



PAB. N.º 101
BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL
A Mais Antiga Publicação Contínua de Dianética e Cientologia.
De L. RON HUBBARD

Via Gabinete de Comunicações Hubbard
Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, Londres W.8

1 de Dezembro de 1956

A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS

Preparado a partir das notas de investigação de L. Ron Hubbard

TEORIA: A resposta mais adequada ao quebra-cabeças da vida são os JOGOS. O conceito de jogo ou de jogar é compreensível para qualquer pessoa.

Nos jogos existem muitos fatores. Alguns funcionam bem no processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico do theta é, evidentemente, nada versus algo como no processo "Torna-o sólido." Ele nunca consegue ser realmente alguma coisa, portanto nunca consegue realmente duplicar-se como sólido, no entanto constrói sólidos ao longo dos espaços, motivado pelo impulso para jogar.

PRÁTICA: Processem sempre em direção a uma condição de jogo. Nunca processem na Direcção de uma condição de não-jogo. Isto é mais complicado do que poderiam pensar.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos, por definição, estão a continuar visto que um jogo não iniciado não é um jogo e um terminado também não é um jogo.

Na lista seguinte temos as condições de jogo mais "processáveis" e as condições de não-jogo que mais se devem evitar.

Cada coluna da lista pode ser CONSCIENTE ou INCONSCIENTE: "condição de jogo consciente" ou "condição de jogo inconsciente," "condição de não-jogo consciente" ou "condição de não-jogo inconsciente."

Utilizando ambas as listas num nível consciente de jogo, temos sanidade. Num nível inconsciente de jogo temos aberração, neurose ou psicose.

CONDIÇÃO DE JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Não saber

Esquecer

Interesse

Desinteresse

Atenção

Autodeterminação

Identidade

Individualidade

Problemas

Não consegue ter

(os jogos têm alguma havingness)

CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Saber

Lembrar

Não atenção

Pan-determinação

Condição de sem nome

Soluções

ter

Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Só amigos
Fac-símiles	Nenhuma imagem nem universo
Solidez contínua	Sem espaços nem sólidos
Aderência contínua	Sem amigos nem inimigos
Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Acão contínua	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio	
(algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado	Perder-Ganhar
(À espera de uma Revelação)	
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito sobre os outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho	Silencio
(algum Silencio)	
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar	
(Mudança é o mais importante)	
Responsabilidade	Nenhuma responsabilidade

Inspecionando estas duas listas encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais na coluna das CONDIÇÕES DE JOGO. Encontramos todos os processos *limitados* e não funcionais na de Condições de Não-Jogo.

Processamos o preclaro sempre tal como jogaríamos um jogo. Evitamos então no processamento, as Condições de Não-Jogo.

É verdade que a Lista das Condições de Jogo contém um regime que não funciona na vida. Não é suposto que assim seja. Isto é aberrativo e processamo-lo.

O ÚNICO processo baseado em Condições de Não-Jogo que pode ser auditado é o de **Consequências (a penalidade que daí resulta) e “Faz o mock-up de uma confusão para a qual (a condição de não-jogo) poderia ser um dado estável.”**

Agora atenção, a lista de Condições de Não-Jogo é um sumário do ESTADO NATIVO de um thetan. Isto significa que o Estado Nativo não só não é processável, como fará o preclaro meter-se em dificuldades se se tentar processá-lo.

Para estabelecerem o estado nativo limpem as CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS do preclaro.

Partindo do estado nativo, um thetan aparentemente desce do seguinte modo:



ESTADO NATIVO

SERENIDADE

**SABER,
SEM JOGOS**

PARA

PARA

PARA

**THETAN
OPERANTE**

ESCALA DE TOM

**CONDIÇÕES DE JOGO
CONHECIDAS**

PARA

PARA

PARA

CORPOS

ANTAGONISMO

**CONDIÇÕES DE JOGO
DESCONHECIDAS**

PARA

PARA

PARA

**BANCOS
REATIVOS**

**ESCALA DE TOM
NEGATIVA**

**CONDIÇÕES DE NÃO-JOGO
DESCONHECIDAS**

O processamento, contudo, não segue a rota exatamente inversa. Operando a um nível de condições de jogo conhecidas, a audição converte as condições de jogo e de não-jogo desconhecidas do preclaro em condições de jogo cada vez mais conhecidas. Uma meta adicional da audição pode muito bem ser alcançar-se um não-jogo. Seria, contudo, um não-jogo conhecido e não um desconhecido e não seria, na verdade, uma condição. Uma má condição de caso seria uma condição desconhecida relativa a jogos. Uma boa condição é uma condição de jogo conhecida. Nenhuma condição seria o estado nativo.