WIE MAN EIN SPIEL HABEN KANN

Farbig, Bildschirmversion (ungeeignet für Druck) (CS, Colour, Screen)
zusammengestellt am 19. März 2011

a) Inhaltsverzeichnis, nach Checkcheet:

1. DAS LEBEN ALS SPIEL 1
2. GENAUE PROZESSE 9
3. GEFANGEN 21
4. DIFFERENZIERUNG, ASSOZIIERUNG UND IDENTIFIZIERUNG 29
5. SPIELEPROZESSING 31
6. SPIELE-PROZESSING 33
7. UNIVERSUM 53
8. HAVINGNESS 69
9. SPIELE – ZIELE 91
10. SPIELE-ZUSTÄNDE GEGENÜBER NICHT-SPIELE-ZUSTÄNDEN 111
11. ANWENDUNG VON SPIELPRINZIPIEN AUF DER DRITTEN DYNAMIK 129
12. SPIELBEDINGUNGEN 147
13. NICHT-HABEN-KÖNNEN, ERSCHAFFEN, BASIS ALLER PROBLEME 163
14. SPIELE-PROZESSING 187
15. SPIELEZUSTÄNDE 207
16. DIE WIEDERHERSTELLUNG DES URTEILSVERMÖGENS 231

b) Inhaltsverzeichnis, chronologisch:

1.	_____	DAS LEBEN ALS SPIEL	1
2.	_____	DIFFERENZIERUNG, ASSOZIIERUNG UND IDENTIFIZIERUNG	29
3.	_____	GEFANGEN	21
4.	_____	GENAUE PROZESSE	9
5.	_____	SPIELEPROZESSING	31
6.	52-12-12	SPIELE – ZIELE	91
7.	52-12-12	SPIELE-PROZESSING	187
8.	52-12-12	SPIELE-PROZESSING	33
9.	56-09-01	ANWENDUNG VON SPIELPRINZIPIEN AUF DER DRITTEN DYNAMIK	129
10.	56-09-01	SPIELE-ZUSTÄNDE GEGENÜBER NICHT-SPIELE-ZUSTÄNDEN	111
11.	56-09-01	UNIVERSUM	53
12.	56-09-02	HAVINGNESS	69
13.	57-03-20	SPIELBEDINGUNGEN	147
14.	59-11-12	DIE WIEDERHERSTELLUNG DES URTEILSVERMÖGENS	231
15.	61-07-18	NICHT-HABEN-KÖNNEN, ERSCHAFFEN, BASIS ALLER PROBLEME	163
16.	61-07-20	SPIELEZUSTÄNDE	207

c) Inhaltsverzeichnis, alphabetisch:

1. ANWENDUNG VON SPIELPRINZIPIEN AUF DER DRITTEN DYNAMIK 129
2. DAS LEBEN ALS SPIEL 1
3. DIE WIEDERHERSTELLUNG DES URTEILSVERMÖGENS 231
4. DIFFERENZIERUNG, ASSOZIIERUNG UND IDENTIFIZIERUNG 29
5. GEFANGEN 21
6. GENAUE PROZESSE 9
7. HAVINGNESS 69
8. NICHT-HABEN-KÖNNEN, ERSCHAFFEN, BASIS ALLER PROBLEME 163
9. SPIELBEDINGUNGEN 147
10. SPIELE – ZIELE 91
11. SPIELE-PROZESSING 187
12. SPIELEPROZESSING 31
13. SPIELE-PROZESSING 33
14. SPIELE-ZUSTÄNDE GEGENÜBER NICHT-SPIELE-ZUSTÄNDEN 111
15. SPIELEZUSTÄNDE 207
16. UNIVERSUM 53

5. KAPITEL

DAS LEBEN ALS SPIEL

Es liegt auf der Hand, dass, wenn jemand alles kontrolliert, er kein Spiel mehr spielen würde. Es gäbe im Leben keine nicht vorhersagbaren Faktoren, keine Überraschungen. Wir könnten das eine Hölle grösseren Ausmasses nennen.

Wenn man alles völlig kontrollieren könnte, könnte man natürlich absolut alles vorhersagen. Wenn man den Verlauf und die Wirkung jeder Bewegung in der Gesamtheit der Existenz vorhersagen könnte, hätte man kein wirkliches Interesse an ihr.

Wir haben bereits die Notwendigkeit der Kontrolle über die unmittelbaren Arbeitsgegenstände besprochen. Denken Sie aber daran, dass es notwendig ist, sofern man diese unmittelbaren Gegenstände kontrolliert, andere Gegenstände oder Umgebungen zu haben, die man nicht völlig kontrolliert. Warum?

Weil das Leben ein Spiel ist.

Das Wort "Spiel" ist hier mit Bedacht gewählt. Wenn man in einem gelegentlichen titanischen Existenzkampf verstrickt ist, lässt man leicht die Tatsache ausser Acht, dass es im Leben Freude gibt. Man bezweifelt, dass es so etwas wie Spass geben kann. In der Tat beginnen Leute, wenn sie an die Dreissig sind, darüber nachzudenken, was mit Ihrer Kindheit geschehen ist, als sie Dinge Wirklich zu geniessen verstanden. Sie überlegen, ob die Freude im Leben nicht selbst eine Art Falle ist, und sie denken allmählich, dass es nicht gut sei, sich allzu sehr für neue Leute und neue Dinge zu interessieren, da diese einem doch nur Kummer machen würden. Es gibt Leute, die in Anbetracht der Tatsache, dass Verlust so grossen Schmerz verursacht, sich entschlossen haben, besser erst gar nichts zu erwerben. Nach ihrer Meinung ist es weit besser ein Leben nur mittelmässiger Entbehrungen als ein Leben in beträchtlichem Luxus zu führen, denn dann wäre der Schmerz über den Verlust dessen, was sie einst besassen, weit geringer.

Das Leben jedoch ist ein Spiel. Es ist sehr einfach, im Kricket oder im Fussball das Spiel zu sehen. Es ist weniger einfach, das Leben als Spiel zu sehen, wenn man gezwungen ist, vor Sonnenaufgang aufzustehen und erst nach Sonnenuntergang nach Hause kommt, nach einem Tag mühsamer und verhältnismässig schlecht gelohnter Mühen. Man wird wahrscheinlich bestreiten, dass eine solche Tätigkeit überhaupt ein Spiel sein kann. Nichtsdestoweniger wird es in verschiedenen Versuchen, die in der Scientology durchgeführt wurden, offensichtlich, dass das Leben ein Spiel ist, und dass die Elemente des Lebens selbst Spielelemente sind, gleichgültig welches Gefühl oder welcher Mangel an Gefühl herrscht.

Jede Arbeit ist ein Spiel.

Ein Spiel besteht aus Freiheiten, Grenzen und Zielen. In Spielen gibt es viel mehr komplizierte Faktoren: diese sind in Scientology alle aufgeführt.

Der erste unter ihnen ist die Notwendigkeit, einen Gegner oder Feind im Spiel zu haben. Es ist ebenso eine Notwendigkeit ein Problem zu haben. Es ist auch notwendig genügend Individualität zu haben, um einer Situation gewachsen zu sein. Um das Leben wirklich voll zu leben, muss man also ausser "etwas zu tun zu haben", ein höheres Ziel besitzen und diesem Ziel müssten, wenn es überhaupt als Ziel fungieren soll. Gegenziele entgegenstehen, die dem eigenen Ziel hinderlich sind. Man benötigt einzelne Menschen, die dem eigenen Ziel oder der eigenen Aktivität Widerstand entgegensetzen. Wenn diese fehlen, wird man solche mit Sicherheit erfinden.

Das letztere ist sehr wichtig. Wenn es jemandem an eigenen Problemen, Gegnern und Gegenzielen mangelt, *so wird er sie erfinden.* Hier liegt praktisch die Gesamtheit der geistigen Aberration. Aber wir wollen uns stärker an unser Thema hier halten und die Schwierigkeiten, die bei der Arbeit entstehen, behandeln.

Wenn wir einen Vorarbeiter hätten, der alles in seiner Umgebung fähig kontrollierte, und der nichts anderes täte, und wenn dieser Vorarbeiter innerlich nicht ganz ausgeglichen wäre, (d. h. wenn er menschlich wäre) würden wir ihn dabei ertappen, wie er ihm unterstellten Arbeitern etwas anhängt und Gründe erfindet, warum sie sich ihm widersetzen und auch tatsächlich Opposition erfindet. Wir würden ihn dabei ertappen, wie er einen oder mehrere seiner Arbeiter zur Bestrafung aussucht mit, nach seiner Meinung, sehr gutem Grund, aber in Wirklichkeit keinem anderen Grund, als dass der Vorarbeiter aus einer Besessenheit heraus Gegner braucht. Nun können sehr viele damit zusammenhängende Klassifizierungen hier hineininterpretiert werden, und zwar mit Hilfe von veralteten mentalen Analysen, aber keine von ihnen braucht untersucht zu werden. In Wahrheit ist es so, dass ein Mensch ein Spiel braucht und wenn er keins hat, wird er eins schaffen. Wenn dieser Mensch aberriert ist und nicht ganz fähig, wird er ein ausserordentlich aberriertes Spiel schaffen.

