode fazer qualquer outra coisa a não ser sobreviver.

Não é que tentar estar certo seja errado- é obsessivamente tentar estar certo sobre alguma coisa que está obviamente errado. É aí que o indivíduo já não é capaz de seleccionar o seu próprio curso de comportamento. Quando ele está obsessivamente a seguir cursos de comportamento não inspecionados a fim de estar certo.

Não há nada só sobre um fac-símile de serviço, não há nenhuma racionalidade nele. A computação não se ajusta ao incidente ou evento que aconteceu.

Simplesmente obriga, exagera e destrói a liberdade de escolha passando por cima do exercício da capacidade de ser feliz, poderoso, normal ou activo. Destroi poder, destrói liberdade de escolha.

Qualquer que seja a zona ou área você verá o indivíduo a piorar. Ele está numa espiral decrescente. Mas é ele que a está a gerar.



A intenção de estar certo é a intenção mais forte no universo. Acima disto tem o esforço para dominar e acima disso tem o esforço para sobreviver. Estas coisas são fortes. Mas estamos falando aqui sobre uma actividade mental. Uma actividade de pensamento. Uma actividade intencional.

A Sobrevivência, ela simplesmente acontece. Dominação, ela simplesmente acontece.

Essas não são coisas intencionais. Mas se descer ao longo do nível da intencionalidade encontrará o certo e o errado: a intenção mais forte no universo.

É sempre uma solução aberrada. Existe sempre em tempo presente e é parte do ambiente do pc.

Ele está a gerá-la. É a solução dele. Subjugado como está por isto, ele mesmo assim a está a gerar. É aberrada porque é uma solução não inspeccionada. E é algo que todo o mundo está a dizer ao pc, sem querer ou não, que está errado, o que provoca que ele afirme, ainda mais, que tem razão. Era a solução perfeita na primeira ocasião em que ele a agarrou.

Mas agora monitora a vida dele; está vivendo a vida dele por ele. E nem vagamente o ajuda a tomar conta da sua vida.

Isto é a anatomia do fac-símile de serviço.

Você vai achá-los em qualquer pc que auditar. Um fac-símile de serviço é a pista, a chave para o caso de um pc. É a rota para sucumbir que ele afirma cegamente ser a rota para a sobrevivência. E todo o pc tem mais que um destes.

Afortunadamente, nós temos o tecnologia para o salvar. Nós somos o únicos a tê-la.

L. RON HUBBARD



6309C04

SHSpec-302

Como Achar um Fac-símile de Serviço

Aparentemente, há mais para saber sobre facts de serviço do que o que foi transmitido, provavelmente porque é tão simples. Os PCs não impedem os seus facts de serviço de serem descobertos. Se você aponta o PC na direcção certa, ele irá directamente ao fact de serviço, a menos que você o impeça. Assim não impeça isto!

No assessment para facts de serviço, não há nenhum substituto para saber o que é um fact de serviço é. Um fact de serviço é, primeiro, uma solução tremenda, sempre aberrada, em PT, como parte do o ambiente de PC que, o PC acredita, resultaria numa ameaça à sua sobrevivência se fosse perturbado. É algo que os outros continuam a dizer ao PC que está errado o que só o faz afirmar que tem razão. Esta afirmação de correcção é muito integral e importante ao fact de serviço. Faz o PC ser inauditável na medida em que ele só está a ter audição para provar que tem razão. Sobressai como um polegar dorido. A pessoa poderia ter mais dificuldade em dar-lhe um nome do que em achá-lo. O corpo humano é um fact de serviço, mas se usássemos isto, iríamos para OT, e não estamos atirando para isso. Nós só estamos usando o fact de serviço nesta vida, para tornar o PC auditável. Assim o corpo não é o fact de serviço que nós temos em mira. Tendo achado um fact de serviço, nós não usamos isto para fazer um OT. Nós só estamos tentando obter alguém auditável e manter as soluções constantemente restimuladas fora do caminho, paraclarearmos esta vida. Obviamente que, na pista total, ter um banco é um fac-símile de serviço. Isso responde pela relutância para se chegar a claro que se notou anteriormente, quando se achavam metas.

