

# Spiele-Prozessing

Ein Vortrag vom 12. Dezember 1952

Heute ist der 12. Dezember, erster Nachmittagsvortrag.

Ich glaube, wir tun gut daran, heute Nachmittag das Standard-Arbeitsverfahren zu behandeln. Aber ich werde Ihnen zuerst Spiele-Prozessing vermitteln. In dieser ersten Stunde oder einem Teil davon werde ich Ihnen Spiele-Prozessing vermitteln.

Und der Grund, warum ich Ihnen gerade über dieser Stufe Spiele-Prozessing vermittele, ist der, daß es einen Spielgeist<sup>1</sup> gibt – einen Spielgeist, der für Ihren Preclear zurückgewonnen werden muß. Und wenn Sie das nicht verstehen – der Bursche hat keinerlei Ziel, wenn er aus seinem Kopf hinaustritt. Er hat kein Ziel. Er glaubt nicht, daß man irgendwo anders hingehen kann.

Und einer der Gründe, warum Sie erleben werden, daß ein Theta-Clear da hängen bleibt, daß er exteriorisiert und stabil draußen ist, aber nicht höher oben, ist der, daß es seiner Meinung nach keinen Grund gibt, irgendetwas zu tun. Es gibt kein Ziel. Er sagt: "Nun, was soll's. Es würde doch bedeuten, daß ich mich von all meinen Freunden trennen würde, wenn ich weitermachen würde und all diese Dinge täte. Deshalb wird es also das Beste sein, wenn ich einfach gewissermaßen hier draußen bleibe und einfach ein bißchen absonderlich bin." Nichts zu tun und kein Ort, wo man hingehen kann.

Ihm ist nicht bewußt, daß es eine Empfindung oberhalb jeder körperlichen oder geistigen Empfindung gibt, die er je empfunden hat, und die heißt Spielgeist. Und daß diese fesselnder, spannender und berausender als jede andere Art von Aktivität ist, zu der er fähig wäre. Sie ist der allererste, wesentliche Bestandteil, der einen Thetan dazu veranlaßt, in dieses Universum zu kommen oder damit zu beginnen, sein eigenes zu erschaffen. Dies ist die höchste Stufe, die es gibt.

Man würde nun denken, daß dies sehr merkwürdig sei, nicht wahr, daß wir als höchste Stufe etwas hätten, das ein Kind mit Leichtigkeit erreichen kann und dem wir keine Beachtung schenken, wenn es es erreicht hat. Und doch erinnern Sie sich alle an die Lebhaftigkeit des Spielens. Sie erinnern sich jedoch nicht sehr gut daran, denn sonst hätten Sie es nie aufgegeben.

Was ein Kind als Lebhaftigkeit des Spielens empfindet, ist so unbedeutend und so sehr bedrängt durch die hektische Umgebung, in der es leben muß, daß zwischen dem lebendigs-

---

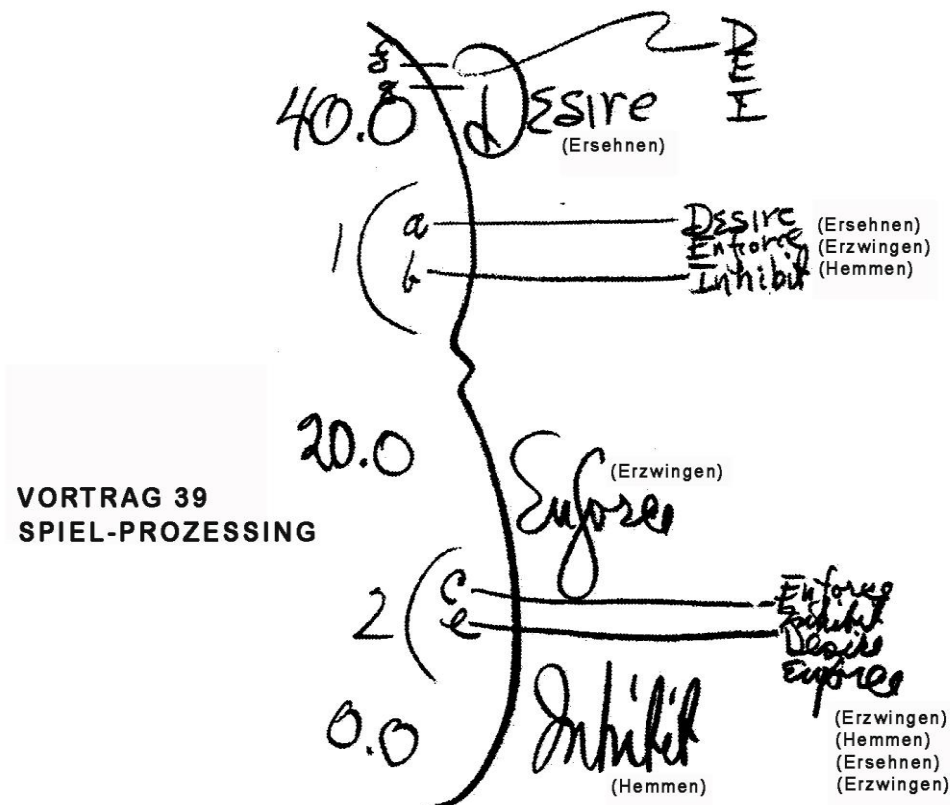
<sup>1</sup> Anm.d.Übs.: engl. "spirit of play"

ten, interessantesten Augenblick, dem Augenblick hellster Freude im Leben eines Kindes, und dem, was einfach das üblichste Gefühl ist, wenn man hoch auf der Tonskala lebendig ist, kaum ein Vergleich gezogen werden kann. Sie würden den berauschendsten, aufregendsten Moment eines Kindes beim Spielen als unterhalb der als „lebendig sein“ bekannten Empfindung bezeichnen; hoch oben auf der Tonskala. Verstehen Sie, "Spielgeist" ist die einzige Möglichkeit, wie wir es hier ausdrücken können.

Nun, es gibt demnach wirklich eine Aberration, wenn Sie es so nennen wollen – ein Erzwingen und eine Notwendigkeit – oberhalb von bloßer Havingness (das ist Zeit), das ist oberhalb von Zeit; es gibt etwas oberhalb von Zeit. Und das ist Folgendes: Es muß ein Spiel geben. Und dies befindet sich bei Ersehnen, und dies ist die höchste Stufe von Ersehnen, die es gibt: Es muß ein Spiel geben.

Dieses DEI nun, von dem ich Ihnen erzählt habe – Ersehnen, Erzwingen und Hemmen – kann ganz weit oben existieren, und nicht ganz so hoch oben, und dann nicht ganz so hoch oben, und dann geht es wieder von vorn mit dem DEI los.

Verstehen Sie, was das ist? Wahrscheinlich haben Sie es als alle diese Zyklen betrachtet. Sie haben möglicherweise die Vorstellung, daß Ihr Zyklus nur in den großen Zyklus passen kann. Hier ist der große Zyklus – 40,0, 20,0, 0,0.



12 Dec. 1<sup>st</sup> afternoon  
(12. Dez., 1. Nachmittag)

Sie glauben, daß dies der große Zyklus sei – und das ist er auch – aber Sie haben vielleicht nur in großen Zyklen gedacht. Falls dem so war, müssen Sie das ergänzen. Ich habe Ihnen ein paar Mal gezeigt, daß Gradientenskalen das Ganze als Abfolge ihrer Teile haben – so ist es korrekt ausgedrückt. Die Abfolge des Ganzen ist ähnlich der Abfolge eines beliebigen Teils des Ganzen.

Hier ist nun das Ganze von 40,0 bis 20,0. Wir werden dies nun hier mit einer Klammer versehen. Und hier schreiben wir Ersehnen, Erzwingen und Hemmen hin. Nun, das ist alles schön und gut, aber das ist der Zyklus des Ganzen.

Schauen wir uns das also noch einmal an und finden wir den Zyklus von Teil klein "a" bis Teil klein "b". Und was stellen wir fest? Wir finden Ersehnen, Erzwingen und Hemmen. Sehen Sie, hier ist Ihr winzig kleiner Teil. Nun, Sie haben – das ist auf derselben Skala – Sie haben einen weiteren kleinen Teil, und das könnte hier unten sein und das wäre von Punkt kleines "c" zu Punkt kleines "e". Und vielleicht ist es Erzwingen, Hemmen, Ersehnen, Erzwingen – dieselbe Abfolge. Sie können diese Abfolge hier an jeder Stelle finden, und sie könnte mit Hemmen beginnen und dann zu Ersehen und Erzwingen übergehen.

Worin besteht der Unterschied zwischen dem mit "1" und dem mit "2" markierten Bereich auf dieser Tonskala? Wir haben kleine Zyklen, die in den großen Zyklen ablaufen. Und ein großer Zyklus ist aus Abfolgen von kleinen Zyklen zusammengesetzt, welche mit ihm identisch sind, verstehen Sie? Wir untersuchen nun den Zyklus 40,0 bis 20,0, und wir finden heraus, daß dies der große Zyklus ist. Und der große Zyklus besteht woraus? Aus Abfolgen seiner selbst in kleineren Teilen.