Wenn ein leitender Angestellter findet, dass in seiner unmittelbaren Umgebung alles zu glatt verläuft, wird er wahrscheinlich Schwierigkeiten schaffen, nur um etwas zu tun zu haben – es sei denn, dieser Angestellte befände sich in einer sehr guten geistigen Verfassung. So bekommen wir Geschäftsführungen, die oft ohne jede tatsächliche Veranlassung behaupten, dass die Arbeiter gegen sie seien. Ähnlich ist gelegentlich die Arbeiterschaft überzeugt, dass die Geschäftsführung, die in Wirklichkeit recht fähig ist, gegen sie eingestellt sei. Hier ist ein Spiel erfunden worden, wo es eigentlich kein Spiel geben kann.

Wenn Leute sehr kurzsichtig werden, können sie nicht wirklich über ihre eigene Umgebung hinaus blicken. In jedem Büro, in jeder Fabrik und bei jeder Tätigkeit gibt es das Spiel des Büros, der Fabrik oder der Tätigkeit selbst gegen ihre Konkurrenz und ihre äussere Umgebung. Wenn dieses Büro, diese Fabrik oder Tätigkeit und alle daran beteiligten Angestellten sich völlig vernünftig und wirkungsvoll verhalten, wählen sie die Aussenwelt und andere Konkurrenzbetriebe für ihr Spiel.

Wenn sie dem nicht gewachsen sind und unfähig sind, das wirkliche Spiel zu sehen, erfinden sie ein Spiel, und dieses Spiel wird innerhalb des Büros und innerhalb der Fabrik gespielt.

Es gibt Spiele zwischen einzelnen und solche zwischen Mannschaften. Mannschaften spielen gegen Mannschaften; einzelne gegen einzelne. Wenn man einem einzelnen nicht er-

laubt, voll in der Mannschaft mitzuarbeiten, wählt er andere Mitglieder der Mannschaft zum Gegner, denn, Sie erinnern sich, der Mensch muss ein Spiel haben.

Aus diesen Verwicklungen entstehen die verschiedenen Verwicklungen bei der Arbeit und die Probleme bei der Produktion und Kommunikation.

Wenn jeder in einer Fabrik fähig wäre, seine eigene Interessensphäre zu kontrollieren und die ihm zugewiesene Arbeit zu tun, dann gäbe es eigentlich keinen Mangel an Spielen, da es andere Fabriken, andere Tätigkeiten in der Aussenwelt gibt und diese jeden vernünftigen Betrieb ausreichend mit Spielen versorgen. Wenn wir aber annehmen, dass die Leute in einer Organisation ihre eigene Sphäre nicht beherrschen, ihre eigenen Tätigkeiten nicht kontrollieren und besessen versuchen, aberrierte Spiele um sich herum zu schaffen, dann hätten wir den Fall, dass die Fabrik, das Büro oder der Betrieb nicht fähig wären, ihre Umgebung wirksam zu bekämpfen. Sie würden mangelhaft produzieren, wenn sie nicht zusammenbrächen.

Aberriert oder nicht aberriert, fähig oder nicht fähig, denken Sie daran, dass das Leben ein Spiel ist und das Motto jedes lebenden Individuums, jeder lebenden Gruppe lautet: "Es *muss* ein Spiel vorhanden sein." Wenn Individuen in einem guten physischen und mentalen Zustand sind, spielen sie das Spiel, das klar zu erkennen ist und auf der Hand liegt. Wenn sie sich nicht in gutem Zustand befinden, und wenn sie selbst unfähig sind, ihre unmittelbare Umgebung zu kontrollieren, werden sie bald beginnen, mit ihren Werkzeugen zu spielen. An diesem Punkt merkt der Maschinenarbeiter, dass seine Maschine plötzlich unfähig zur Produktion ist. Man wird nicht so weit gehen und sagen, dass er die Maschine tatsächlich kaputt macht, um sein Spiel mit ihr zu treiben, aber er wird sich hinsichtlich der Maschine in einem leichten Wutzustand befinden. Der Buchhalter, unfähig, seine unmittelbaren Berufswerkzeuge zu kontrollieren, und nicht gut in den Betrieb eingepasst, wird ein Spiel mit seinen eigenen Zahlen treiben und keine Bilanzen aufstellen können. Seine Addiermaschine wird kaputtgehen, seine Papiere werden verloren gehen, und andere Dinge werden vor seiner Nase geschehen, die nie eintreten dürften. Wenn er gut in Form wäre und das richtige Spiel spielen könnte, d. h. die Leute in der Firma richtig einordnen könnte, was ihre Konten und Zahlen betrifft, dann wäre er ein leistungsfähiger Buchhalter.

Leistungsfähigkeit könnte man somit als die Fähigkeit, das gegenwärtige Spiel zu spielen, definieren. Mangelnde Leistungsfähigkeit könnte man definieren als eine Unfähigkeit, das gegenwärtige Spiel zu spielen, verbunden mit der Notwendigkeit, Spiele mit Dingen zu erfinden, die man eigentlich mit Leichtigkeit kontrollieren können müsste.

Das klingt fast zu einfach, aber unglücklicherweise für die Professoren, die sich bemühen, diese Dinge zu komplizieren, sind sie so einfach. Natürlich gibt es eine Reihe von Möglichkeiten für die Menschen, zu sehr aberriert zu werden. Aber das ist nicht das Thema dieses Buches. Das Thema dieses Buches ist die Arbeit.

Wenn man einsieht, dass das Leben ein Spiel sein *muss,* sollte man auch einsehen, dass das zu kontrollierende Gebiet begrenzt sein muss, und dass man trotzdem Interesse am Leben behalten kann. Das Interesse wird hauptsächlich durch das Unvorhersehbare angeregt. Kontrolle ist wichtig. Nichtkontrolle ist eigentlich noch wichtiger. Um eine Maschine wirklich perfekt zu bedienen, muss man den Willen haben, sie entweder zu kontrollieren oder sie nicht zu kontrollieren. Wenn Kontrolle selbst zu einer Besessenheit wird, gefällt sie uns nicht

mehr. Der Mensch, der absolut alles in seinem Blickfeld kontrollieren muss, ist für uns alle störend. Dieser Mensch ist der Grund, weswegen wir begonnen haben, Kontrolle schlecht zu finden. Es klingt sehr komisch, wenn man sagt, dass die Nichtkontrolle auch unter Kontrolle bleiben muss, aber das ist im Prinzip richtig. Man muss den *Willen haben,* gewisse Teile der Welt unkontrolliert zu lassen. Wenn man das nicht kann, fällt man schnell die Skala hinunter, in einen Zustand, in dem man sich wie besessen bemüht, Dinge zu kontrollieren, die man nie in der Lage sein wird kontrollieren zu können. So macht man sich selbst unglücklich, beginnt an seiner Fähigkeit zu zweifeln, jene Dinge zu kontrollieren, die man eigentlich kontrollieren können müsste. So verliert man auf die Dauer die Fähigkeit, überhaupt etwas zu kontrollieren. Und das ist im Wesentlichen, was wir in der Scientology die sich verjüngende Spirale[1] der Kontrolle nennen.

Es gibt mentale Faktoren, die wir hier nicht diskutieren wollen, die die Tendenz haben das Versagen bei der Kontrolle soweit zu steigern, dass man kein Vertrauen mehr in die eigene Fähigkeit zur Kontrolle hat. Die Wahrheit ist, dass ein Mensch sich wirklich danach sehnt, irgendeinen Bereich seines Lebens nicht kontrolliert zu haben. Wenn dieser Bereich des Lebens einen genügend schmerzt, wird man sich mit der Notwendigkeit der Kontrolle dieses Bereiches abfinden. Wenn man dazu nie fähig wird, macht man sich recht unglücklich.

Ein Spiel besteht aus Freiheiten, Grenzen und Zielen. Es besteht auch aus Kontrolle und Nichtkontrolle.

Ein Gegner im Spiel *muss* ein unkontrollierbarer Faktor sein. Sonst würde man genau den Verlauf des Spieles und sein Ende kennen und es wäre kein Spiel mehr.

Wenn eine Fussballmannschaft in der Lage wäre, die gegnerische Fussballmannschaft völlig zu kontrollieren, hätten wir kein Fussballspiel. Die Sache trüge keinen Wettkampfcharakter. Es gäbe keine Freude, und es wäre kein Sport, dieses Fussballspiel zu spielen. Wenn nun ein Fussballspieler ernsthaft beim Spiel verletzt wurde, tritt für *ihn* in das Fussballspiel ein neuer unbekannter Faktor ein. Diese Verletzung wird aufgespeichert in dem, was wir den "reaktiven Sinn" nennen. Es handelt sich um einen Sinn, der unsichtbar, aber ständig tätig ist. Man arbeitet normalerweise mit dem, was wir den "analytischen Sinn" nennen; über diesen Sinn wissen wir Bescheid. Alles, was wir vergessen haben oder Momente der Bewusstlosigkeit und des Schmerzes, werden in dem reaktiven Sinn gespeichert. Sie können auf den einzelnen so *einwirken,* dass er abgehalten wird, etwas zu tun, was einst gefährlich war. Es geht hierbei zwar um eine relativ technische Frage. Man muss aber begreifen, dass die eigene Vergangenheit dazu neigt, aufgespeichert zu werden und den Menschen in der Zukunft zu quälen. So auch im Fall eines Fussballspielers. Während der Fussballspieler spielt, wird er leicht wieder von einer früheren Verletzung, die er beim Fussballspielen erlitten hat, restimuliert, er *reagiert* auf sie und empfindet weniger Spass beim Fussballspiel. Er wird ängstlich. Er reagiert sehr heftig, wenn es um Fussball geht. Das zeigt sich in seiner Bemühung, die Spieler der anderen Mannschaft wirksam zu kontrollieren, damit sie ihn nicht mehr verletzen.