“ Sendo incapaz “ ainda poderiam ser um fact de serviço a um nível de OT, se, digamos, o OT não conseguia inclinar um planeta. Mas atacando este tipo de fact de serviço directamente é um gradiente muito íngreme Você poderia correr facts de serviço a todos os diferentes níveis. O conceito do fact de serviço está baseado na teoria da confusão e do dado estável. Percorrendo um fact de serviço, nós estamos atacando uma solução que é uma barreira para se libertar de uma confusão. Você pode arrancar o dado estável do centro de uma confusão e assim obter uma descarga da energia da confusão. Um dado estável mantém uma confusão no lugar. É o contrário de usar um dado estável para resolver uma confusão. A Carga é uma confusão eléctrica. Enquanto um dado estável mantiver uma confusão no lugar, a confusão não descarregará.

As confusões são toleráveis e nem sempre são aberrativas. A maioria não tem nenhum valor aberrativo, por exemplo num jogo de cartas. A vida não é, em si mesma, uma acção aberrativa. Tem de haver um pouco de força e violências envolvidas na confusão, ou pelo menos uma ameaça bastante real à sobrevivência, para ser aberrativa. O theta “sabe” que se deixar de dramatizar um fact de serviço, morrerá. A coisa imediata com que alguém está preocupado pode não ser o próprio fac-símile de serviço. Poderia ser a consequência de qualquer outra coisa que é um fact de serviço.

A consequência poderia estar muito escondida; as duas coisas poderiam ter no melhor dos casos uma leve conexão. À medida que você retira facts de serviço, o central, do qual todos os outros dependem, eventualmente cairá. À medida que audita o caso, poderia retirar vários antes do central surgir. O facts de serviço aparentes apoiam-se no fact de serviço principal. Um procedimento de rotina para aplicar a isto seria uma solução lógica a uma área muito ilógica, mas é melhor entender o que você está fazendo. Se o caso foi auditado, você poderia colecionar uma lista de coisas que foram achadas no PC, por exemplo listas velhas, assessment de R2-12, etc. Discutindo-os com o PC e seguindo o interesse do PC, você poderia achar algum fact de serviço. Você poderia ter que reformular em palavras algumas das coisas que apanha. A bateria certo-errado é sempre a mesma. A pergunta é, “ Como iria (a condição ou coisa achada) dar-lhe razão



e tirá-la a outros"? O fac de serviço é o PC; é algo que ele tem; não é como um oppterm. É algo que ele tem, que lhe faz ter razão e faz os outros estarem errados. O PC espirrará, no comando de audição. Por exemplo o PC pode duplicar erradamente o comando de audição como “Que coisa faria isto estar errada”? Não se preocupe com isso. Deixe a automação esgotar-se. Então volte a fazer a sua pergunta original e obtenha a resposta. Um fac-símile de serviço não é uma acção. Um acção seria o resultado de um fac de serviço. O fac de serviço faz surgir automações porque é um automático, é uma solução não analisada. Por isso, você não o percorre como um processo repetitivo. “Automação” significa que mais respostas que o PC pode articular estão chegando do banco. Quando isto acontece, quando as palavras estão vindo muito rapidamente, você sabe que está obtendo o fac de serviço. Lance a pergunta e deixe os leões rasgá-la por algum tempo; deixe a automação esgotar-se. Deixe-a “pinotear” quando o PC começa a percorrer. Então, quando ele esgota as respostas, vire-a do avesso e percorra-a do outro modo, se é que ele já não o fez ele próprio. Você está tentando libertar-se da avalanche de automações e obter TA. Também, não faça overrun insistindo em mais respostas que o PC tem, ou você pode obter um fluxo preso. Percorra permissivamente. Às vezes é difícil manter o PC a responder à pergunta, só porque ele está numa área de dissociação. A solução está a segurar uma tremenda quantidade de aberração que não vai ser as-isada enquanto a solução estiver ali. A solução continua simplesmente acumulando massa.

A solução está sempre abaixo de 2.0 na escala de tom porque é, por natureza, um substituto para uma linha de itsa.

O PC sentiu que não conseguiu fazer nenhum itsa do objecto que estava tentando pôr errado, assim ele inventou esta solução como uma solução final, e isso é um substituto para uma linha de itsa. Então não há nenhum as-isness ou itsa no ambiente. Visto não haver nenhum as-isness, você obtém uma acumulação de massa. Considerando que é um substituto para uma linha de itsa, o fac de serviço é chamado sempre que o PC se refere a qualquer coisa. Quando a solução está abaixo de 2.0, propõe a ideia que, para sobreviver, é necessário sucumbir. É a isto que se resume de tal forma é aberrada. Por exemplo, a solução pode ser não comer [como na anorexia nervosa].