Wir gehen also hier ganz nach oben und wir stellen fest, es ist Ersehnen, Erzwingen, Hemmen, und dann ist es Ersehnen, Erzwingen, Hemmen; Ersehnen, Erzwingen, Hemmen; Ersehnen, Erzwingen, Hemmen. Wir nehmen einen Teil dieses Zyklus zu jeder beliebigen Zeit – irgendeinen kleinen Teil dieses Zyklus. Vielleicht finden Sie in diesem Fall einen Aktionszyklus, der endet und startet. Sie können diesen Teil davon hernehmen. Sehen Sie, wie sich das verhält?

In diesem Fall ähnelt der Teil dem Ganzen. Wenn der Teil dem Ganzen ähnelt, so werden Sie feststellen, daß Sie von 4,0 nach 2,0 ein Ersehnen, Erzwingen, Hemmen haben. DEI paßt dann auf einen kleinen Zyklus, sehen Sie? Begeisterung wäre, jemanden dazu zu bringen, etwas zu ersehnen, und Konservatismus wäre so etwas in der Art davon, einen Wunsch eher zu hemmen, und gleich unterhalb dieser Stufe irgendwo gäbe es ein Ersehnen. Und dann würde es zum Erzwingen des Antagonismus übergehen.

Das sagt Ihnen, daß dies ... dies ist lediglich eine Art, wie man es aufzeichnen kann.

Nun, Sie haben ... Wut ist eigentlich ein Festhalten. Es kann ein Hemmen sein. Leute haben Angst, daß Leute wütend werden, deshalb kann es also ein Hemmen sein. Es ist auch ein Erzwingen. Es ist also je nach seiner Richtung und Absicht entsprechend interpretierbar, verstehen Sie? Es ist je nach seiner Richtung und Absicht interpretierbar.

In Ordnung. Nun nehmen wir also ... dies besteht aus winzig kleinen Zyklen. Und diese Linie, dieser Zyklus hier – diese Klammer – ist der große DEI-Zyklus, und woraus besteht er? Es ist eine Gradientenskala kleiner Zyklen, die mit ihm identisch sind. Und um sich das einfach besser vorzustellen, sie ist nicht nur mit ihm identisch, man könnte auf der großen

Skala hier – dem großen DEI-Zyklus – könnte man Brocken beliebiger anderer Zyklen hernehmen und sie einfach in die Sache einpassen.

Und auf diese Weise kann man die erstaunlichste Vielschichtigkeit an Wechselwirkungen erhalten. Nehmen wir die Emotionsskala und fügen sie in kleinen Teilen hier ein. Fügen Sie Ihre Emotionsskala dort ein, wo sie im großen Zyklus hineingehört, und sie wird Emotionen aufzeigen, die keine Namen tragen. Und dennoch wissen Sie, daß diese existieren. So etwas wie, ähm, schöne Brutalität – wissen Sie, es gibt so etwas wie schöne Brutalität. Dies läge irgendwo entlang der Emotion von Brutalität und beim ästhetischen Wahrnehmungsbereich. Und das ist es, was Sie daraus erhalten würden.

Sie könnten also jeden beliebigen Teil eines anderen Zyklus in jeden beliebigen Teil dieses Zyklus einspielen. Und Sie können einfach weitere Zyklen untereinander austauschen oder Teile von Zyklen untereinander austauschen. Sie brauchen sich dadurch nicht aus der Fassung bringen zu lassen. Sie haben einen großen Zyklus und diese großen Zyklen, und wenn Sie allein mit diesen arbeiten, werden Sie gut zurechtkommen. Sie brauchen nichts einzu... aber wenn Sie das menschliche Verhalten, die Wechselwirkungen und so weiter, vollständig verstehen möchten, dann sollten Sie sich besser darüber im Klaren sein, daß es genau hier oben, fast bei 40,0, ein DEI gibt. Es macht sich ein Hemmen bemerkbar, weit oben.

Ich rüttelte Sie gerade ein bißchen durch. Einige von Ihnen sehen aus, als seien sie gegen die Wand getrieben worden und würden irgendwie brutal behandelt. Aber das ist so, weil Sie sich selbst ganz wunderbar in einem großartigen Statik, genannt Aktionszyklus, etabliert haben. Und Sie haben in diesem Aktionszyklus keinerlei Flexibilität zugelassen. Sie meinten, daß der Aktionszyklus immer von 40 bis 20 geht – ungeachtet der Tatsache, daß Ihre Erfahrung mit Preclears Ihnen sagt, daß es zwischen 4,0 und 2,0 einen vollständigen Aktionszyklus gibt, von geistiger Gesundheit bis zu Geisteskrankheit. Und von 2,0 bis 0,0, was geistig relativ gesund und total bekloppt ist – kleine Gradientenskalen.

Warum? Woraus besteht dieses Ding? Wenn Sie Ersehnen, Erzwingen, Hemmen sagen – was sagen Sie damit? Sie sagen Flow, Dispersal, Ridge. Sie können das nun auf mehrere Weisen betrachten. Sie können sagen – Sie könnten sagen, das Ridge sei wünschenswert, und es zu erzwingen wäre der Flow und es zu hemmen wäre, es explodieren zu lassen.

Nehmen wir diese drei Dinge bei einem Auto. Hier ist ein Auto: Es ist wünschenswert, da es ein großer Brocken ist. Wir bekommen also einen Flow, um die Erwünschtheit zu erhalten – und jemand jagt es in die Luft, noch ehe es erlangt werden kann. Dies ist eine Betrachtungsweise; nämlich hinsichtlich Gegenständen. Und wir haben dies: Ridge, Flows und Dispersals.

In Ordnung, schauen wir uns das noch einmal an. Wenn wir hier nach oben kommen, stellen wir fest, daß Ersehnen mit Raum zu tun hat – **relativem** Raum. Ihr Gegenstand ist also dort oben groß. Ihr Gegenstand enthält eine Menge Raum, und dieser Raum selbst ist Ersehnen. Und Flow ist die Änderung des Zustands, und Dispersal ist das Zerstreuen der bestehenden Sache. Ich könnte jetzt bei der Spitze beginnen. Sie könnten sich dieses ganze Schema von Dingen austüfteln.

Oh, übrigens gibt es eine nette Art und Weise, dies auszutüfteln. Ich **muß** Ihnen davon erzählen. Jemand wird das austüfteln. Nach dem Abend neulich, als ich Ihnen diesen Vortrag

über Verdünnung-Verdichtung von elektronischen Wellen hielt – die Leute sind bereit, sich das Hirn darüber zu zermartern, bis ihnen eines darüber klar wird, und zwar, daß Raum einfach voll ist – der Raum des MEST-Universums ist mit winzigen Partikeln einfach übersät und vollgestopft.

Wenn Sie es nicht glauben, dort steht die Sonne. Es gab einmal eine Explosion dort in der Mitte, und Ihre Sonne ließ einen ganzen Haufen Verdünnungs-Verdichtungs-Ridges entstehen und dann wurden diese durch etwas zu einem schnellen Stillstand gebracht. Und das hinterließ Partikel in genau den harmonischen Entfernungen zur Sonne, wo man heute die planetarischen Kreisbahnen vorfindet. Diese Ringe verfestigten sich offensichtlich, und man hat ein Planetensystem von der Größe eines Sonnensystems. Es ist sehr leicht zu erklären.

Außerdem gibt es eine Harmonik in der Entfernung; man hat eine Intensität dieser Art. Und was geschieht? Die Sonne fährt fort damit, dies auszustoßen. Sie hat eine bestimmte harmonische Wellenlänge und sie fährt damit fort, Ridges in diesen Bandbereich zu setzen. Sie setzt Ridges in den Bandbereich der Erde, Ridges und mehr Ridges und mehr Ridges und mehr Ridges. Wie schafft sie das? Photonen treffen die Erde – sie treffen die Erde. Und jedes Mal, wenn sie die Erde treffen, machen sie platsch. Da ist also die Erde, die um die Sonne kreist, und Photonen, die aus der Sonne heraustreten und die Erde treffen, und daher hat man auf dem Orbit der Erde einen ständigen Partikeleinschlag. Und während man diesen ständigen Partikeleinschlag hat, während die Erde mehr oder weniger diesen Orbit beibehält und sich all diese Partikel mit dem Sonnensystem im Gleichgewicht befinden und diesem angehören, hat man natürlich die Erde, die ihre Kreise zieht und nicht nur von all dem getroffen wird, sondern der Staub, der übrig bleibt, wird von der Erde nach und nach aufgesammelt, während sie in ihrem Orbit dahinfegt.

Sehen Sie, die Erde ist eine Art großer Staubsauger. Diese Photonen – Photonen sind tatsächlich Partikel; es sind keine mythischen Objekte, es sind Partikel. Und das war ein großer Schock für die Jungs, als sie feststellten, daß ein Zyklotron ... daß ein Elektron über Masse verfügte. Ein furchtbarer Schock, als sie das zum ersten Mal festgestellt haben.