Bei einem Motorradrennen wurde ein berühmter Motorradfahrer verletzt. In einem anderen Rennen, zwei Wochen später, erlebte man, dass dieser Motorradfahrer ohne Verletzung

[1] sich verjüngende Spirale (engl. dwindling Spiral): Bezieht sich auf die Verringerung der Fähigkeiten einer Person und der Stellung derselben auf der Tonskala, die über einen gewissen Zeitraum geschehen können.

oder einen anderen Grund einfach zu den Tankstellen hinübersteuerte und so in der 5. Runde ausfiel. Er tat dies sofort, nachdem ein Motorrad ihm seitlich nahe kam. Er erkannte sofort, dass er nicht in der Lage war, dieses Motorrad zu kontrollieren. Er fühlte sich dann unfähig, sein eigenes Motorrad zu steuern und wusste nur noch eins: Er muss aus diesem Rennen raus. Und genau wie dieser Motorradfahrer dieses Rennen aufgab, haben wir alle zu irgendeiner Zeit Gebiete des Lebens aufgegeben.

Bis zu der Zeit nun, wo er diesen Unfall hatte, war der Motorradfahrer vollkommen damit zufrieden, kein anderes Motorrad auf der Bahn zu kontrollieren als sein eigenes. Er kümmerte sich nicht um die anderen Motorräder, da sie ihn nie verletzt hatten, und das Motorradrennspiel blieb für ihn ein Spiel. Während des Unfalls jedoch gab es einen Moment, in dem er versuchte, ein anderes als sein eigenes Motorrad und einen anderen Fahrer zu kontrollieren. Er versagte bei diesem Versuch.

Daher gibt es in seinem "reaktiven Sinn" ein wirkliches mentales Eindrucksbild davon, wie er versagte ein Motorrad zu kontrollieren. So ist er in späteren Rennen weniger leistungsfähig. Er hat Angst vor seiner eigenen Maschine. Er hat seine eigene Maschine mit der eines anderen identifiziert. Dadurch versagte die Kontrolle.

Um nun wieder ein guter Motorradrennfahrer zu werden, müsste dieser Mann zu einer sorglosen Haltung bezüglich der Kontrolle der anderen Maschinen und Fahrer auf der Bahn zurückfinden und seine Fähigkeit zur Kontrolle seiner eigenen Maschine wiedergewinnen. Wenn er dies vollbrächte, könnte er wieder zu einem wagemutigen, fähigen und siegreichen Motorradrennfahrer werden, der eine grosse Leistung zeigt. Nur ein Praktiker der Scientology könnte ihn in diesen Zustand zurückführen, und ein Praktiker der Scientology könnte dies wahrscheinlich in sehr wenigen Stunden erreichen. Dies ist jedoch nicht ein Lehrbuch darüber, wie man frühere Missgeschicke auslöscht, sondern eine Erklärung dafür, warum Leute zur Handhabung ihrer unmittelbaren Berufswerkzeuge unfähig werden. Diese Leute haben versucht, die gesamte Umwelt unkontrolliert zu lassen bis zu dem Moment, als die Umwelt sie verletzte. Dann kam ihnen der Gedanke, dass sie mehr als ihre eigene Arbeitsstelle kontrollieren sollten. Sie versagten darin, mehr als ihre eigenen Arbeitsstellen zu kontrollieren und waren sofort davon überzeugt, dass sie unfähig seien, irgendetwas zu kontrollieren. Das ist etwas anderes als Dinge unkontrolliert zu belassen. Fähig zu sein, Dinge zu kontrollieren und fähig zu sein, Dinge unkontrolliert zu belassen, sind beide für ein gutes Leben und für eine gute Arbeitsleistung notwendig. Die Überzeugung zu gewinnen, dass man etwas nicht kontrollieren kann, ist etwas ganz anderes.

Das ganze Gefühl von Selbstsicherheit und Zuständigkeit stammt ja aus der Fähigkeit, die verschiedenen Dinge und Leute in seiner Umgebung zu kontrollieren oder unkontrolliert zu belassen. Wenn ein Mensch besessen ist von einem Drang, etwas zu kontrollieren, was ausserhalb der von ihm kontrollierten Sphäre liegt, wird ihm die Fähigkeit, die Dinge in seiner Nähe zu kontrollieren, genommen. Er versinkt allmählich in einen Zustand, in dem er auf seine eigene Arbeit gar nicht mehr achten kann. Statt dessen drängt es ihn, in die äussere Umgebung hinauszugelangen, er bemüht sich – mit oder ohne Erfolg – Dinge zu stoppen, zu starten oder zu verändern, die in Wirklichkeit kaum mit seiner eigenen Arbeit zusammenhängen. Das erleben wir im Fall des Agitators, des untüchtigen Arbeiters, also des Menschen, der versagen wird. Er wird versagen, weil er irgendwann in der Vergangenheit versagt hat.

Das alles ist nicht so hoffnungslos, wie es aussieht. Denn um einem Menschen das Gefühl zu geben, dass er unfähig ist, Dinge zu kontrollieren, ist eine wirkliche physische Verletzung und ein sehr schwerer Druck nötig. Die Fähigkeit zu arbeiten oder mit dem Leben zurechtzukommen, wird nicht durch den täglichen Umgang mit Maschinen gemindert. Es stimmt nicht, dass man alt und müde wird und die Fähigkeit zu handeln abnimmt. Es ist vielmehr richtig, dass einem Verletzungen in plötzlichen kurzen Augenblicken zugefügt werden. Die Verletzung wirkt dann in die weitere Arbeit hinein. Diese Verletzung verursacht seinen Verfall. Durch Auslöschung der Verletzung gewinnt man die Fähigkeit zurück, seine eigene Umgebung zu kontrollieren.

Das ganze Thema der Arbeit führt uns somit zum Wert der Nichtkontrolle. Ein Maschinenarbeiter, der seine Arbeit gut macht, sollte fähig sein, gegenüber seiner Maschine entspannt zu sein. Er sollte in der Lage sein, sie arbeiten zu lassen oder auch nicht arbeiten zu lassen, sie anzuhalten oder auch nicht anzuhalten. Wenn er das alles mit Selbstvertrauen und innerer Ruhe tun kann, kommt er mit der Maschine zurecht, und die Maschine wird unter seiner Pflege gut funktionieren.

Nehmen wir nun an, die Maschine tut ihm weh, er verletzt seine Hand an ihr; irgendein anderer Arbeiter stösst im falschen Moment gegen ihn; ein Werkzeug, das man ihm gibt, ist nicht in Ordnung und zerbricht. Ein echter körperlicher Schmerz setzt ein. Er neigt dazu, in der Bedienung der Maschine schwächer zu werden. Er wird sich dann viel stärker auf die Maschine konzentrieren, als er sollte. Er ist nicht länger bereit, sie unkontrolliert zu lassen. Während er mit dieser Maschine arbeitet, *muss er sie kontrollieren.* Jetzt, wo ein gewisser Druck herrscht und er bereits ängstlich ist, wird er wahrscheinlich von der Maschine wieder verletzt werden. Das bedeutet eine zweite Verletzung, und nach dieser Verletzung spürt er einen noch stärkeren Drang, die Maschine zu kontrollieren. Während der Augenblicke der Verletzung war die Maschine ausser Kontrolle. Das Ausser-Kontrolle-Sein ist zwar eine Spielbedingung, aber diesem bestimmten Maschinenarbeiter ist sie nicht erwünscht oder willkommen. Er betrachtet nach und nach diese Maschine als etwas Teuflisches. Man kann sagen, dass er die Maschine den ganzen Tag und auch nachts, während er schläft, bedient. Er verbringt die Wochenenden und die Feiertage damit, die Maschine weiterhin zu bedienen. Mit der Zeit kann er diese Maschine nicht mehr sehen und bereits der Gedanke, noch einen Augenblick an ihr zu arbeiten, lässt ihn zurückweichen.

Dieses Bild wird ein wenig kompliziert durch die Tatsache, dass es nicht immer eine Verletzung durch diese spezielle Maschine sein muss, die ihn gegenüber Maschinen ängstlich macht. Ein Mensch, der in einen Autounfall verwickelt war, mag mit beträchtlichen Zweifeln an Maschinen im Allgemeinen zur Arbeit an seiner Maschine zurückkehren. Er identifiziert nach und nach seine eigene Maschine mit anderen Maschinen, und alle Maschinen werden zu der einen gleichen Maschine, jener, die ihn verletzt hat.

Es gibt andere Umstände, die bei leichteren Arbeitsvorgängen hinzukommen. Bei einem Beamten könnten wir den Fall haben, dass er krank wird, unabhängig von seinem Arbeitsgebiet und trotzdem gezwungen ist zu arbeiten, ob krank oder nicht, weil er unter Zeitdruck steht. Das Werkzeug seiner Arbeit, seine Karteien oder seine Schreib Werkzeuge, seine Bücher oder der Raum selbst, werden mit seinem Gefühl der Übelkeit identifiziert und er empfindet, dass auch sie ihn verletzt haben. So strebt er besessen ihre Kontrolle an und lässt

in Wirklichkeit, genau wie der Maschinenarbeiter, in seiner Kontrolle nach. Obwohl diese Werkzeuge ihn nicht wirklich verletzt haben, verbindet er sie gedanklich mit einer erlittenen Verletzung. Mit anderen Worten, er identifiziert seine Krankheit mit seiner Arbeit. So kann selbst ein Beamter, dessen Arbeitswerkzeuge nicht besonders gefährlich sind, zu seinen Berufswerkzeugen ein gestörtes Verhältnis haben. Er wird zuerst eine äusserst starke Kontrolle aufgrund seiner Besessenheit über sie ausüben, aber auf die Dauer jede Kontrolle aufgeben und glauben, dass er sich lieber schlagen liesse, als noch einen Augenblick auf seinem speziellen Gebiet zu arbeiten.