O fac de serviço nem mesmo se tem que ajustar ao ambiente do sujeito. É frequentemente totalmente escondido. Você pode não detectar o fac de serviço pelo que a pessoa está fazendo. É frequentemente subterrâneo, especialmente o muito escondido. Alguns, porém, são muito óbvios, às vezes tão óbvios que você não repara neles. Você poderia perguntar, como uma pergunta de L e N, “O que é que você pensa ser o seu fac de serviço?” O interesse é a chave. O fac de serviço não é uma solução deliberada. É uma solução automática subconsciente que a pessoa tem à beira todo o tempo. Isso é o que faz os facets de serviço fáceis de detectar. Se você tem o fac de serviço, o PC não consegue ficar fora dele. Tem que ser bastante específico. Você pode usar um “represente” em algo que é muito geral. Você pode fazer o assessment da lista de acordo com o interesse. O PC tende a entrar no remoinho do fac de serviço. Se o PC tem um braço de tom frágil, facilmente preso, então você tem um fac de serviço, uma solução lá que está impedindo a carga de escapar. O PC não tem que olhar para as coisas; ele já as tem resolvidas.

Uma vez você tem o fac de serviço, consiga que o PC lhe fale como, nesta vida, este o faria ter razão, etc. Não procure a pista antiga. Isto melhora a capacidade do PC para obter acção de TA. A peculiaridade da acção que você está vendo não é particularmente grande, comparado com a peculiaridade dos costumes sociais, mas está passando por sobrevivência quando não é claramente nada a favor da sobrevivência. O PC se interessará por isto, e obterá TA, porque é uma solução fixa. O vosso interesse principal é a acção de TA. Consiga simplesmente que a massa que aí estava pendurada flua.

Um fac de serviço é uma solução fixa, contra a sobrevivência, que a pessoa não inspeccionou. Poderia ser até mesmo uma solução de sobrevivência fixa, contudo isso não interferiria com a audição. Porém, usando a conduta como um critério põe qualquer sujeito em risco de ser afastado. Um fac de serviço é louco quando comparado, não com as normas sociais, mas com a sobrevivência real. Assim, pode-se dizer o seguinte sobre um fac de serviço:



- 1) É contra-sobrevivência, mas posa como sobrevivência.
- 2) Tem o interesse do PC.
- 3) Prende o braço de tom.
- 4) É sempre protraído em PT. Assim qualquer PTP constante pode conter um fac de serviço. Por exemplo, você poderia perguntar, "O que é que você queria solucionar que o fez entrar na Cientologia"? Isso é uma razão pela qual o processamento de facts de serviço é benéfico. Porém, é perigoso listar muitos problemas num PC, porque você está dando para o PC muito whatsit (o que é isso), enquanto uma listagem incompleta vai provocar uma quebra de ARC no PC. Assim é melhor que faça comunicação recíproca sobre isto. Use uma discussão amigável, assim você pode sair disto se se torna perigoso. Não liste.

Quando você acha um problema apropriado, ache a solução atrás disso, e aquela solução fixa lhe dará o fac de serviço. Se a discussão se põe perigosa, você poderia libertar novamente o TA pedindo uma solução que o PC teve para cada problema que ele mencionar. Obtendo uma solução fixa significa que você tem o fac de serviço.

Note o R1C e o R2C são projectados para descartar soluções e dados estáveis. Então, não é provável que eles gelem o TA. Descubra se o PC percorreu R1C e R2C. Você pode usá-los para dados. Você pode perguntar o que o PC achou interessante. Não pergunte, "Que problemas isso resolveria?" Isso gela o TA. Faça o seu assessment. Então você pode obter o fac de serviço. O assessment preliminar do R3R é quase um lance certeiro no fac de serviço, desde que termine com uma solução estável. Esta solução deveria ser algo que faz sentido para você e para o PC. Obtendo o item com o interesse do PC lhe dará o fac de serviço. O nível avaliado será muito amplo. O fac de serviço é um imã. Você está pedindo respostas correctas, e o PC está lhe dando a mais correcta de todas. Você até pode obter o fac de serviço como um item non-sequitur numa lista. Assim esteja atento aos facts de serviço em qualquer lista. O fato de o item que é um fac de serviço ser dissociado dá-lhe uma pista. O PC dirigirá a vossa sessão com os fac de serviço dele. Eventualmente, vocês descobrem o que ele tem estado a fazer. Mantenha o percurso de facts de serviço até que você obtenha mudança no PC e uma agulha livre e bom TA. O fac de serviço é a fonte do PTP com que o PC continua a trazer para a sessão, portanto, obtê-lo poupa-lhe todo o tipo de aborrecimentos e de tempo quando o retira do caminho. Livre-se do fac de serviço, e a sobre-restimulation do caso termina. Isto reduziria por 50% a restimulation total no caso, assim os casos não continuariam a ir-se abaixo entre sessões por causa da restimulation ambiental.