In Ordnung. Diese Dinge aus Masse ... Es wäre wie – was würde passieren, wenn eine ganze Haufen von Flugzeugen aus der Sonne herausflöge und die Erde träfe? Und die Erde würde dann weiter und weiter auf dem Orbit dahinziehen und diese verstreuten, zertrümmerten Flugzeuge würden mehr oder weniger im Orbit bleiben. Die Erde würde sie alle nach und nach auffegen, nicht wahr? Wenn sie nicht von Anfang an auf der Erde verblieben wären.

Genauso verhält es sich mit einem Photon. Ein Photon tritt aus der Sonne, genau wie jenes Flugzeug, prallt gegen die Erde und entkommt dann entweder der Schwerkraft der Erde und wird später als Bruchstück eingefangen. Und die Erde befindet sich auf einem harmonischen Punkt für Photonen und für Sonnenenergie.

In Ordnung. Es gibt also Bandbereiche, die im Umfang zunehmen. Die Erde kann nicht anders, als größer und größer und größer und größer und größer zu werden. Und die Sonne, da sie ihre Photonen verliert, kann nicht anders, als kleiner und kleiner und kleiner und kleiner und kleiner zu werden. Und so kommt es: Die Sonne bekommt immer weniger Raum, wird immerzu dichter. Wie dicht kann sie werden? Sie kann so dicht werden, daß sie nicht länger ... daß es einem Elektron nicht mehr möglich ist, von der Sonnenoberfläche zu ent-

kommen. Die Schwerkraft der Sonne reicht aus, um den Impuls des Elektrons davonzufiegen, zu überwinden. Und der Drang des Elektrons zu entkommen erfordert einen Impuls, verstehen Sie? Während dieser Impuls sich also verlangsamt und während die Elektronen immer langsamer und langsamer weggehen und es immer weniger und weniger derlei spaltbares Material gibt, das auf der Sonne reagieren kann, erhalten Sie dieses merkwürdige Phänomen eines dunklen Sterns, der keineswegs dunkel ist. Ein dunkler Stern ist etwas Furchtbares. Die Elektronen treten daraus aus und drehen dann um und fallen wieder darauf zurück. Und natürlich scheint dieses Ding nicht. Es könnte unmöglich scheinen, weil jedes Photon, das hineingelangt, nicht wieder herauskommt. Und jedes darin befindliche Photon, das herauszukommen versucht, kann nicht davon entkommen. Somit haben Sie keine Sonne mehr, die scheint.

Auf diese Weise erlöschen Sonnen. Es ist ihren Elektronen nicht mehr möglich, über diesen Punkt der Schwerkraft hinaus auszuströmen, und sie werden zurück hineingezogen, wodurch die Sonne nicht mehr scheint. Aber solange die Sonne scheint, und solange irgend eine Sonne scheint – solange die Milchstraße scheint – würde die Zahl der Photonen pro Kubikzentimeter im Raum, wenn man dies wirklich zählen müßte, das verfügbare Vermögen einer Person übersteigen, diese mit einer modernen Rechenmaschine zusammenzuzählen.

Es gibt dort draußen einfach mengenweise davon, und sie strömen wie verrückt in alle Richtungen. Die Photonen von Arkturus strömen durch diesen Raum. Die Milchstraße ist aus Sonnen zusammengesetzt, die größer sind – die meisten von ihnen – als Sonne Zwölf, welche unsere Sonne hier ist. Und es ist eine Tatsache, daß alle diese Sterne Photonen in alle Richtungen wegfliegen lassen und diese Photonen eigentlich, da sie nicht meßbar sind, weil sie keine Elektronenmasse aufweisen ... Es ist genau wie Schwimmen – ich meine, es handelt sich nicht um leeren Raum; es ist nicht einmal annähernd leerer Raum. Wäre es leerer Raum, hätten Sie in diesem Augenblick kein Sonnenlicht. Sehen Sie, wie hell das Sonnenlicht draußen ist? Nun, das sind Photonen – es erscheint hell, weil die Photonen gegen Luftpartikel prallen und sie die Luftpartikel zum Leuchten bringen. Oder sie prallen gegen Nebelpartikel und sie bringen die Nebelpartikel zum Leuchten. Und wenn Sie nicht glauben, daß das eine Menge Photonen sind ...

Nun, wir befinden uns ganz hier draußen beim eins, zwei, drei – bei der dritten planetarischen Kreisbahn von der Sonne. Und dennoch ist der Ausstoß der Sonne an Photonen ausreichend, um die Luft dieses Kunststück vollführen zu lassen.

Nun, Sie fragen sich, wie Radiowellen zur Sonne gelangen oder wie Radiowellen sich durch den Raum bewegen. „Also, Radiowellen könnten sich nicht durch leeren Raum fortbewegen“ – aber es gibt auch keinen in diesem Universum. Es gibt keinen leeren Raum.

Hier ist also wieder die altbekannte Verdünnung-Verdichtung am Werk. Wenn Sie hinausgehen und dies mit Hilfe von Geigerzählern oder so testen möchten – es ist einfach, tun Sie's. Es läßt sich sehr einfach bewerkstelligen. Sie könnten, beispielsweise, nicht alle Photonen aus einer Glasglocke absaugen. Sie könnten zwar die gesamte Luft absaugen, aber nicht alle Photonen.

Den Jungs wurde also beim Thema Luft recht übel mitgespielt. Sie feuerten eine Pistole in einer leeren Glasglocke ab und sagten: „Sieh nur! Man kann es nicht hören. Es scheint aber Licht durch sie hindurch. Wenn also Licht hindurchscheint, schwingt das Licht auf linea-

ren Wellen, und es gibt eine Art gespenstischer Welle namens lineare Welle, und wir wissen nichts darüber, aber wir können jedem vorschwindeln, daß wir etwas wissen. Es funktioniert nicht in den Formeln und ist nicht vorhersagbar und wir wissen nicht, was es mit diesen statischen Stürmen auf sich hat, und sie könnten unmöglich Zerstreungsgebiete sein, die über die Erde ziehen.“ Und so erhalten Sie einen Schlamassel.

Was hat das alles nun mit unserem vorliegenden Thema hier zu tun? Es heißt einfach, daß dies der verflixteste voll gestopfte und dicht gepackte Raum ist, den man sich vorstellen kann!

Wenn Sie sich also mit völlig leerem Raum befassen würden, hätten Sie zumindest Raum. Sie hätten **zumindest** Raum. Und jener Raum ist wünschenswert. Sie würden jetzt sagen: „Mensch, ich wünschte, ich könnte ein bißchen völlig leeren, unverbundenen Raum erschaffen, der nichts mit dem MEST-Universum zu tun hätte. Ich wünschte wirklich, ich könnte es – meinen eigenen Raum.“

Also gut, das heißt, daß Raum wünschenswert ist.

Diesbezüglich wird nun etwas auf einem Gradienten geschehen, der so schwach ist, daß es sich kaum beschreiben läßt. In dem Moment, wo Sie jenen Raum haben, gibt es eine geringe Erzwingung, ihn haben zu müssen. Sie zwingen ihn sich selbst auf. Sie sagen: „Nun, in Ordnung. Jetzt – jetzt will ich diesen Raum haben. Ich setze jetzt diese Ankerpunkte hinaus – diese Ankerpunkte bleiben jetzt genau dort stehen.“ Das ist Erzwingen. „Und jetzt muß ich – ich muß Kraft auf diese Ankerpunkte setzen. Und sieh nur – diese Ankerpunkte zeigen eine Tendenz, sich zu entfernen oder näher zu kommen. Halten wir ihre Bewegung auf – *he-he!*“ Mit anderen Worten, hemmen.

Und das alles würde sich praktisch im gleichen gedanklichen Atemzug abspielen, im selben gedanklichen Augenblick. Sie würden sagen: „Ich will diesen Raum. Ich muß die Ankerpunkte hinaussetzen, um sein Bestehen zu erzwingen, und ich werde die Bewegung der Ankerpunkte hemmen.“ Und Sie haben von einem winzig kleinen Aktionszyklus gesprochen, der sich ganz hier oben zwischen „f“ und „g“ abspielen würde. Und zwischen „f“ und „g“ hier ist ein vollständiges DEI.

Nun, das trifft auf jeden Ihrer Aktionszyklen zu. Wie gewaltig soll das Modell sein, nach dem Sie arbeiten wollen? Oder wie groß soll das Spiel sein, das Sie spielen möchten?

Es gibt nun Burschen, die zum Altherren-Verein hingehen. Sie sitzen über den Schachbrettern und spielen eine gute, schnelle Partie Schach. Wenn man ihnen Figuren angemessener Größe geben würden, würden sie nur squirreln. Richtig Schach spielt man mit lebenden Spielern, man spielt es mit richtig lebenden Spielern und auf einem Brett von ausreichender Größe – oh, 70 Meter mal 70 Meter, irgend so etwas. Das ist gutes, ästhetisches Schach. Man kann hoch darüber sitzen und Schach spielen. Aber ein Typ muß die Masse<sup>2</sup> gewissermaßen verringern, damit sein Raum-Masse-Verhältnis nicht so groß ist. Und so erhält man diese winzig kleinen Spielbretter und so weiter.