Eine Möglichkeit, solch einen Zustand zu überwinden, besteht darin, die verschiedenen Arbeitswerkzeuge und die Umgebung in der man arbeitet, einfach zu berühren. Wenn ein Mensch in dem Büro, in dem er seit Jahren arbeitet, eine vollständige Runde machen würde, die Wände, die Fenstersimse, die Ausstattung der Tische und der Schreibtische und die Stühle betasten würde und dabei sorgsam feststellen würde, wie jedes sich anfühlt, wie jedes zu den Wänden steht, würde er sich bezüglich des ganzen Zimmers viel besser fühlen. Im Wesentlichen würde er in sich selbst den Übergang von dem Moment, als er krank oder verletzt war, zum gegenwärtigen Zeitpunkt, vollziehen. Die Maxime in diesem Zusammenhang lautet, dass man seine Arbeit in der Gegenwart verrichten muss. Man darf nicht in den früheren Momenten der Verletzung weiterarbeiten.

Wenn das Vertrautwerden mit seinen Werkzeugen, das Berühren seiner Arbeitswerkzeuge und die Entdeckung, genau wo und wie sie sind, so heilsam ist, welcher Vorgang steckt dahinter? Wir wollen erst später in diesem Buch einige Drills und Übungen bringen, die dafür gedacht sind, die Arbeitsfähigkeit wiederherzustellen und uns einen Augenblick diesem neuen Faktor zuwenden.

12. KAPITEL

GENAUE PROZESSE

Auditing

Spielbedingungen und Nicht-Spielbedingungen

S*pielbedingungen* und *Nicht-Spielbedingungen* sind für einen Auditor in der Scientology die wichtigsten Elemente. Der Grund dafür liegt darin, dass alle Spiele aberrierend sind.

Alles Auditing ist *darauf* ausgerichtet, Spielbedingungen zu schaffen. Wenig oder überhaupt kein Auditing ist auf das Erreichen von Nicht-Spielbedingungen ausgerichtet. Daher ist es von allergrösster Wichtigkeit, diese beiden Zustände genau zu kennen, denn wenn man sie nur oberflächlich betrachtet, könnte man verlieren.

Regel: Alle Spiele sind aberrierend. Einige machen Spass.

Wie der Auditor weiss, hat ein Spiel folgende Elemente: Ein Spiel besteht aus Freiheiten, Schranken und Absichten.

Bei einem Spiel ist man bestrebt, dass das eigene Team oder man selbst nicht Wirkung ist. Man muss auf die andere Mannschaft oder auf den Gegner eine Wirkung ausüben.

Für ein Spiel sollte Raum und nach Möglichkeit ein Spielfeld zur Verfügung stehen. Für beide Seiten (alle Spieler) läuft das Spiel in der gleichen Zeitenfolge ab.

Bei einem Spiel muss es etwas geben, das man nicht hat, um es gewinnen zu können.

Damit eine Spielbedingung existiert, muss ein Teil der Dynamiken ausgeschlossen sein. Das emotionelle Niveau des Spiels richtet sich nach der Anzahl der ausgeschlossenen Dynamiken.

Spiele entstehen nur dann, wenn Ziel gegen Ziel und Absicht gegen Absicht steht.

Ein Mangel an Spielen zwingt den Preclear, weniger wünschenswerte Spiele anzunehmen.

Die Teilnahme an jeglichem Spiel – sei es das Spiel des "krankspielenden Mannes", der eifersüchtigen Ehefrau oder der Kinderlähmung – wird einem Nicht-Spielzustand vorgezogen.

Die Art des Spiels, in das sich ein Mensch begibt, ist von seiner Betrachtung bestimmt, wieviel und welche Wirkung er selbst empfängt, wenn er eine Wirkung zu erzeugen versucht.

Spiele sind der Grundmechanismus, mit dem ständige Aufmerksamkeit erreicht wird.

Um ein Spiel spielen zu können, muss man imstande sein, seine Vergangenheit, seine Zukunft und die vollen Absichten des Gegners zu nichtwissen.

Spielbedingungen sind:

Aufmerksamkeit,

Identität,

Wirkung auf Gegner,

Nicht-Wirkung auf einen selbst,

Nicht-Habenkönnen von Gegnern, ihren Zielen und ihren Bereichen,

Habenkönnen von Dingen, die zum Spiel gehören, eigenen Zielen und dem Spielfeld,

Absicht,

Probleme, die zum Spiel gehören,

Selbstbestimmung,

Gegner,

die Möglichkeit des Verlierens,

die Möglichkeit des Gewinnens,

Kommunikation,

Nichterreichen.

Nicht-Spielbedingungen sind:

alles wissen,

alles nichtwissen,

heitere Gelassenheit des Seins,

Namenlosigkeit,

Nicht-Wirkung auf den Gegner,

Wirkung auf einen selbst oder das Team,

alles haben,

nichts nicht haben können,

Lösungen,

Pandeterminismus (Allbestimmung),

Freundschaft mit allen,

Verstehen,

vollkommene Kommunikation,

keine Kommunikation,

Gewinnen,

Verlieren,

kein Universum,

kein Spielfeld,

Erreichen,

Tod.

Auditieren Sie nur mit den oben angegebenen Spielbedingungen. Auditieren Sie nicht direkt in Richtung auf die oben genannten Nicht-Spielbedingungen. Wenn der Auditor auf diese Weise vorgeht, wird er die aberrierende Wirkung von Spielen nach und nach abbauen (auslöschen) und für den Preclear die Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, wieder herstellen.

Identitäten – Valenzen

Es gibt vier Arten von Identitäten oder Valenzen.

Befindet sich jemand in seiner "eigenen" Valenz, so sagt man, er sei "er selbst".

Entfernt er sich von seiner eigenen Identität, gerät er in folgende andere Valenzen:

Ausgetauschte Valenz: Jemand hat seine eigene Identität mit der eines anderen überlagert. Beispiel: Eine Tochter wird zu einem gewissen Grade die eigene Mutter. Abhilfe: Man auditiert bei der Tochter Mutters Valenz direkt aus.

Aufmerksamkeitsvalenz: Jemand hat die Valenz B angenommen, weil er die Aufmerksamkeit von C wünscht. Beispiel: Man wird seine Mutter, weil Mutter Vaters Aufmerksamkeit erhielt, während man selbst keine von ihm bekam. Abhilfe: Man auditiert beim Preclear Vaters Valenz aus, obwohl er in Mutters Valenz auftritt.

Synthetische Valenz: Man nimmt die Valenz an, von der einem erzählt wurde. Beispiel: Mutter erzählt dem Kind Unwahrheiten über Vater und wirft dem Kind vor, wie Vater zu sein. Das hat zur Folge, dass das Kind in Vaters Valenz gezwungen wird. Abhilfe: Man auditiert Mutters Valenz aus, auch wenn der Preclear von Mutters Valenz entfernt zu sein scheint.

Auditingverfahren

In diesem Abschnitt stehen alle behandelten Erfordernisse für das Auditing mit den Verfahren und Prozessen in unmittelbarem Zusammenhang. Unter Auditingverfahren ist das allgemeine systematische Vorgehen zu verstehen, einen Preclear anzusprechen. Dazu gehört die Fähigkeit, dem Preclear eine Frage gleichen Wortlauts immer und immer wieder zu stellen, gleichgültig, wie oft der Preclear schon eine Antwort auf diese Frage gegeben hat. Das

Auditingverfahren umfasst ebenso die Fähigkeit, den Preclear jedesmal, wenn er eine Antwort gegeben hat oder die Ausführung einer Anweisung abgeschlossen hat, mit "gut" oder "danke" zu bestätigen (zu bestätigen, dass die Kommunikation empfangen worden ist). Weiterhin versteht man darunter die Fähigkeit, vom Preclear eine Kommunikation anzunehmen. Wenn der Preclear etwas zu sagen hat, sollte der Auditor dieser Kommunikation Aufmerksamkeit schenken und dem Preclear die Tatsache, dass er die Kommunikation empfangen hat, bestätigen.

Ebenso beinhaltet das Verfahren die Fähigkeit des Auditors, zu spüren, wann sich der Preclear durch das Auditing überfordert fühlt oder übermässig verstimmt ist, und solche Krisen in einer Sitzung zu lösen, so dass sie der Preclear nicht einfach abbricht. Ein Auditor sollte auch imstande sein, mit überraschenden Bemerkungen und Verhaltensweisen des Preclears fertig zu werden. Er sollte ausserdem die Gabe haben, den Preclear vom zwanghaften Reden abzuhalten, da eine zu ausgedehnte Konversation die Havingness des Preclears merklich reduziert. Je eher lange Erklärungen des Preclears abgeschnitten werden, um so besser ist es für die Sitzung im allgemeinen.