Tendo a atenção do PC nas incapacidades evita a atenção dele no banco. Assim uma boa resolução de facts de serviço aumenta cem vezes a auditabilidade do caso. Assim você pode agora percorrê-lo num gradiente mais íngreme.



2- DADOS FALSOS

PL790807

DESPOJANDO DADOS FALSOS

Quando uma pessoa não estiver a funcionar bem no seu posto, no seu trabalho ou na vida, na base das suas dificuldades irá muitas vezes encontrar-se *desconhecimento* de definições básicas e de leis ou *falsas* definições, dados falsos e leis falsas, que resultam numa incapacidade para pensar com as palavras e regras dessa actividade e numa incapacidade para executar a mais simples tarefa que se peça. A pessoa fica ignorante quanto aos fundamentos da sua actividade, por vezes parecendo idiota, por causa destas palavras não-definidas ou erradamente definidas.

A principal fonte de definições falsas e dados falsos é a instrução verbal. Uma pessoa que "sabe" diz a uma outra pessoa uma definição ou um dado. A pessoa então pensa que sabe a definição (mesmo que nada no contexto faça qualquer sentido para ela). A palavra pode nem sequer dar leitura no e-metro durante as verificações de mal-entendidos porque a pessoa "pensa que sabe".

Um conselheiro diz a um político, "Não interessa o montante de dinheiro que o governo gasta. É bom para a sociedade". O político usa isto como "regra" e, o que acontece a seguir é a inflação a levar toda a gente à miséria e o governo à bancarrota. O político, sabendo que isto lhe foi garantido por uma autoridade reconhecida na matéria, não percebe que é um dado falso e continua a usá-lo até que a multidão em fúria pega nele e o leva diante de um pelotão de fuzilamento que o abate. E o triste disto é que o político nem por um momento suspeitou que havia algo de errado naquele dado, mesmo não tendo funcionado.

Não existe, em toda a sociedade, área em que os dados falsos não campeiem. "Peritos", "Conselheiros", "Amigos", "Família" raramente vão ver os textos básicos sobre os assuntos, mesmo quando se sabe que existem, e em vez disso atiram com umas interpretações e mesmo com mentiras acabadas para darem ares de muitos espertos e sabichões. O custo, em termos de produção perdida e equipamento danificado, é enorme. Vão ver isto em todos os sectores da sociedade. As pessoas não conseguem ter em conta o básico do seu trabalho. Enganam-se. Estragam coisas. Têm de refazer o que já fizeram.

Vão encontrar pessoas cuja noção de ambiente é totalmente pervertida ao ponto de andarem literalmente cegas. O tipo olha para uma árvore e a realidade da árvore está distorcida pelo "facto" de que "as árvores são feitas por Deus" **portanto, ele só tem cuidado com a árvore por isso.**

O que tentamos curar nas pessoas é a incapacidade de pensar com dados. Cheguei até aos dados falsos por serem um fenómeno adicional das palavras mal-entendidas, embora as palavras mal-entendidas desempenhem o seu papel e tenham de ser tidas em conta.

Quando uma pessoa tem dificuldade numa área ou num posto, quando parece não aplicar aquilo que "aprendeu" ou o que está a estudar, ou quando não consegue passar num dado exercício ou demonstração dos seus materiais de treino, devem suspeitar que tem dados falsos nessa área ou nesses materiais. Para conseguir ultrapassar isto, primeiro tem de destrinçar os factos verdadeiros relacionados com o assunto, dos pedaços contraditórios, informações e opiniões que lhe deram. Isto elimina os dados falsos e permite que avance.