---

<sup>2</sup> Anm.d.Übs.: evtl. ein Versprecher, gemeint müßte eigentlich „Raum“ sein.

Haben Sie je Schach auf einem Miniatur-Steckbrett gespielt? Nun, wenn man die Spiele darstellen würde, die auf einem Miniatur-Steckbrett gespielt werden, und jene Spiele darstellen könnte, die auf einem großen Spielbrett gespielt werden, würde man herausfinden, daß die Spiele unterschiedlich wären. Auf dem größeren Spielbrett sind sie etwas mutiger und schneidiger. Und bei diesen winzig kleinen Steckbrettern wird ein Bursche ziemlich konservativ. Das ist einfach die relative Größe.

In Ordnung, die Größenordnung des Spiels – wir kommen jetzt zur Sache – hängt also von den Raum-Masse-Verhältnissen ab, die damit zu tun haben. Wenn Sie sehr, sehr wenig Masse haben für sehr, sehr, sehr viel Raum, dann werden Sie ein Spiel spielen, das sehr leichtfüßig und von sehr kurzer Dauer ist – sehr kurzer Dauer. Ich meine, es ist einfach *Pffft! Zisch! Rausch!* Schnelles Spiel. Allerlei Raum und nur sehr wenig Spielen.

Oder, weil es ein so schnelles Spiel ist, ist es kaum ein Spiel. Oder es könnte ein unendlich langsames Spiel sein. Denn, meine Güte! Sobald Sie so viel Raum haben, spielt Ihr Gesichtspunkt, was Zeit betrifft, einfach verrückt. Sie haben all diesen Raum zur Verfügung und praktisch keine Masse darin. Und das würde eine Menge leichtfüßiges, ausgedehntes Spielen erfordern.

Wenn Sie ein solches Spiel spielten und es mit Reden verbunden wäre oder so etwas, gäbe es wahrscheinlich alle möglichen Dinge, die man tun müßte, um zu versuchen, diese kleine Partikelmasse auszugleichen. Niemand würde versuchen, irgend etwas schnell zu machen. Man würde verzweifelt versuchen, alles langsam zu machen. Und die Langsamkeit, mit der man zu Werke ginge, wäre einfach wie ein zuckender Blitz. Ein Blitz zuckt, das Spiel hat begonnen und aufgehört.

Das – zum Beispiel würde ein Gespräch, um ein Spiel mit all diesem Raum und dieser sehr geringen Masse vorzuschlagen, sich wahrscheinlich sehr in die Länge ziehen, es würde eine Menge Ideen beinhalten und wäre fürchterlich komplex. Wahrscheinlich würde es enorm viel ernste Höflichkeit beinhalten – all das getragen von einem sagenhaften Spielgeist, verstehen Sie? Und es gäbe wahrscheinlich diese blumige, lange, verwickelte Rede, wahrscheinlich wäre jede Bewegung von schwungvollen Gesten begleitet und es gäbe wahrscheinlich ... man würde versuchen, eine Zusammenstellung von Ritualen notwendig zu machen, um die Masse zu ersetzen. Keine nennenswerte Materie da, sehen Sie. Also sagt der Bursche: „Nun denn, mal sehen. Das Ritual, durch das wir ein Partikel verlieren.“ Und natürlich wird der Wert eines Partikels inmitten all dieser endlosen Weite des Raumes sehr groß.

Dies wird bewiesen durch – sind Sie je ins Herzen Afrikas vorgedrungen oder irgendwohin und haben einen Weißen entdeckt? Oder sind Sie je irgendwo in die Wüste hinausgegangen und haben jemanden gefunden, der dort schon lange Zeit gelebt und nicht viele Menschen gesehen hat? Und wenn Sie auftauchen, werden Sie wie ein Prinz behandelt – gewaltige Feier und enorme Höflichkeit, und er ist richtig, ehrlich froh, Sie zu sehen. Verstehen Sie, Sie sind wertvoll – Sie bedeuten ihm viel. Ich meine, er ist sehr froh, Sie zu sehen. Man würde denken, es wäre umgekehrt – er sei dort draußen, weil er Dinge nicht ausstehen kann und so weiter. Das ist nicht der Fall.

Sie können die ganze Welt abklappern, die dünn besiedelten Gebiete aufsuchen – denn der rote Teppich ist dort stets ausgerollt, und Sie sind wertvoll, Ihre Meinungen sind wertvoll,



Ihre Neuigkeiten sind wertvoll. All dies hat Wert. Sie bekommen also unglaublichen Wert pro Partikel.

Drücken wir nun das Ganze auf etwa die Hälfte zusammen, und der Raum und die Partikel gleichen sich im Wert an. Oben, beim Beginn des Spiels, fehlt Raum jeder Wert. Es gibt so viel davon. Und Wert wird durch Knappheit bestimmt. Es gibt also all diesen Raum, Sie haben also allen möglichen Raum – niemand würde sich ein Spiel am oberen Ende der Skala ausdenken, in dem man um einen Raumbereich kämpft.

Sie sammeln einen Haufen Jungs zusammen, Sie wissen schon, viele kluge Köpfe und so weiter. Und man sagt sich: „Wie wär’s, laßt uns dieses Spiel haben, und wir werden diese Grenzlinie hier haben.“

Die sagen: „Eine was?“

„Na, eine Grenzlinie – ihr habt die Hälfte dieses Raumes.“

„Die Hälfte von welchem Raum?“

„Nun, die Hälfte von diesem ganzen Bereich. Und wir nehmen die andere Hälfte von diesem Bereich, und dann werden wir diese zwei Bereiche verteidigen.“

Der Bursche wird sagen: „Du bist wohl verrückt! So ein Spiel kann es unmöglich geben.“

Und Sie würden sagen: „Klar könnte man auf diese Weise ein Spiel spielen. Man teilt diesen Raum in zwei Hälften, und man verteidigt ...“

„Du bist wohl verrückt! Das könnte man unmöglich tun. Dieses – worin liegt da der Sinn? Was – was wäre der Sinn von diesem Spiel?“

Und Sie würden sagen: „Nun, euren Raum einzunehmen, und ihr versucht, unseren Raum einzunehmen.“

Oh nein. Sie könnten es auf dieser Stufe niemandem begreiflich machen, auch nicht sich selbst, auf dieser Stufe. Sie würden einfach all diesen Raum anschauen und würden sagen: „Raum gewinnen, nichts dabei.“

In Ordnung. Genau dort auf dieser Stufe würden Sie sagen: „In Ordnung, seht ihr dieses kleine Partikel? Das ist ein einziges Elektron. Das ist das Wienie<sup>3</sup> in diesem Spiel. Das ist es, wohinter wir alle her sein werden.“ Das ist übrigens ein Ausdruck aus Hollywood. In den alten Filmen – es gab immer einen Schatz oder so etwas. Und dieser große Schatz, hinter dem jeder her war – wenn jeder im Film hinter dem Mädchen her war oder wenn jeder im Film hinter... einer Stellung her war oder hinter was auch immer irgend jemand her war – so lautete der alte Slangausdruck der Drehbuchautoren in Hollywood dafür, daß das ein „Wienie“ war. Und übrigens, wenn Sie das Wienie aus einem Film oder einer Story entfernen, fällt es geradewegs aus der Rubrik Spiele heraus, hört auf eine Story zu sein. Uneleganter Ausdruck, aber ziemlich ausdrucksstark.

---

<sup>3</sup> Anm.d.Übs.: engl. wienie = Kurzform für „Wiener Würstchen“

In Ordnung, ein Partikel. Und Sie sagen: „Nun schau. Deine gesamte Mannschaft ist hinter diesem Partikel her und unsere gesamte Mannschaft ist hinter diesem Partikel her.“

Und sie würden sagen: „Donnerwetter, das ist ein gutes Spiel. Oh, Junge! Ja, fangen wir an! Wie machen wir das jetzt?“

„Wir machen es so, daß dieses eine Partikel unveränderlich ist – es kann nicht verändert werden, so daß wer immer es auch bekommt, er es nicht hinter sich verstecken könnte oder so etwas. Dieses eine Partikel kann nicht verändert werden. *Ha-ha!*“ Daher kann es also nicht zerstört werden, damit es gewonnen werden kann. Denn wenn es zerstört werden könnte, dann würde man, in dem Moment, wo die andere Seite dabei wäre zu gewinnen, kein Spiel haben. Es muß also ein unzerstörbares Partikel sein.