Prozesse, die sich von Verfahren unterscheiden, bestehen aus der Anwendung des Prinzips der Gradienten-Skala, um den Preclear in die Lage zu versetzen, über sich selbst, seinen Verstand, die anderen Leute und das ihn umgebende Universum eine bessere Kontrolle ausüben zu können.

Unter Gradientenskala ist ein stufenweises Fortschreiten vom Einfachen zum Schwierigeren zu verstehen. Der Preclear bekommt nicht mehr zu tun, als er bewältigen kann, jedoch soviel wie möglich, bis er schliesslich mit einer grossen Menge fertig werden kann. Die Absicht dabei ist, den Preclear ausschliesslich gewinnen zu lassen und dafür zu sorgen, dass er im Spiel des Auditings keine Verluste erleidet. Hieran kann man sehen, dass das Auditing Teamarbeit und als solches kein Spiel ist, in dem Auditor und Preclear einander zu besiegen suchen; unter solchen Umständen könnten durch das Auditing wenig Resultate erzielt werden.

Die allererste Stufe des Auditings besteht darin, die Kontrolle über den Preclear zu übernehmen und dadurch die Kontrolle des Preclears über sich selbst zu verbessern. Der fundamentalste Schritt ist somit das Lokalisieren, wodurch dem Preclear die Tatsache bewusst gemacht wird, dass er sich in einem Auditingraum befindet, dass ein Auditor anwesend ist und dass er ein Preclear ist.

Es lässt sich leicht erkennen, warum diese Voraussetzungen gegeben sein müssen. Für einen Sohn beispielsweise wäre es sehr schwer, seinen Vater zu auditieren. Der Vater würde in dem Auditor kaum etwas anderes sehen als den Sohn, den er grossgezogen hat. Dem Vater müsste also erst die Tatsache bewusst gemacht werden, dass sein Sohn ein fähiger Auditor ist, bevor er im Auditing unter Kontrolle gebracht werden kann. In der Scientology ist eine der elementarsten Anweisungen: "Sieh mich an, wer bin ich?"

Erst nachdem man dem Preclear diese Frage so oft gestellt hat, dass er sie rasch, genau und ohne dagegen zu protestieren beantworten kann, kann man sagen, dass er den Auditor "gefunden" hat.

Der Auditor fordert den Preclear auf, alles das, wozu er in der Lage ist, zu kontrollieren, d.h. zu starten, zu verändern und zu stoppen (die Struktur von Kontrolle). Bei einem sehr

schwierigen Fall kann es durchaus sein, dass man damit beginnt, einen kleinen Gegenstand auf dem Tisch umherzuschieben. Dieser Gegenstand wird allein aufgrund der vom Auditor gegebenen Anweisung gestartet, verändert oder gestoppt. Das wird so lange fortgesetzt, bis der Preclear die Fähigkeit besitzt, den Gegenstand ganz allein zu starten, (seine Position) zu verändern und zu stoppen (ihn wieder anzuhalten). Dieser Prozess kann manchmal vier bis fünf Stunden dauern. Die Zeit ist bei einem sehr schwierigen Preclear jedoch gut investiert.

Der Preclear wird dann aufgefordert, seinen Körper aufgrund von spezifischen und genauen Anweisungen des Auditors zu starten, (die Position) zu verändern und ihn zu stoppen. Der Auditor muss stets genau darauf achten, dass er nicht die nächste Anweisung gibt, bevor der Preclear die vorhergehende vollständig ausgeführt hat. Bei diesem Prozess geht der Auditor mit dem Preclear im Zimmer umher. Der Auditor veranlasst den Preclear, seinen Körper so lange zu starten, die Richtung zu verändern und ihn wieder anzuhalten – wobei immer nur auf eine Sache Gewicht gelegt wird – bis er bemerkt, dass er es selbst ohne Schwierigkeiten tun kann. Erst dann kann man sagen, dass die Sitzung gut voranschreitet und dass sich der Preclear sicher unter der Kontrolle des Auditors befindet.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, dass das Ziel der Scientology darin besteht, die Selbstbestimmung des Preclears zu erhöhen. Das schliesst von vornherein die Anwendung von Hypnose, Drogen, Alkohol oder anderen Kontrollmechanismen, die in anderen und älteren Therapien verwendet wurden, aus. Man wird finden, dass solche Dinge nicht nur nicht nötig, sondern auch dem Ziel, dass der Preclear grössere Fähigkeit erlangt, direkt entgegengesetzt sind.

Jetzt konzentriert sich der Auditor auf die Fähigkeit des Preclears, zu haben, zu nichtwissen und ein Spiel zu spielen.

Ein weiterer Faktor ist die Fähigkeit des Preclears, er selbst zu sein und nicht eine Reihe anderer Leute, wie beispielsweise sein Vater, seine Mutter, sein Ehepartner oder seine Kinder.

Die Fähigkeit des Preclears wird durch die Anwendung des Prozesses erhöht, der als *Trio* bekannt ist. Es handelt sich hier um drei Fragen oder besser, um drei Anweisungen.

1. "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest."
2. "Schau dich hier um und sage mir, was du an Ort und Stelle bleiben lassen würdest."
3. "Schau dich hier um und sage mir, worauf du verzichten könntest."

Die Anweisung Nr. 1 wird gewöhnlich etwa zehnmal gegeben, Nr. 2 fünfmal, Nr. 3 einmal. Die Anwendung des Prozesses im Verhältnis 10:5:1 wäre die normale Art und Weise vorzugehen, um die Havingness des Preclears zu erhöhen. Das Ziel, das man hier im Auge hat, ist, den Preclear in einen Zustand zu bringen, in dem er ohne Vorbehalt, ohne Abweichungen oder Einschränkungen alles besitzen oder haben kann, was er sieht. Dieser Prozess ist von allen der wirksamste, so einfach er auch erscheinen mag. Er wird ohne zuviel Zweiwegkommunikation oder Diskussion mit dem Preclear so lange durchgeführt, bis dieser die Anweisungen 1, 2 und 3 in gleicher Weise gut beantworten kann. Wird dieser Prozess 25 Stunden lang von einem Auditor auditiert, kann man bei einem Preclear eine bemerkenswerte Steigerung der emotionellen Tonstufe feststellen. Wenn hier von 25 Stunden die Rede ist,

dann wird damit nur eine Idee gegeben, wie lange dieser Prozess auditiert werden sollte. Da es für einen Durchschnittsmenschen sehr anstrengend ist, dieselbe Frage immer und immer wieder zu stellen, wird man verstehen, dass ein Auditor sehr diszipliniert und sehr gut ausgebildet sein soll, bevor er auditiert.

Ist ein Preclear sehr unfähig, dann wird in den obigen Fragen einige Stunden lang "haben können" durch "nicht haben können", usw., ersetzt, bis der Preclear für das Trio in der "Haben-Form" bereit ist. Dieses "können – nicht können" ist der Plus- und Minus-Aspekt allen Denkens und wird in der Scientology *Dichotomie* (Zweiteilung, ein Paar von Gegensätzen) genannt.

Die Wiederherstellung der Fähigkeit des Preclears zu nichtwissen rehabilitiert den Preclear gleichzeitig im Zeitenfluss, denn der Ablauf der Zeit besteht darin, den Augenblick (Gegenwart) zu kennen oder zu wissen, aber gleichzeitig die Vergangenheit und die Zukunft zu nicht-wissen. Der hier angewandte Prozess wird ebenso wie alle anderen Prozesse in der Scientology sich wiederholend auditiert. Gewöhnlich wird der Prozess nur dann auditiert, wenn sich der Preclear in einem sehr guten Zustand befindet. Der Prozess wird im Freien, an einer Stelle, wo sich viele Leute befinden, durchgeführt. Der Auditor versucht nicht, die Aufmerksamkeit der anderen Leute auf sich und den Preclear zu lenken. Er deutet auf irgendeine Person und stellt dem Preclear die Frage: "Kannst du etwas über diese Person nichtwissen?" Der Auditor erlaubt dem Preclear nicht, solche Dinge zu "nichtwissen", die er sowieso schon nicht weiss. Während des Prozesses soll der Preclear nur solche Dinge "nichtwissen", die an einer Person offensichtlich zu sehen sind. Das wird ebenso an Gegenständen in der Umwelt wie Wänden, Fussböden, Stühlen und anderen Dingen auditiert. Der Auditor sollte sich nicht wundern, wenn für den Preclear grosse Teile seiner Umwelt zu verschwinden beginnen. Das ist ganz normal, und tatsächlich sollte der Preclear so weit kommen, dass er seine ganze Umgebung willentlich verschwinden lassen kann. Für den Auditor verschwindet sie nicht. Das Endziel dieses "Nichtwissen"-Prozesses ist es, das gesamte Universum unter der Kontrolle des Preclears verschwinden zu lassen – jedoch nur für ihn selbst.

Man wird feststellen, dass sich die Havingness des Preclears im Prozessverlauf möglicherweise verschlechtert. Tritt das ein, so bedeutet das, dass er vorher nicht lange genug mit dem Trio-Prozess auditiert wurde. In diesem Fall ist es lediglich erforderlich, ab und zu die Anweisung "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest" in den "Nichtwissen"-Prozess einzufügen, um den Preclear in einer guten Verfassung zu halten. Verliert der Preclear an Havingness, so macht sich das durch Nervosität, zwanghaftes Reden, Halbbewusstlosigkeit oder Benommenheit bemerkbar. Diese Symptome zeigen nur eine Verminderung der Havingness an.

