



**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 thetan 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 Direção 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	CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO
(Consciente ou inconsciente)	(Consciente ou inconsciente)
Não saber	Saber
Esquecer	Lembrar
Interesse	
Desinteresse	
Atenção	Não atenção
Autodeterminação	Pan-determinação
Identidade	Condição de sem nome
Individualidade	
Problemas	Soluções
Não consegue ter	ter
(os jogos têm alguma havingness)	



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
Ação 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.