Seht, wir haben all diesen Raum und dieses unzerstörbare Partikel. In Ordnung. Nun, setzen wir uns hier hin und sehen, wer sich die größte Idee oder die kleinste Idee ausdenken kann. Und derjenige, der die beste hat – wir stellen die Schiedsrichter dorthin – und derjenige, der die beste Idee hat, gewinnt das Partikel.“

Es wäre keine nennenswerte Aktion, verstehen Sie? Es gibt einfach zu viel Raum. Aktion – welchen Sinn hat es, in all diesem Raum herumzuschweben? „Oh, nein! Du willst doch nicht etwa sagen, daß wir uns in diesem Zeug *bewegen* sollen?“ Es gibt einfach zu viel Raum.

Lassen Sie uns von dort aus auf der Skala hinuntergehen und bei 20,0 – bei 20,0 stellen wir fest, daß Raum und Partikel gleichermaßen wertvoll sind. Und daß der Raum – um zu erreichen, daß die Partikel und der Raum gleich wertvoll sind, Junge, müssen Sie eine Unmenge davon haben. Sie müssen wirklich eine Unmenge Partikel und eine Unmenge Raum haben, damit dieses Spiel anfängt, interessant zu werden, und richtig Aktion hineinkommt. Aber erhalten Sie diese, so bekommen Sie unglaubliche Aktion. Schnelle Bewegung.

Dieses Spiel könnte jetzt brutal, was einer schweren Welle entspräche, oder ästhetisch gespielt werden, was eine sehr winzig kleine Welle bedeuten würde. Und es könnte in der Gegend von 20,0 in brutaler oder ästhetischer Weise existieren. So oder so – brutal oder ästhetisch.

Und sehr häufig werden Sie die ästhetische Mannschaft gegen die brutale Mannschaft antreten sehen. Und dies wird heutzutage so in ihren kleinen Miniaturspielen namens Wrestling<sup>4</sup> so hingestellt. Man hat die Bestie und man hat den Held. Der Held ist für gewöhnlich sehr hübsch, und die Bestie ist sehr grob und so weiter. Dies ist also – man spielt einfach in Dichotomien, wenn man zur Mitte der Skala kommt.

Sie haben die Spitze des Wellenbandbereiches beim Mittelpunkt der Skala – ästhetische Welle beim Mittelpunkt der Skala gegen Brutalität, in der Skalenmitte. Nun, lassen Sie uns die Skala hinuntergehen und uns dieses Spiel anschauen, das man „ein menschliches Wesen sein“ nennt. Dabei stellen wir fest, daß es dort verflüxt wenig Raum und eine ungeheure Menge Partikel gibt und daß das Spiel durch diesen Faktor in ein totales Durcheinander gestürzt wird. Um irgendeine Art von Knappheit zu bekommen, sind Leute derart an die Vorstellung gewöhnt, daß Raum keinen Wert hat – sie glauben immer noch, daß sie sich ganz

---

<sup>4</sup> Anm.d.Übs.: wrestling = amerikanisches (Schau-) Ringen.

oben auf der Skala befinden – seht Ihr, Raum hat keinen Wert. Also müssen die Partikel wertvoll sein. Und herrje, sie haben Körper, die aus Milliarden der milliardsten Potenz von Partikeln bestehen und sie haben all diesen ungeheuren Raum ... Ich weiß nicht, wie viele Partikel es in einem Körper gibt, wenn man schon anfängt, über ein Partikel zu sprechen – ein Partikel – und aus diesem Partikel ein Elektron macht. Weiß der Himmel, wie viele Elektronen eine Person in ihrem Körper hat. Ich glaube, daß nicht einmal die schlaunen Jungs es berechnen könnten.

Und jetzt haben Sie alle diese Partikel, diese Elektronen, hier auf der Erde, in der Erde, in – Sie haben Masse, Gegenstände, Gegenstände, Gegenstände, und das ist billig – *rrrrrr!* Sie müssen arbeiten und arbeiten und arbeiten.

Und wir müssen eine Idee in einen Gegenstand investieren, damit er gut wird. Wir müssen eine Menge Zeit und Kunstfertigkeit investieren, damit er gut wird, um seine Havingness zu steigern. Und um seine Havingness mehr und mehr und mehr zu steigern, kommen wir letztendlich zu einem Wienie.

Die Leute müssen jede Menge Partikel besitzen. Raum hat immer noch keinen Wert. Das ist wirklich aberriert, denn, Junge, er ist derart zusammengedrückt – wir haben so wenig Raum. Kennen Sie einen einzigen Ort hier auf der Erde, wo man sich mit eintausendsechshundert Kilometern pro Stunde fortbewegen kann – außer genau hier auf diesem Punkt der Oberfläche, wo Sie sich in diesem Moment mit eintausendsechshundert Kilometern pro Stunde fortbewegen – Kennen Sie irgendeinen Ort auf der Erde, wo Sie aufdrehen könnten und eintausendsechshundert Kilometer pro Stunde zurücklegen? Ich spreche von auf der Erdoberfläche. Nein, sicherlich nicht. Die verschiedenen Dinge – draußen in den Wüsten und bei Daytona Beach<sup>5</sup> und dergleichen. Und das Meer – Wellen machen es unmöglich, auf irgendeine derartige Geschwindigkeit zu beschleunigen. Und es fehlt Ihnen einfach an „Länge“, um sich richtig schnell fortzubewegen.

Was Ihre obere Atmosphäre betrifft: Das Zeug ist zugestopft. Junge, das ist richtig zusammengepfercht. Luft – zwei Kilogramm pro Quadratcentimeter. Und wenn Sie nicht glauben, daß es dort eine Menge Luftpartikel gibt, dann sind Sie verrückt. Es wird von der Schallmauer gesprochen. Hin und wieder ist irgendein Flugzeug mit 1040 Kilometern pro Stunde unterwegs, oder was auch immer es sein mag, und plötzlich wird es langsamer und geht durch diese „Schallmauer“ – Knall! Jedermanns Fenster machen noch kilometerweit *buu-uu-uu-uum*.

Es ist also nicht viel Bewegung an diesem Spiel beteiligt. Hier unten kann man Schach spielen und denken, es sei ein Spiel. Nun, das Spiel ist deshalb sehr ernst geworden, größtenteils, weil es keinen Sinn hat. Man kann eigentlich nicht – man muß arbeiten und arbeiten und arbeiten und arbeiten und arbeiten. Während einer Wirtschaftskrise müssen Orangen mit Hilfe von Kerosin verbrannt werden, und Milch muß in die Flüsse geschüttet werden, um die Kinder auszuhungern, um Milch und Orangen rar zu machen.

---

<sup>5</sup> Anm.d.Übs.: Anspielung auf die Orte, wo in der Mitte des 20. Jahrhunderts in den USA versucht wurde, Geschwindigkeitsweltrekorde mit Landfahrzeugen aufzustellen.

Sie werden es nicht glauben! So etwas wie Knappheit gibt es nicht. Es gibt einen derartigen Überfluß, daß Menschen sich hinsetzen und die Nacht durcharbeiten müssen, in dem Versuch, etwas aufzudonnern, damit es wertvoll wird. Es gibt keine Knappheit. Es gibt einen derartigen Überfluß an Partikeln, daß diese Erde zu diesem Zeitpunkt mit Hilfe moderner Geräte mehr als das Hundertfache ihrer gegenwärtigen Bevölkerung ernähren könnte – Photosynthese. Ein Photon – man glaubte, die Algen würden 28 Prozent des Sonnenlichts umwandeln. Die Jungs liefen herum und glaubten dies. Sie glaubten dies und hatten nie eine Untersuchung durchgeführt, also fuhren sie einfach fort, dies zu glauben.

Es gab einen Doktor namens Warburg. Hitler – der schlaue alte Bursche Hitler. Oh, er war ein cleverer Junge, das war er. Er war einfach verflixt schlau. Ich habe von keinem Menschen gehört, der in einem kürzeren Zeitraum mehr Spiele zerstört und weniger Spiele geschaffen hat. Und dennoch versuchte er anscheinend, in Richtung Spiele zu gehen, wohingegen er in Wirklichkeit nur ein Spielverderber war. Er stellte Spiele auf, die zerstörten. Und das war das einzige Ziel am Ende jedes Spiels, das aufgestellt wurde – Zerstörung. Ich meine damit auch seine eigene Zerstörung. Ich meine, er hat das alles sehr sorgfältig arrangiert. Sagenhafte schöpferische und produktive Kraft des deutschen Volkes. Und was macht er? Er benutzt sie, um zu versuchen, das Spiel von jedem anderen auf der Welt zu zerschlagen, anstatt ein Spiel zu spielen. Er ließ nicht zu, daß irgendjemand mit Hitler Ball spielen könnte – niemand. Er mußte alle Spiele zerstören – *bumm! Knall!* „Und *Herring* und *Gabballs*, ach!“<sup>6</sup> Junge, er war ein toller Bursche.

Wie auch immer, ein Typ wie Hitler kommt daher und nimmt jeden ästhetischen Wert, alles andere, was er nur irgendwie anhäufen kann. Und das Einzige, was er tut, ist Spiele zu zerschlagen.