In ihrer entgegengesetzten Form lautet die Anweisung folgendermassen: "Nenne mir etwas, das du der Person dort" (der Auditor deutet auf sie) "erlauben würdest, über dich zu nichtwissen." Beide "Nichtwissen"-Anweisungen müssen auditiert werden. Dieser Prozess kann 25, 50 oder sogar 75 Stunden lang mit erheblichem Gewinn durchgeführt werden, solange das nicht beim Preclear einen allzu grossen Verlust an Havingness zur Folge hat.

Wenn man Havingness oder "Nichtwissen" an einem Preclear auditiert, kann es vorkommen, dass dieser "exteriorisiert". Das kann der Auditor entweder direkt am Preclear beo-

bachten, oder der Preclear kann ihm das selbst mitteilen. Im 7. Kapitel "Die Teile des Menschen" findet man für dieses Phänomen eine Erklärung. Im modernen Auditing unternimmt der Auditor deswegen nichts Aussergewöhnliches; er ist lediglich daran interessiert, was ihm der Preclear diesbezüglich zu sagen hat und akzeptiert die Tatsache. Man sollte nicht zulassen, dass der Preclear deswegen unruhig wird, da es sich um ein ganz normales Anzeichen handelt. Ein Preclear ist in besserer Verfassung und kann leichter auditiert werden, wenn er exterior ist, sich also nicht "in seinem Kopf" befindet.

Um dem Preclear helfen zu können, muss man verstehen, dass eine tatsächliche Fähigkeit zu "nichtwissen" eine Fähigkeit ist, durch eigene Anweisung die Vergangenheit zu entfernen – also ohne etwas mit Energie zu unterdrücken (zu verdrängen) oder irgendeine andere Methode zu verwenden. Hier handelt es sich um die grundlegende Rehabilitation (Wiederherstellung von Fähigkeiten) auf dem Gebiet des Wissens. Zu "vergessen" stellt eine geringere Fähigkeit dar als zu "nichtwissen".

Die dritte Fähigkeit, auf die der Auditor seine Aufmerksamkeit richten muss, ist die Fähigkeit des Preclears, ein Spiel zu spielen. Um ein Spiel spielen zu können, muss man als erste Voraussetzung die Fähigkeit zu kontrollieren besitzen. Man muss in der Lage sein, etwas zu kontrollieren, um an einem Spiel teilnehmen zu können. Somit ist die allgemeine Rehabilitation der Fähigkeit zu kontrollieren durch Starten, Verändern und Stoppen von Dingen eine Rehabilitation der Fähigkeit, ein Spiel zu spielen. Will ein Preclear den Zustand, in dem er sich befindet, nicht verbessern, so bedeutet das, dass er diesen Zustand als Spiel benutzt. Er glaubt nicht, dass es für ihn ein besseres Spiel zu spielen gibt, als es der Zustand ist, in dem er sich befindet. Er mag sogar protestieren, wenn man seinen Zustand als Spiel bezeichnet. Dennoch wird sich jeder Zustand bessern, wenn der Auditor den Preclear ähnliche Zustände erfinden oder ihn Dinge über diesen Zustand erlügen lässt. Das Erfinden von Spielen, Zuständen und Problemen stellt gleichermassen die Fähigkeit zum Spielen eines Spieles wieder her. Unter diesen unterschiedlichen Rehabilitationsfaktoren ragen Kontrolle (starten, verändern, stoppen), Probleme und die Bereitschaft, zu überwältigen und überwältigt zu werden, heraus. Man kann kein Spiel mehr spielen, sobald man die Kontrolle über verschiedene Dinge verliert, wenn man keine Probleme mehr hat und wenn man nicht bereit ist, überwältigt zu werden (zu verlieren) oder zu überwältigen (zu gewinnen). Man wird beobachten, dass während des Auditierens von Havingness, wie in obigem Trio, die Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, absinken kann, da Havingness ein Teil der Belohnung eines Spiels ist.

Im Zusammenhang mit Problemen wird man sehen, dass sie zum Spielen eines Spiels unbedingt notwendig sind. Die Struktur eines Problems ist Absicht-gegen-Absicht. Und zwei Seiten zu haben, wobei jede der anderen Seite entgegengesetzte Absichten hat, ist natürlich im wesentlichen die Zielsetzung aller Spiele. Technisch gesehen besteht ein Problem aus zwei oder mehr miteinander im Konflikt stehenden Absichten. Es ist sehr leicht festzustellen, ob ein Preclear unter einem Mangel an Spielen leidet oder nicht. Der Preclear, der mehr Spiele braucht, hält sich an verschiedenen gegenwärtigen Problemen fest. Stellt ein Auditor fest, dass ein Preclear von einem gegenwärtigen Problem besessen ist, weiss er:

1. dass die Fähigkeit des Preclears, ein Spiel zu spielen, gering ist, und

2. dass er sofort einen speziellen Prozess auditieren muss, um den Preclear wiederherzustellen, so dass er in der Sitzung ist.

Am Beginn der Sitzung zeigt es sich oft, dass der Preclear seit der letzten Sitzung ein ernsthaftes gegenwärtiges Problem bekommen hat. Deshalb muss er zu Beginn der Sitzung gefragt werden, ob es irgend etwas gibt, das ihm "Sorgen bereitet". Hat ein Preclear Sorgen mit einem gegenwärtigen Problem, so ist der folgende Prozess am wirksamsten: Nach einer sehr *kurzen* Diskussion des Problems fordert der Auditor den Preclear auf, ein Problem vergleichbarer Grösse zu "erfinden". Es mag sein, dass der Auditor seine Anweisung umformulieren muss, damit sie der Preclear vollkommen verstehen kann. Im Grunde genommen möchte der Auditor folgendes erreichen: Der Preclear soll ein Problem erfinden oder erschaffen, das seiner Ansicht nach seinem gegenwärtigen Problem ähnlich ist. Kann der Preclear das nicht tun, ist es notwendig, dass der Auditor den Preclear zunächst Dinge über dessen gegenwärtiges Problem erlügen lässt. Lügen ist die niedrigste Stufe des Erschaffens. Nachdem der Preclear eine kurze Zeit Dinge über das Problem erlogen hat, wird man finden, dass er fähig ist, Probleme zu erfinden. Der Auditor sollte ihn dann so lange Probleme erfinden lassen, bis ihn sein gegenwärtiges Problem nicht mehr beschäftigt.

Der Auditor sollte verstehen, dass ein Preclear, der "jetzt bereit ist, etwas zur Lösung des Problems zu unternehmen", noch nicht lange genug in bezug auf das Erfinden von Problemen vergleichbarer Grösse auditiert worden ist. Solange der Preclear wegen des Problems noch etwas zu *tun* beabsichtigt, hat es immer noch eine zwangsbetonte Wichtigkeit für ihn. Keine Sitzung kann erfolgreich fortgesetzt werden, solange ein solches gegenwärtiges Problem nicht völlig bereinigt ist. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die ganze restliche Sitzung oder sogar der ganze Auditingfortschritt unterbrochen werden können, wenn das gegenwärtige Problem nicht durch diesen Prozess völlig beseitigt ist.

Normalerweise macht ein Preclear beim Auditing sichtbare, merkliche Fortschritte. Ist dies nicht der Fall, kann man annehmen, dass er ein gegenwärtiges Problem hat, das nicht beseitigt worden war. Das muss durch Auditing beseitigt werden. Obwohl der Auditor den Preclear wissen lässt, dass auch er dieses gegenwärtige Problem für ausserordentlich wichtig hält, sollte er jedoch nicht zu glauben beginnen, dass dieser Prozess *irgendein* gegenwärtiges Problem nicht lösen könne, denn er kann es lösen. Dieser Prozess sollte bei einigen Preclears zusammen mit dem Trio auditiert werden.

Wenn der Preclear, während man ihn "Dinge über ein Problem erlügen" oder ihn "Probleme von vergleichbarer Grösse erfinden" lässt, aufgeregt wird, das Bewusstsein verliert oder zusammenhanglos oder zwanghaft zu reden beginnt, so kann man annehmen, dass er so lange auf Havingness auditiert werden muss, bis die Aufregung und die anderen Symptome verschwinden. Erst dann kann man den Prozess von Problemen vergleichbarer Grösse wieder aufnehmen.

Ein anderer Aspekt der Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, ist die Bereitschaft zu gewinnen und die Bereitschaft zu verlieren. Ein Individuum muss bereit sein, sowohl Ursache als auch Wirkung zu sein. In bezug auf Spiele heisst das nichts weiter, als dass man genauso bereit sein muss, zu gewinnen wie zu verlieren. Die Menschen bekommen Angst vor Niederlagen und Fehlschlägen. An sich besteht Versagen aus nichts anderem als daraus, dass die eige-

nen Postulate und Absichten genau umgekehrt wirken. Beispiel: Man beabsichtigt, gegen eine Wand zu schlagen, und macht es. Das ist ein Gewinn. Man beabsichtigt, nicht gegen eine Wand zu schlagen, und tut es auch nicht. Das ist wieder ein Gewinn. Man hat nicht die Absicht, gegen eine Wand zu schlagen, und tut es dennoch. Das ist ein Verlust. Man möchte gegen eine Wand schlagen und kann es nicht. Dies ist wieder ein Verlust. An diesen wie auch an anderen Beispielen lässt sich erkennen, dass die bemerkenswerteste Therapie in diesem Zusammenhang das Ändern der eigenen Meinung oder Absicht ist. Alle Dinge entsprechen nichts anderem als den Betrachtungen, die man über sie anstellt. Genauso einfach, wie man gewinnen und verlieren definieren kann, ist das Auditieren davon.