INCAPACIDADE EM TREINAR



Aqui está uma descoberta novinha em folha que fiz: pode ser quase impossível treinar alguém que esteja assente em dados falsos no assunto em que o estão a tentar treinar. Esta é a razão *fundamental* que impede o treino de uma pessoa e Despojar os Dados Falsos permite por isso que a pessoa seja treinada mesmo que outras tentativas tenham falhado. Esta é uma descoberta muito valiosa; ela resolve o problema da incapacidade em industrial ou treinar.

FONTES

Os dados falsos num assunto podem vir de muitas fontes. No decurso da vida quotidiana as pessoas deparam-se, e muitas vezes aceitam sem investigar, toda a espécie de ideias que parecem fazer sentido sem fazer. Publicidade, jornais, TV e outros meios de comunicação estão cheios de tal material. Os dados falsos mais profundos podem vir de textos como os de Stanislavsky (um actor e realizador russo); e mesmo as mães dão uma mãozinha nisso, tal como "as crianças devem ser cuidadas, não ouvidas".

Quando um assunto, como arte, contém inúmeras autoridades e vastas opiniões vão ver que todos e cada um dos manuais sob esse título estão recheados de dados falsos. Quem estudou a técnica de estudo irá lembrar-se que a seriedade dos textos é um importante factor no estudo.

Portanto é importante que todo o supervisor ou professor que queira usar o Despojar de Dados Falsos utilize textos básicos *fiáveis*. Muitas vezes descobre-se que foram escritos pelo descobridor original do assunto e, na dúvida, evitem textos que sejam interpretações do trabalho de outrem. Em suma, escolham apenas os materiais escritos mais próximos dos factos básicos do assunto e evitem aqueles que fazem floreados sobre ele.

Pode acontecer, se fizerem bem e com mestria o Despojar de Dados Falsos sem forçar os vossos próprios dados sobre a pessoa, que ele possa achar falso *todo* um manual, para seu próprio espanto. Em tal caso, localizem um texto mais básico sobre o assunto. (Exemplos de textos falsos: Eastman Kodak; tratados de economia de Lord Keynes; textos sobre educação de John Dewey's; textos sobre a mente de Sigmund Freud; os textos derivados do "trabalho" de Wundt (Leipzig 1879—Pai da Moderna Psicologia); e (piada) um manual sobre "A Correcta Conduta das Ovelhas" escrita por A. Wolf.)



3- FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA FONTES

NT 990420 20 de Abril de 1999

A - Audição do Jogador

I-Jogos Mais Importantes (Passo MIG-”Most Imp. Games”) (Melhoria da Qualidade do Jogo)

Estabeleça os Jogos mais importantes a serem auditados. Por declaração, interesse, leituras, VGIs e F/N. O OT pode saber o que é para ser percorrido em primeiro lugar. Se não o souber ou se estiver inseguro sobre o que percorrer, use as seguintes perguntas de listing (são dadas as perguntas para o caso de audição por outro e em solo):

“Que Jogos quero (queres) melhorar?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Que Jogos me sinto (te sentes) incapaz de jogar?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Em que Jogos acabo (acabas) sempre por me (te) meter?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Que Jogos acabo (acabas) perdendo tento feito tudo bem?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

Quando encontra o jogo que deve ser resolvido em primeiro lugar, passa-se ao segundo passo.

II- Computação.

(COMPUTAÇÃO: Aquela avaliação aberrada e postulado que dita que se deve estar num certo estado para ter sucesso.)

Note que é uma computação, não uma doingness (estado de agir), beingness (estado de ser) ou havingness (estado de ter). Poderíamos chamar-lhe uma " computação de serviço" mas manteremos o termo usado para descrever este fenómeno ao longo da tecnologia: "fac-símile de serviço ".

É uma computação que o pc adoptou quando, numa situação extrema, se sentiu em risco por algo mas não conseguiu fazer itsa disso.

É chamado um fac-símile de serviço porque ele o usa; é "de serviço" a ele.)

“O que é que uso (usas) para ganhar esse Jogo (o encontrado em I)?”

Procure até encontrar um item com B/D F/N - use L&N para corrigir se necessário. Se não o encontrar pode usar outras perguntas:



“Qual é o Fac-símile de Serviço nesse Jogo?”

ou

“O que uso (usas) para explicar porque é que não sou (és) totalmente responsável nesse Jogo?”

ou

“Que postulado uso (usas) para reafirmar(es) que ainda assim tenho (tens) razão?”

ou

“Que dados INDISCUTÍVEIS uso (usas) nesse Jogo?”

ou

“Que soluções fixas uso (usas) nesse Jogo?”