Nun, Spiele sind hier auf der Erde aus folgendem Grund ziemlich schwer hinzustellen: dem Überfluß an Nahrung. Also haben sie es hier auf einer Ebene von Knappheit eingerichtet, die sie überbeansprucht und verursacht, daß das Spiel somit eigentlich niemandem Spaß macht. Arbeit, Arbeit, Arbeit. Knappheit, Knappheit, Knappheit, Knappheit.

Hitler vertrieb Warburg. Und Dr. Warburg ging, 1933, 34, zur Universität von Maryland, wo er seither Versuche an Photosynthese-Tanks durchgeführt hat. Und die Algen wandeln etwa 88 Prozent des auf sie auftreffenden Sonnenlichts um, nicht 28. Und das ergibt einen Grünertrag pro Morgen<sup>7</sup> Tank von fünfhundert Tonnen Nahrung pro Jahr. Den höchsten Ertrag, den wir heutzutage auf einem Morgen Land vorweisen können, ist Luzerne, mit fünf Tonnen pro Morgen jährlich. Und der übliche Ertrag liegt bei etwa zwei Tonnen pro Morgen jährlich, auf äußerst ertragreichem Ackerland. Ist das nicht faszinierend?

Und was Algen zu sich nehmen, sind Mineralien – und davon haben wir alle möglichen. Mineralien und Wasser. Es gibt jede Menge Wasser – lassen Sie sich von niemandem vormachen, daß wir nicht jede Menge Wasser hätten. Es gibt Methoden, Sonnenlicht zu raffinieren ... ich meine, das Meerwasser in solchem Ausmaß zu raffinieren, daß Sie so viel Süßwasser haben könnten, wie Sie wollten.

---

<sup>6</sup> Anm.d.Übs.: Verballhornung von „Göring“ und „Goebbels“.

<sup>7</sup> Anm.d.Übs.: engl. „acre“, entspricht 4047 qm.

Sogar in Kalifornien, zum Beispiel, hat der dortige Gouverneur – selbstverständlich macht das Aufrechterhalten des Gesetzes der Knappheit es unmöglich – ein Preisgeld in Höhe von einer Million Dollar ausgesetzt für denjenigen, der ein Verfahren entwickeln könnte, das Meerwasser kostengünstig in Süßwasser umwandelte. Wem will er etwas vormachen? Sich selbst oder der Allgemeinheit oder wem? Denn es kann mit großer Leichtigkeit geschafft werden. Er hat nichts als reine Wüste hinter sich – die verflucht größten Wüsten, die Sie je in Ihrem Leben gesehen haben. Riesige, natürliche Filteranlagen – *riesige*. Und alles, was er braucht, sind Pumpsysteme. Es kostet nicht sehr viel, Wasser herumzupumpen. Sie könnten Salz aus Salzwasser herausfiltern und so viele Süßwasserseen hinter Los Angeles anlegen, das man keine mehr sehen möchte. Das Problem ist nur, es würde die Knappheit zunichte machen.

Jeder hier auf der Erde ist sich sehr wohl bewußt, daß wir eine Knappheit an Partikeln haben müssen, um die Nachfrage zu steigern. Und sie haben sie gesteigert, und es ist bis zu einem Punkt aus dem Lot geraten, wo es für die Mehrheit der Leute hier kein wirkliches Spiel geben kann. Und sie sind sich der Tatsache, daß sie sich in einem Spiel befinden, nicht einmal bewußt, bis sie richtig kräftig auditiert worden sind. Sie werden mit ihrer Stufe hinaufkommen, und sie werden plötzlich ihren Spielgeist zurückgewinnen. Sie sind dort praktisch tot, denn Knappheit ist Raum, wirklich, aber Raum hat keinen Wert. Und Knappheit – erzwungene Knappheit von Partikeln, während es einen solchen Überfluß an Partikeln gibt und einen Überfluß an potenzieller Nahrungsproduktion, daß man unmöglich dabei mithalten kann.

Was nun die Geburtenkontrolle betrifft, sagen Sie: „Nun ja, Geburtenkontrolle, wir werden einfach über diesen Vorrat an Nahrungsmitteln hinausgehen.“ Oh nein, das würden wir nicht.

Äh ... die Auditoren, die dies herausgefunden haben, haben mich bisher gebeten, es nicht zu erwähnen, aber Theta-Clearing stellt Schwangerschaftsabbruch nach Belieben zur Verfügung. Wir dürfen dies nicht erwähnen, denn sonst, der Himmel steh uns bei, geht der Moralkodex dahin. Penizillin hat die Ebene der Krankheiten von uns genommen, und jetzt kann eine Person – ein Mädchen kann ein paar Energiestrahlen hernehmen, sich einfach aus ihrem Kopf nach draußen bewegen und ein paar Energiestrahlen nehmen und eine Schwangerschaft abrechnen.

Ich meine, es ist einfach nichts Wildes oder Gewaltames oder Schlimmes dabei oder irgend so etwas. Stellen Sie einfach sicher, daß sich der Geburtskanal öffnet. Es ist sehr einfach – es gibt da Muskeln und so weiter, die sich innerhalb eines bestimmten Zeitraums jeden Monat zusammenziehen und dehnen und so weiter. Und Schwangerschaften, die bereits bis zu drei Monaten fortgeschritten waren und derlei, sind auf diese Weise abgebrochen worden. In welcher Zeitspanne? Vierundzwanzig Stunden. Mit welchen Vorrichtungen? Mit keinen. Welchen Nebenwirkungen? Keinen. Ist das nicht faszinierend?

Sie haben also so etwas wie Geburtenkontrolle direkt inmitten von Theta-Clearing. Es könnte mit so etwas viel experimentiert werden, damit es gut funktionierte. Aber die drei Auditoren, die etwas damit zu tun gehabt haben, haben entdeckt, daß es einfach tödlich war – eins, zwei, drei.

Nun, wenn Sie Geburtenkontrolle im Griff hätten und Sie Nahrungsmittel im Überfluß haben, Mensch! Es scheint mir, als ob das Spiel hier auf der Erde sehr interessant und sehr angenehm werden könnte. Ja, in der Tat. Denn schauen Sie sich an, worüber die Leute hauptsächlich besorgt sind. In diesem Land ist es für uns kein Problem. Wir haben hier reichlich Nahrungsmittel. Aber, Mensch – ein Überfluß an Babys ist das einzige Ziel der Gesellschaft Indiens und Chinas. Oh nein! Es ist nur – sie ... Puerto Rico, mit einem der am dichtesten bevölkerten Gebiete der Welt, spielt dort unten momentan das Spiel, achtzehn Kinder pro Familie zu haben. Oh, es ist einfach schlimm! Nun, wenn Sie für einen derartigen Überfluß an menschlichen Wesen sorgen, werden diese so wertlos, daß es in keinem Spiel eine Rolle für sie gibt.

Und wissen Sie, daß es nirgendwo hier auf der Erde einen Schiedsrichter gibt. Nirgendwo hier auf der Erde haben sie einen Spielaufseher. Nirgendwo hier auf der Erde gibt es ein „Büro der Spieleschöpfer<sup>8</sup>, Außenstelle Erde“ – nirgends. Es gibt niemanden, der hier herumläuft und über Spiele nachdenkt – niemanden.

Was unternehmen wir also in Bezug auf so etwas? Nun, Sie können einfach diese alten Pläne völlig über den Haufen werfen, indem Sie untersuchen, was ein Spiel im Grunde ist. Nun, an erster Stelle hat jeder – es gibt noch ein weiteres Recht, das andere Leute bestreiten könnten, und das ist: Jeder hat ein Anrecht darauf in einem Spiel mitzuspielen – irgendeinem Spiel. Das stimmt. Nun, Leute die ein Spiel spielen haben ein Recht, andere Leute davon auszuschließen, ein Spiel zu spielen, aber sie haben nicht das Recht, es in einer Weise zu arrangieren, daß jene Leute nicht in einem anderen Spiel mitspielen können.

Es gibt also eine Menge Spielrechte. Und wenn Sie – wenn Sie Spielrechte untersucht und entwickelt haben, haben Sie die Menschenrechte übertroffen und mehr als wiederhergestellt und umrissen – viel mehr. Denn es fügt noch etwas Anderes hinzu. Alles, was die Menschenrechte bewirken, ist, einem Menschen ein Recht darauf zu geben, gelangweilt zu sein. Wenn sie ihm die äußerste Handlungsfreiheit gäben, all diese „Freiheiten von“, würde dies schließlich als endgültiges Ziel auf das Recht hinauslaufen, gelangweilt zu sein – denn es gibt nichts, wofür man sein Interesse einsetzen könnte. Niemand übernimmt irgendwelche Verantwortung dafür, jemandes Interesse zu wecken, außer einer Handvoll Künstler und einigen Unternehmern hier auf der Erde. Man legt ihnen alle möglichen Steine in den Weg. Einzig auf diese Leute ist das Interesse am Dasein eigentlich zurückzuführen.