Der Prozess, der dabei am besten angewandt wird, heisst "Überwältigen". Eine einfache Art, diesen Prozess zu auditieren, besteht darin, mit dem Preclear nach draussen zu gehen, wo es sehr viele Leute zu beobachten gibt, auf eine Person zu deuten und den Preclear zu fragen: "Wodurch könnte diese Person überwältigt werden?" Hat der Preclear diese Frage beantwortet, fragt man ihn über dieselbe Person: "Wen oder was könnte diese Person überwältigen?" Als drittes gibt man dann die Anweisung: "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest." Diese drei Anweisungen werden nacheinander gegeben. Anschliessend wählt der Auditor eine andere Person aus und gibt die gleichen drei Anweisungen.

Der Wortlaut in dem Prozess kann variiert werden, die leitende Idee muss jedoch beibehalten werden. Der Preclear könnte beispielsweise gefragt werden: "Welcher Sache würdest du gestatten, diese Person zu überwältigen?" "Was zu überwältigen würdest du dieser Person gestatten?" und natürlich "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest." Das ist nur einer von vielen möglichen Prozessen auf dem Gebiet des Überwältigens. Dabei ist jedoch folgendes wichtig zu wissen: Es kann verhängnisvoll für den Fall sein, den Preclear aufzufordern, an Dinge zu denken, die *ihn* überwältigen würden. Behandelt man Überwältigung in einem Prozess, so muss dem Preclear in bezug auf das Geschehen ein unparteiischer Standpunkt gegeben werden.

Ein Gegenstück zu den Havingness-Prozessen ist "Getrenntsein". Sein therapeutischer Wert ist jedoch geringer. Man fordert den Preclear auf, sich umzusehen und Dinge zu entdecken, die von anderen Dingen getrennt sind. Das wird immer und immer wiederholt. Obwohl dieser Prozess sich gelegentlich als brauchbar erweist, zerstört er jedoch Havingness.

Man kann erkennen, dass die folgenden Faktoren die Struktur jedes Spieles ausmachen: Havingness (Schranken), Nichtwissen (in der Gegenwart zu sein und nicht in der Vergangenheit oder Zukunft), Absichten (Probleme, Gegnerschaft oder Ziel-gegen-Ziel) und Getrenntsein (Freiheit). Man darf jedoch nicht denken, dass sich Havingness nur an Spiele richtet. Viele andere Faktoren sind noch daran beteiligt. Jedoch hat sie bei Spielen von allen die grösste Einzelbedeutung.

Heute wendet man sich in der Scientology so wenig wie möglich an das subjektive Selbst, den Verstand. Man hält den Preclear wachsam gegenüber der allgemeinen Umwelt. Prozesse, die sich ausschliesslich auf die verschiedenen Energiemuster des Verstandes beziehen, sind für den Preclear weniger wirksam als Übungsverfahren, die sich direkt mit anderen Menschen oder dem physikalischen Universum befassen. Lässt man beispielsweise den Preclear nichts weiter tun, als die Frage zu beantworten: "Was könntest du haben?", so könnte er

aus seiner Erfahrung heraus antworten oder von vielen Dingen sprechen, die nicht anwesend sind. Das hat sich als therapeutisch unwirksam erwiesen. Dadurch werden sogar die Fähigkeiten und die Intelligenz des Preclears herabgesetzt. Dies ist als subjektiver (nur innerhalb des Verstandes vor sich gehender) Prozess bekannt.

Das sind die wesentlichsten Prozesse, mit denen bemerkenswerte Resultate erzielt werden. Es gibt ausserdem noch andere Prozesse und Kombinationen von Prozessen. Die hier beschriebenen sind jedoch am wichtigsten. Ein Scientologe, der den Verstand vollständig kennt, kann natürlich viele "Tricks" anwenden, um die Zustände der Menschen zu verbessern. Dazu gehört die Fähigkeit, psychosomatische Leiden anzugehen, wie beispielsweise ein verkrüppeltes Bein, das unbrauchbar ist, obwohl physisch keine Fehler zu finden sind. Der Auditor könnte in so einem Fall zu dem Preclear sagen: "Erzähle mir eine Lüge über dein Bein." Dadurch wird möglicherweise schon eine Linderung des Schmerzes oder von anderen Symptomen erreicht. Stellt der Auditor dem Preclear wiederholt die Frage: "Schau dich hier um und nenne mir etwas, was dein Bein haben könnte", so wird dadurch der Schmerz und das Unbehagen zweifellos entfernt. Fragt man den Preclear mit dem kranken Bein: "Was für ein Problem könnte dein Bein für dich sein?" oder bittet man ihn, der Anforderung nachzukommen: "Erfinde zu deinem Bein ein Problem von vergleichbarer Grösse", so wird eine deutliche Veränderung im Zustand des Beins eintreten. Das lässt sich auf jeden anderen Körperteil und jedes andere Organ anwenden. So seltsam es erscheinen mag, dieser Prozess funktioniert auch in bezug auf Gegenstände, die dem Preclear gehören. Hat er beispielsweise ein Fahrzeug, das sich in einem schlechten Zustand befindet oder beschwerlich für ihn ist, könnte man ihn fragen: "Was für ein Problem könnte ein Wagen für dich sein?" Fordert man ihn so auf, viele solcher Probleme zu erfinden, würde man entdecken, dass er seine Probleme mit dem Wagen gelöst hat. Das Phänomen, das sich hier zeigt, ist, dass der Preclear bereits an vielen feststehenden Spielen beteiligt ist. Bittet ihn der Auditor, einige Probleme zu nennen, so sind bei ihm die Anzeichen des Auslöschens oder des *as-isens* dieser Probleme schon zu bemerken. Die Gedanken lösen sich auf; deswegen wird die Anzahl von Problemen oder Spielen, die ein Preclear hat, dadurch reduziert, dass man ihn diejenigen aufzuzählen bittet, die er schon besitzt. Es ist bei weitem weniger wirksam, den Preclear aufzufordern, seine Symptome zu beschreiben, und diese Symptome können dadurch sogar noch schlimmer werden; das steht im Gegensatz zu dem, was in früheren Lehren des Denkens angenommen wurde, erklärt aber gleichzeitig auch die Ursache ihres Versagens.

Es gibt ganz gewisse Dinge, die beim Auditing zu vermeiden sind:

1. ***Bedeutungen.*** Die Sache, die einem Thetan am leichtesten fällt, ist, seine Meinung zu ändern. Die Sache, die für ihn am schwierigsten ist, ist, die Umwelt zu handhaben, in der er sich befindet. Deswegen ist der Versuch, bei einem Thetan verschiedene Ideen wegzuauditieren, erfolglos. Das ist sogar ein Fehler. Ebenso kann es ein Fehler sein, einen Thetan aufzufordern, etwas zu durchdenken. Ihn Übungen machen zu lassen, die nur seinen Verstand betreffen, kann verhängnisvoll sein. Ein Preclear wird in bezug auf sein Verhältnis zur Umwelt auditiert. Wenn er in bezug auf Dinge auditiert wird, die ausschliesslich in dem Bereich zwischen ihm und seinem Verstand liegen, ist die Distanz zu kurz und sein Zustand wird sich verschlechtern.

2. *Zweiwegkommunikation.* In einer Auditing-Sitzung kann viel zu viel Zweiwegkommunikation oder viel zu viel Kommunikation stattfinden. Kommunikation führt eine Verminderung der Havingness mit sich. Erlaubt man einem Preclear, immer weiterzureden oder zwanghaft zu reden, so gestattet man ihm, seine Havingness zu vermindern. Ein Preclear, der ununterbrochen reden darf, wird sich selbst die emotionelle Tonskala "hinunterreden" und sich in eine schlechte Verfassung hineinmanövrieren. Es ist besser, wenn der Auditor den Preclear direkt und unhöflich auffordert, den Mund zu halten, als ihn seine ganze Havingness verlieren zu lassen. Sie können das selbst bei jemandem beobachten, der seine Schwierigkeiten nicht in knappen Worten zum Ausdruck zu bringen vermag. Wenn Sie ihn lange und anhaltend erzählen und ihn immer weiterreden lassen, redet er schliesslich immer hektischer. Er vermindert seine Havingness. Er wird sich auf der emotionellen Tonskala immer weiter hinunterreden, bis er sich schliesslich in Apathie befindet. Dann ist er bereit, Ihnen zu erzählen (wenn Sie darauf bestehen), dass er sich "besser fühlt". In Wirklichkeit ist er schlechter dran als zuvor. Fragt man einen Preclear: "Wie fühlst du dich jetzt?", so kann das seine Havingness vermindern. Um diese Frage beantworten zu können, wird er sich nämlich seinen gegenwärtigen Zustand genau anschauen und etwas Masse as-isen.