O Fac-Símile terá já assumido forma ou o OT vê-o já como uma entidade exterior a ele. Pode tratar-se de um thetan-postulado, um thetan-conceito, etc. Daqui em diante o OT deve auditá-lo como uma entidade exterior.

Se em qualquer altura o conceito desaparecer e o OT o vir como não fazendo sentido e desinteressado dele, **salte para o PASSO C.**

B - Audição do “Conceito”

I- Resolução do Fac-Símile de Serviço

1) AUDITE COM CERTO-ERRADO. Pergunte cuidadosamente com a linha Itsa em acção:

a. PRIMEIRA PERGUNTA:

“Como é que (o que foi achado) me (o) faria estar certo?”

ou

“Como é que (o que foi achado) me (lhe) daria razão?”

Ajuste a pergunta até o pc poder responder, se o pc não conseguir logo. Não a force no pc. Se está correcta correrá bem. Não continue repetindo a pergunta a menos que o pc precise dela. Deixe unicamente o pc responder e responder e responder. Deixe o pc chegar a uma cognição ou esgotar as respostas ou tentar responder à pergunta seguinte prematuramente e, então, mude a pergunta para:

b. SEGUNDA PERGUNTA:

“Como é que (o que foi achado) faria outros estarem errados?”

ou

“Como é que (o que foi achado) faria outros não terem razão?”

Trate esta do mesmo modo. Deixe o pc chegar a uma cognição, esgotar as respostas ou accidentalmente começar a responder à primeira pergunta. Volte à



primeira pergunta. Faça o mesmo com ela. Depois volte à segunda pergunta. Depois questione a primeira novamente, depois a segunda.

Se o seu assessment estiver certo, o pc estará a melhorar e a ter acção de TA. Mas a acção de TA diminuirá eventualmente. Em qualquer cognição grande, termine o processo. Os pc terão automações (respostas que surgem tão rapidamente que não é fácil dizê-las) muito cedo no percurso. Estas devem ter-se ido embora e o pc estar brilhante quando você termina.

Você só está tentando terminar o carácter compulsivo do Fac-símile de Serviço assim achado, fazê-lo deixar de ser automático e fazer com que o pc o veja melhor, não remover toda a acção de TA do processo.

- 2) AUDITE O SEGUNDO PROCESSO. Usando o mesmo método de auditar como em 2 acima, use:
 - a. TERCEIRA PERGUNTA:
“**Como é que** (o mesmo usado no Passo 1) **iria ajudar-me (ajudá-lo) a escapar à dominação?**”
Quando isto parece esfriado use:
 - b. QUARTA PERGUNTA:
“**Como é que** (o mesmo usado no Passo 1) **iria ajudar-me (ajudá-lo) a dominar outros ?**”
Use a TERCEIRA PERGUNTA e a QUARTA PERGUNTA novamente até o pc ter tudo esfriado ou ter uma cognição grande.
- 3) AUDITE O TERCEIRO PROCESSO. Usando o mesmo método como em 2 acima use:
 - a. QUINTA PERGUNTA:
“**Como é que** (o mesmo usado no Passo 1) **me (o) iria ajudar a ganhar o jogo?**” e então:
 - b. SEXTA PERGUNTA:
“**Como é que** (o mesmo usado no Passo 1) **faria outros perderem o jogo?**” Use CINCO e SEIS enquanto seja necessário até esfriar tudo ou produzir uma cognição grande.

Audite até cognição, F/N, VGIs.

II - Audição de Incidentes

- 4) “**Recorda um Jogo em que te safaste com (fac-símile de serviço)**”
ITSA sobre o jogo e D/L:
"Quando foi?"
"Onde foi?"
- 5) “**Há uma altura anterior / semelhante em que te safaste com ele?**”
ITSA sobre a ocasião e D/L como acima



- 6) Vá atrás até à primeira vez em que o fac-símile de serviço foi usado.
Faça ITSA sobre a ocasião e D/L como acima.

Audite até cognição, F/N, VGIs.

III – Desenterrar a Lógica do Fac-Símile

- 1) No jogo encontrado em 3), faça VIP sobre o fac-símile:

- V) **“Qual o valor de (FacServ)?”**
I) **“Qual a importância de (FacServ)?”**
P) **“Qual o produto de (FacServ)?”**

Audite até cognição, F/N, VGIs.