Oh, man hat dieses Spiel einfach so verrückt etabliert, daß das Spiel einfach völlig außer Kontrolle ist. Und das ganze Spiel MEST-Universum, geht ungefähr in die gleiche Richtung. Das Spiel wurde mit einem zu 180 Grad verkehrten Vektor eingerichtet und natürlich driftet es, während es sich entwickelt, für die Individuen, die am Spiel beteiligt sind, immer weiter auf die falsche Seite ab. Und das ist nicht gut.

Bei seinem Beginn also wäre jedenfalls das Gefühl, daß es ein Spiel geben muß, die höchste Ebene von Trieb. Es gibt keinen Grund, warum Sie das Gefühl haben, daß es ein Spiel geben muß, aber wenn Sie hier sind, sind Sie durch diese Schicht hindurchgegangen und Sie haben immer noch dieses Gefühl, daß es ein Spiel geben muß. Und ich sage Ihnen nicht,

---

<sup>8</sup> Anm.d.Übs.: engl. “game maker”

daß Sie dieses Gefühl loswerden sollen. Ich sage Ihnen, daß Sie den Spielgeist rehabilitieren sollen. Und dann können Sie sich die höheren Schichten anschauen und herausfinden, ob Sie das andere loswerden möchten.

Aber Sie werden das andere nicht loswerden, bevor Sie den Spielgeist rehabilitiert haben. Sie müssen nach oben und durch diesen Aktionszyklus hindurchgehen, den Sie auf der Tafel hier sehen können. Oben durch den Bereich hindurch, den ich dort mit „1“ markiert habe, zumindest durch die Schicht „a-b“, bevor Sie die Empfindung, Spielgeist, überhaupt erfahren können. Es dauert nicht allzu lange, um zu dieser Phase zu gelangen. Aber sie wird hervorgebracht und erreicht, indem Emotion eingeübt wird – indem Emotion auf Dinge gelegt wird und sie wieder herausgenommen wird. Und Überschwang nicht vergessen wird und weit darüber Spielgeist. Spielgeist.

Jemand, der nun nach oben bis 40,0 kommt und auf heitere Gelassenheit gelangt – niemand hat heitere Gelassenheit je bei 40,0 angesiedelt. Sie befindet sich *oberhalb* von 40,0 und *oberhalb* von „Es muß ein Spiel geben“. Und ein Bursche, der bis dahin hinaufkommen und heitere Gelassenheit fühlen kann, ohne zu fühlen: "Es muß ein Spiel geben", hat einfach – es ist einfach so, daß eines der folgenden Dinge geschehen ist: Er ist an der Ecke von 42. Straße und Broadway in die U-Bahn gestiegen und ist in der Bronx angekommen, ohne mit der U-Bahn gefahren zu sein. Er ist einfach – es ist einfach – in diesem Übereinstimmungsmuster und in dem Muster davon, wie man sich aus diesem Universum zurückzieht, und von Rehabilitation, kann es einfach nicht geschehen. Sie könnten unmöglich *wirkliche* heitere Gelassenheit erreichen, ohne durch die hektischsten, zwingendsten Aspekte des Spielgeistes zu gehen.

Solange Sie Spielgeist nicht in seiner durchdringendsten Bedeutung erfahren haben, kann es für Sie unmöglich heitere Gelassenheit geben, denn Spielgeist wäre immer noch als ein grundlegender, darunter liegender Trieb vorhanden. Und wenn Sie über heitere Gelassenheit sprechen, dann tun Sie gut daran zu wissen, wovon Sie sprechen. Denn es gibt in diesem Saal niemanden, der sie je gefühlt hat. Dessen bin ich mir sicher. Jedenfalls nicht in ungefähr den letzten vierundsiebzig Billionen Jahren.

Heitere Gelassenheit – oh, Mann! Sie können – heitere Gelassenheit – wenn Sie in die Nähe von jemandem kommen, der wirklich heiter gelassen ist, fühlen Sie sich, wie wenn Sie an einem heißen Sommertag in einen herrlich kühlen See gehen würden. Sie fühlen sich einfach „(seufz)“.

Aber es kommen *hohe, freie* Gefühle in diesen Emotionen oben auf der Tonskala in den Spielen vor. Junge, dieses Gefühl um 22,0 herum! Man hat eine Horde Mannschaftskameraden und es gibt ein – diese ganze Sache läuft in diese und jene Richtung. Ich meine, jeder ist so todernst. Oh, ihnen ist es ernst, bis zum Punkt der Brutalität, wenn sie es auf der brutalen Seite dieser Sache spielen. Wir reden hier von einem ernsthaften Spiel! Denn es gibt nicht sehr viel zu verlieren, verstehen Sie? Ich meine, ein Bursche kann nicht schwer verletzt werden. Ein Bursche, der so schwer verletzt werden kann wie Homo sapiens, kann ein solches Spiel unmöglich spielen. Die meinen es wirklich Ernst.

Wir haben diese Mannschaft A. Sie sind die Weißen; und Mannschaft B, sie sind in diesem Spiel die Schwarzen. Und sie betrachten sich selbst als Mannschaften. Sie haben die

Seiten untereinander aufgeteilt und dieses und jenes. Und Junge, der Ethikkodex, der für einen Mannschaftskameraden gilt, ist strenger und schwerwiegender als alles, was es je gab, als das Rittertum noch in Blüte stand.

Als wir uns die ritterlichen Bedingungen des Rittertums und dessen Gelöbnisse zu Eigen machten, wurden diese wahrscheinlich von irgendeiner Mannschaft hinten auf der Zeitspur übernommen, oder von irgendeinem heruntergekommenen Teil der Mannschaftsethik. Und – ja, es ist eine Superlative. Und – oh, ein Bursche würde alles auf der Basis der Mannschaft tun. Sich selbst umbringen lassen, um einen Mannschaftskameraden zu retten, und das war's. Mannschaftskamerad ist in Gefahr, und er kann diese Gefahr abwenden – indem er sich umbringen läßt. Und das wird einfach erwartet. Das ist nicht heroisch.

Hier unten auf der Erde zieht ein Bursche los und rackert sich ab, um seine Firma zu retten oder so etwas – herrje, man verleiht ihm Medaillen und hängt sie überall auf, und er taucht in allen Werbespots für Kriegsanleihen auf, und die Regierung ... Übrigens, die Regierung vermarktet niemals Tapferkeit. Ich will nicht, daß Sie diesen Eindruck erhalten. Diese Regierung hat nicht jeden Orden und jede Auszeichnung, die sie überreichen konnte, herabgesetzt. Diese Regierung würde nie irgendetwas herabsetzen. Diese Regierung ist eine reine, rechtschaffene, edle Gruppe, und es gibt keinen hintergründigen Beweggrund, ein Politiker in der Regierung zu sein – keinen einzigen. Niemand erhält je Bestechungsgelder oder so etwas.

Wissen Sie, daß das Land sich gerade jetzt in Bezug auf das Thema unehrliche Regierung in Apathie befindet? Sie lassen sogar die Republikaner reinkommen.

Nun, wie auch immer. Hier ist das Mannschaftsspiel. Wir reden von ernsthaftem Spielen. Die spielen um dieses Partikel oder sie spielen um diesen Planeten oder so etwas. Es ist kein verstecktes Spiel. Sehen Sie, es wird eigentlich nicht um die Erde gespielt. Es gibt eine Mannschaft, die gern glauben würde, daß um die Erde gespielt wird, aber die sind festgenagelt. Die sind wie ein Soldat festgenagelt, über dessen Kopf 88-Millimeter-Geschosse, eines pro Millisekunde, sausen. Und es gibt – es gibt eine versteckte Infiltration. Sie finden das hin und wieder bei Preclears – Überwachungsaktivität von einem Zwischenleben-Bereich, die sich hier auf der Erde abspielt. Und man würde meinen, dies sei sehr mächtig, und es würde *wirklich* zu etwas führen – nein! Denn es ist kein Spiel. Die Leute, die das tun, sind nämlich, was Mannschaftsspiel betrifft, zu weit heruntergekommen, als daß sie sich gegen die Mannschaft behaupten könnten, die das andere Spiel spielt. Hier läuft kein Spiel ab, außer es handelt sich um ein Spiel, das sich „Rehabilitierung“ nennt, oder es ist ein Spiel, genannt „Abgangslager“. Nun – was es durchaus sein könnte.

In Ordnung. Wir haben hier nun also dieses ganze Interessengebiet und die ganze Unternehmung namens MEST-Universum, was als Spiel begann. Aber glauben Sie nicht, daß das MEST-Universum das einzige Spiel ist, das es gibt. Das wäre, als würde man sagen: „Es gibt nur das Rose Bowl<sup>9</sup> als Stadion.“ Das denken die in Kalifornien. Ich bin sicher, daß sie davon überzeugt sind. Bei jedem fünften Kalifornier, mit dem Sie Bekanntschaft gemacht und den Sie getroffen haben, und den sie fragen: „Gibt es irgend ein anderes Stadion auf der

---

<sup>9</sup> Anm.d.Übs.: Rose Bowl, Name eines großen Football-Stadions in Pasadena, einem Vorort von Los Angeles, das 1921-1922 errichtet wurde.