IV – Limpar Fac-Símiles totalmente irracionais

- 1) Se em IV as respostas forem totalmente irracionais, use o PrPr1a :
- “O que fizeste como (FacServ)?”
 - “Que problema tentavas resolver?”
 - “O que ocultaste como (FacServ)?”
 - “Que problema tentavas resolver?”
- 2) Volte agora a usar os passos anteriores até Blow, Cog, F/N FGIs.

C - Audição de Políticas Gerais

O Fac-símile pode fazer parte de normas de conduta, costumes ou ideias fixas mais amplas. Enquanto estas estiverem no lugar é sempre possível a criação de mais fac-símiles de serviço dentro da mesma “onda”.

- 1) Faça o assessement: **“Este fac-símile de serviço fazia parte de:**
- uma política**
 - um conceito**
 - uma norma**
 - uma aprendizagem**
 - uma teoria**
 - uma fonte de dados?**
- 2) Encontre o fac-símile mais amplo:
- “**De que** (item encontrado) **fazia este fac-símile de serviço parte?**”



- b. Obtenha um fraseado com BD, F/N e que obedeça aos requisitos de um verdadeiro fac-símile de serviço (não uma beingness, não uma doingness, não uma havingness, mas sim uma computação).
 - c. Utilize-o nos passos B e C.

3) Quando a pergunta de assessment em 1 der F/N, **salte para o passo D.**

D – Passos Finais

1) - Processos de Blow (Libertação) - Passo 9 de SS:

- a. QUEM? ("Quem és?) ou (V.P.)
- b. MOCOPV? ("Volta ao momento de criação do teu ponto de vista ou LIBERTATE.") ou "Volta à tua Fonte".
- c. DIREITOS DO θn
 - i. "Tens o direito à tua própria sanidade = autodeterminação."
 - ii. "Tens o direito de abandonar um jogo = poder de escolha."

(Estes passos podem ser auxiliados por: "Não vos estou a reter. Ninguém pode" **e também:** "Podem voltar ao Estado Estático e esperarem aí até se decidirem")

2) -Processos de Can't Blow (Não consegue Libertar-se) - Passo 10 de SS:

- a. Valência: "Procura outros colados a ti!"
"Detecta outros na tua valência!"
"Algum na minha Valência?"
"Fora de Valência?"
 - a. "Que valência seria segura?" L&N até um item com BD F/N.
 - b. "Que poderias confrontar?" até BD F/N, Blow.
- b. Incidentes: 1) Inc. II & I se necessário ou M/I se é um cluster. Depois E/I até E/U.
2) Pré-I? (Percorra a cadeia de Pré-I de experiências, centrifugador, electro-esfera, Hoover, captura de E/U e E/U.
3) TW's (Percorra-os até ao momento de despejo no U. MEST
Resolva Q. ARC, Leis dos Perdedores, etc., se necessário.)
- c. Orientação: Necessita Orientação?
Necessita de um Jogo?
Necessita de um Objectivo?

3) Agora podem ser necessários alguns processos do passo 9 de SS, Passo de Blow.



E – Fenômeno Final

A limpeza destes dados estáveis pode originar breves períodos de confusão pois era essa confusão que eles estavam a aguentar. O OT pode sentir-se por vezes desorientado com a ausência de ideias assentes e fixas que o ajudem a enfrentar as situações (eram estas que enfrentavam as situações em vez dele).

Há porém uma altura em que ele se sentirá confiante em si próprio e na sua capacidade de julgamento, prescindindo cada vez mais de “dados estáveis”.

O EP é, obviamente, “Posso jogar qualquer jogo sem precisar de quaisquer dados estáveis sobre ele” ou dito em linguagem mais *caseira*: “Posso tomar conta da minha vida sem precisar de *receitas*”. A confiança em si próprio surgirá mais tarde quando vê que consegue avaliar situações sem ideias preconcebidas mas unicamente em termos de sobrevivência do maior bem para o maior número de Dinâmicas.

Deste modo o EP para o nível é, surpreendentemente:

UM SER NATURALMENTE ÉTICO

NT 990420 DE 20 de Abril de 1999
POR fr

Baseado nos trabalhos de L. Ron Hubbard,
Bill Robertson e
Dorothee Richter