Welt?“ – Er würde sagen: „Nein. Die Kalifornier haben Stadien erfunden und sie haben den Football erfunden und sie haben das Rose Bowl gebaut und nun, da sie das Rose Bowl gebaut haben, ist dies das einzige Stadion der Welt, und außerdem ist es das größte Stadion der Welt.“

Kalifornien wird, was Naivität über ihre Umgebung und so weiter betrifft, nur noch von Texas geschlagen. Nun, das ist nicht der Fall – die Spiele, die im Rose Bowl ausgetragen werden, sind nicht die einzigen Football- oder Ballspiele, die in der Welt gespielt werden. Und ich möchte nicht, daß Sie diese Vorstellung bekommen, nur weil sie mit einem Kalifornier gesprochen haben.

Aber so ähnlich verhält es sich mit dem MEST-Universum. Das MEST-Universum würde Sie glauben machen, dies sei das einzige Spiel, das es irgendwo im Ganzen überhaupt gibt. Das ist nicht wahr! Nicht einmal annähernd. Es sind Spiele mit allen möglichen Regeln im Gang, auf fantastischen Ebenen von Interesse und so weiter.

In Ordnung, ich werde Ihnen jetzt dieses Blatt vorlesen, einfach damit wir es auf dem Band haben: (*Wie viele Minuten haben wir? Fünf Minuten. Das ist mehr als genug.*)

"Die Aberration oberhalb von Zeit lautet: 'Es muß ein Spiel geben.' Es gibt dort oben nun ein Postulat: 'Es muß ein Spiel geben', und es gibt eine Ebene von Interesse, und daher kommt ein Flow auf. Und: 'Es muß ein Spiel geben' und: 'Es darf kein Spiel geben', somit ist der Auflöser eines Spieles<sup>10</sup> genauso wichtig, wie der Schöpfer von Spielen."

Und jetzt: "Die Spielregeln sind folgende: Einschränkungen bei sich selbst und anderen. Gehorsam gegenüber Regeln. Fehlendes Bewußtsein über die Regeln, um Realität hinzuzufügen" – wir geben vor, die Regeln seien echt. "ARK mit anderen, um spielen zu können. Schmerz als eine Strafe, der man sich fügt" – man muß eine Strafe haben, der man sich fügt; andernfalls wird sich niemand an die Regeln halten. "Übereinstimmung mit den Regeln und Strafen ist notwendig, damit das Spiel weitergeht" – und Junge, das stimmt wirklich!

"Verfall des Spiels bis hin zu keinem Spiel" – der Aktionszyklus zeigt Ihnen, daß das ganze Spiel ein Gegenstand ohne Bewegung ist. Wissen Sie, das Wienie wird schließlich zu allem, was es gibt, und es gibt nicht einmal mehr Aktion, um das Wienie zu bekommen.

"Arbeit ist das Eingeständnis der Unfähigkeit zu spielen" – wenn Sie arbeiten müssen, können Sie nicht spielen, offensichtlich. Darüber lamentieren die Leute hier wirklich.

"Ein Spiel der Komplexität und Stufen" – die Tonskala ist ein solches Spiel; sie ist lediglich eine Karte der MEST-Universum-Spiele.

"Die Eigentümlichkeit oder Anfälligkeit eines Spielschöpfers; Leute versuchen, das Spiel eines Spielschöpfers zu spielen" – es ist ein Spiel für sich. Der große *Kapitalista* oder *Volkskommissar* pflegt das zu tun. "Das Spiel namens Schöpfer von Spielen resultiert in keinem Spiel. Und das Spiel namens Auflösen von Spielen resultiert in einem Spiel. 8008."

„Es gibt ein Spiel namens Freiheit“ – und das spielen Sie gerade jetzt.

---

<sup>10</sup> Anm.d.Übs.: engl. "un-maker of games".

Und "Spiele enthalten Betrug und Irreführung, um zu gewinnen" – Ihr 180-Grad-Vektor von Haben und Übereinstimmen.

"Der Preis des Gewinnens besteht darin, ein neues Spiel zu erschaffen" – sieh einer an! "Oder zuzulassen, daß ein neues Spiel erschaffen wird, oder es zu ermöglichen, daß ein neues Spiel gespielt wird" – all dies sind Preise, und das sind alle Preise, die es gibt. "Die Notwendigkeit ..." – oh, natürlich, es gibt diese Spielereien, diese Wienies und so weiter. Aber jedermann weiß einfach, daß die so trügerisch wie nur etwas sind.

"Die Notwendigkeit, ein neues Spiel ausgearbeitet zu haben, bevor man das alte Spiel beendet. Sonst wird jeder zu einem Spieleschöpfer ohne Spiel."

Jetzt: "Der Wert von Spielfiguren. Das Eigentum der Figuren kann auch das Eigentum der Spieler sein. Und der Unterschied zwischen Spielern und Figuren und das Problem, daß Figuren zu Spielern werden" – Junge, wenn eine Figur zu einem Spieler wird, gibt es wirklich verflücht viel Ärger in einem Spiel, es wird einfach explodieren. Nun, der Quarterback<sup>11</sup> verläßt das Footballspiel und fängt plötzlich an, das gesamte Spiel zu kontrollieren. Niemand kann es ihm verbieten. Dieses Footballspiel ist tot.

Nun, also muß man die Regeln vor den Figuren verbergen – ansonsten wird dies geschehen.

Jetzt: "Das Rangsystem der Spiele besteht aus Folgendem: Der Spieleschöpfer – er unterliegt keinen Regeln, er operiert nicht nach Regeln. Der Spieler der Spiele – die Regeln sind bekannt aber er befolgt sie. Und die Hilfsspieler gehorchen einfach den Spielern. Und die Spielfiguren gehorchen den Regeln wie sie von Spielern diktiert werden, aber sie kennen die Regeln nicht." Und dann, sieh einer an – es gibt zerbrochene Figuren. Und die sind nicht einmal im Spiel aber befinden sich immer noch im Spiel. Und sie befinden sich in einem schrecklichen Vielleicht – "Bin ich im Spiel oder bin ich nicht im Spiel?"

Jetzt: "Wie erschafft man eine Spielfigur. So erschafft man eine Spielfigur: Erstens, leugne, daß es ein Spiel gibt. Zweitens, verberge die Regeln vor ihnen. Drittens, gib ihnen nur Strafen und keine Gewinne. Viertens, beseitige alle Ziele" – alle Ziele. "Erzwinge, daß sie spielen. Verhindere, daß sie es genießen. Laß sie so aussehen, als seien sie Spieler, aber verbiete ihnen, wie Spieler zu sein" – aussehen wie Gott, aber ... man kann nicht Gott sein.

"Damit eine Spielfigur weiterhin eine Spielfigur bleibt, erlaube ihr nur, mit Figuren zu verkehren, und leugne die Existenz von Spielern" – laß die Figuren niemals herausfinden, daß es Spieler gibt.

Nun, daraus werden sich Spiele ergeben.

Hier ist nun ein Prozeß, der mit dem Erschaffen von Spielen zu tun hat, und alles, worauf dieser Prozeß hinausläuft, ist, daß Sie nur diese Faktoren ansprechen, die ich Ihnen gerade angegeben habe – oh, Laufen und Verändern von Postulaten und jeglichen Kreativen Prozesse, die Ihnen einfallen, und Postulate abändern – das ergibt einen ganzen Prozeß.

---

<sup>11</sup> Anm.d.Übs.: Quarterback, eine Position im American Football. Der Quarterback ist üblicherweise der Führer der angreifenden Mannschaft.

Aber denken Sie daran, daß es ganz an der Spitze davon ein großes Postulat gibt: "Es muss ein Spiel geben." Wenn Sie daher den Spielgeist zurückgewinnen möchten, müssen Leute die Postulate aufheben, die sie die ganze Zeit gemacht haben, die besagen: "Es darf kein Spiel geben. Es darf kein Spiel geben. Es kann kein Spiel sein. Spiel nicht mit mir. Mit mir darf man nicht spielen. Das Leben ist ernst. Dies ist kein Spiel. Wir spielen ums Ganze. Ich werde nie daraus herauskommen", und so weiter. Mit anderen Worten, die Postulate, die sie gemacht haben, um sich selbst davon zu überzeugen, daß dies die Regeln sind, und zwar die einzigen Regeln, nach denen man spielen kann, und diejenigen, die ich Ihnen gerade vorgelesen habe.

Ich werde dies abtippen lassen, und Sie können sich das mehr oder weniger nach Ihrem Belieben austüfteln. Ich könnte Ihnen natürlich eine weitere Ausarbeitung darüber geben, wenn Sie wollten, aber das zu tun, dauert ein Weilchen.

Es ist eigentlich das Rückgrat dessen, was wir tun.

Aber machen wir eine Pause.

[Ende des Vortrags]