3. *Zu viele Prozesse.* Es ist möglich, einen Preclear auf zu vielen Prozessen innerhalb eines zu kurzen Zeitabschnittes zu auditieren, wodurch sein Fortschritt verzögert wird. Das wird durch die Beobachtung der Kommunikationsverzögerung beim Preclear behoben. Man wird finden, dass bei einem Prozess, bei dem eine Frage immer wieder von neuem gestellt wird, beim Preclear die Pausen zwischen Frage und Antwort unterschiedlich lang sind. Man sagt, der Preclear hat eine "Kommunikationsverzögerung'" wenn zum zweiten Mal zwischen der Frage und der Beantwortung der Frage eine lange Zeit verstreicht. Die "Kommunikationsverzögerung" ist die Zeitspanne, die zwischen der vom Auditor gestellten Frage und der Antwort des Preclears auf genau diese Frage verstreicht. Es ist nicht der Abstand zwischen der Frage des Auditors und irgendeiner anderen Äusserung des Preclears.

Man wird feststellen, dass bei wiederholt gestellter Frage die Kommunikationsverzögerung zunimmt und abnimmt. Bei der zehnten Frage kann es sein, dass die Kommunikationsverzögerung nur noch unbedeutend ist. Dann sollte man aufhören, diese Frage zu stellen, da keine merkliche Kommunikationsverzögerung mehr darauf vorhanden ist. Man kann mit jedem Prozess immer dann aufhören, wenn die Kommunikationsverzögerung bei drei aufeinanderfolgenden Fragen gleich lang war.

Will man von einem Prozess auf einen anderen überwechseln, wendet man eine *Kommunikationsbrücke* an, die die Neigung, zu viele Prozesse zu auditieren, erheblich reduziert. Eine Kommunikationsbrücke wird immer benutzt.

Bevor man eine Frage stellt, sollte man sie mit dem Preclear besprechen und seine Übereinstimmung mit dem Wortlaut der Frage erhalten, so als ob er einen Vertrag mit dem Auditor eingehen würde. Der Auditor sagt, dass er den Preclear bestimmte Dinge tun lassen wird. Er findet heraus, ob der Preclear damit einverstanden ist. Das ist der erste Teil einer Kommunikationsbrücke. Das geht allen neuen Fragen voraus; aber wenn man dann von dem einen auf den anderen Prozess überwechselt, merkt man, dass man es tatsächlich mit einer Brücke zu tun hat. Man schliesst den alten Prozess dadurch gleichmässig und ruhig ab, dass man den Preclear fragt, ob er es als sicher empfindet, mit diesem Prozess jetzt aufzuhören.

Man bespricht mit dem Preclear die möglichen Gewinne, die der Prozess gebracht hat, und teilt dem Preclear dann mit, dass man diesen Prozess nun nicht mehr verwenden wird. Anschliessend erklärt der Auditor dem Preclear, dass er einen neuen Prozess verwenden wird; er beschreibt ihm diesen und erhält sein Einverständnis. Ist der Preclear damit einverstanden, beginnt der Auditor mit dem Prozess. Die Kommunikationsbrücke wird immer angewandt. Die zweite Hälfte, also das Einverständnis über den neuen Prozess, wird immer angestrebt und erreicht, bevor man einen neuen Prozess startet.

4. *Versäumnis, das gegenwärtige Problem zu beseitigen.* Wie schon oben erwähnt, werden vermutlich mehr Fälle durch die Vernachlässigung eines gegenwärtigen Problems aufgehalten bzw. der Vorteile des Auditings beraubt als durch irgendwelche anderen Einzelursachen.

5. *Bewusstlosigkeit, Benommenheit oder starke Erregung bei dem Preclear* sind keine guten Anzeichen. Sie bedeuten, dass der Preclear an Havingness verloren hat. Der Preclear darf niemals in Bewusstlosigkeit oder Benommenheit hinein auditiert werden. Er sollte immer munter und wach gehalten werden. Grundsätzlich ist Bewusstlosigkeit "ein Fluss, der zu lange in eine Richtung gegangen ist". Redet man zu lange auf jemanden ein, so kann man ihm dadurch das Bewusstsein nehmen, Um ihn wieder munter und rege werden zu lassen, ist es notwendig, ihn zum Reden zu bringen. Zur Beseitigung von Bewusstlosigkeit oder drohender Bewusstlosigkeit ist es lediglich notwendig, den betreffenden Fluss umzukehren; aber in der modernen Scientology wird Bewusstlosigkeit von vornherein dadurch ausgeschaltet, dass man das früher erwähnte Trio läuft.

Die Zukunft der Scientology

Das Erscheinen einer neuen Wissenschaft, die in der Lage ist, die Probleme des Menschen zu lösen, ist lebenswichtig, weil eben dieser Mensch mit Waffen ausgerüstet ist, die die ganze Menschheit auf der Erde zerstören können. Die Scientology ist eine solche Wissenschaft. Sie entstammt derselben Quelle wie die Atombombe. Das grundsätzliche Wissen der Scientology entstammt der Kernphysik, der höheren Mathematik und dem Verstehen der alten fernöstlichen Kulturen. Die Scientology kann genau das tun, was sie verspricht, und sie tut es auch. In Washington D. C. (USA) gibt es ein sehr umfangreiches Archiv, das Tausende von bestätigten und beeidigten Berichten enthält, die die wissenschaftliche Exaktheit der Scientology bezeugen. Mit Hilfe der Scientology kann der Mensch der Geisteskrankheit, der Kriminalität und dem Krieg vorbeugen. Dieses Wissen ist dazu bestimmt, vom Menschen zu seinem eigenen Wohl praktisch angewandt zu werden. Im Grunde genommen gibt es heute kein Wettrennen mehr zwischen den einzelnen Nationen. Das einzige entscheidende Wettrennen findet heute zwischen der Scientology und der Atombombe statt. Wie bekannte Autoritäten es ausdrückten, mag die Zukunft der Menschheit sehr wohl davon abhängen, ob die Scientology oder die Atombombe gewinnt.

GEFANGEN

In Griechenland, Rom, England, Kolonial-Amerika, Frankreich und Washington wird eine Menge über das Thema Freiheit gesprochen. Freiheit ist allem Anschein nach eine sehr erstrebenswerte Sache. In der Tat lässt sich feststellen, dass Freiheit das Ziel einer Nation oder eines Volkes ist. Gleichermaßen müssen wir dem Preclear seine Freiheit zurückgeben, wenn wir ihm seine Fähigkeit zurückgeben wollen. Wenn wir die Freiheit nicht wiederherstellen, dann können wir auch die Fähigkeit nicht wiederherstellen. Ein Ringkämpfer, der einen Muskelkater hat, ein nervöser Autofahrer, ein Astronaut mit eingefrorener Reaktionszeit – sie alle sind gleichermaßen unfähig. Ihre Fähigkeit liegt in einer Vergrößerung ihrer Freiheit, im Lösen ihrer Anspannung und in der Verbesserung ihrer Kommunikation mit der Umgebung.

Die Hauptschwierigkeit mit der Freiheit ist die, dass sie keine bestimmte Struktur hat. Etwas, das frei ist, ist frei. Es ist nicht frei mit Drähten, *Vias*[2], Umleitungen oder Staudämmen – es ist ganz einfach frei. Es gibt noch einen anderen Aspekt von Freiheit, einen überaus interessanten Aspekt: sie kann nicht ausgelöscht werden. In dem Buch *Dianetik: Die moderne Wissenschaft der geistigen Gesundheit* haben wir gelernt, dass man Vergnügensmomente nicht auslöschen kann. Das einzige, was man auslöschen kann, sind Schmerz, Unbehagen, Entstellung, nervöse Anspannung, Qual und Bewusstlosigkeit. In einer moderneren scientologischen Ausdrucksweise: Freiheit kann man nicht *as-isen*[3]*;* sie ist etwas Unvergängliches. Man mag imstande sein, jemandes Aufmerksamkeit auf etwas zu konzentrieren, das nicht frei ist, und ihn so zu dem Glauben zu veranlassen, dass es Freiheit nicht gebe. Aber das bedeutet nicht, dass man die Freiheit des Individuums ausgelöscht hat. Man hat sie nicht ausgelöscht. Alle Freiheit, die das Individuum jemals hatte, ist immer noch da. Außerdem hat Freiheit keine Quantität, und laut Definition hat sie keine Position im Raum oder in der Zeit. Wir sehen also, dass die des Bewusstseins bewusste Einheit potentiell das freieste Wesen ist, das es geben kann. Deshalb konzentriert sich der Mensch auf die Freiheit.

Wenn aber Freiheit keine Struktur hat, dann erklären Sie mir bitte, wie man es anstellen soll, etwas zu erreichen, was nicht vollständig erklärt werden kann! Wenn jemand über einen "Weg zur Freiheit" spricht, dann spricht er über eine lineare Strecke. Diese muss also Grenzen haben. Wenn es aber Grenzen gibt, dann gibt es keine Freiheit. Das bringt den interessanten Aspekt in Erinnerung, dass der allerbeste Prozess theoretisch darin bestehen müsste, einen Menschen annehmen zu lassen, er sei frei. Und dann würde man ihn einfach auffordern, abermals anzunehmen, er sei frei. In der Tat ist das bei vielen Fällen, die sich auf hoher Tonstufe befinden, ein recht brauchbarer Prozess. Ein Mensch ist "krank"; er ist normalerweise auf einer sehr guten Tonstufe; der Auditor fordert ihn einfach auf, anzunehmen, er sei frei – und er wird aufhören, "krank" zu sein. Diese Zauberei beschränkt sich freilich auf jene Men-

---

[2] *Via*: ein Relaispunkt in einer Kommunikationslinie. Via einen Körper sprechen, via Essen Energie aufnehmen – dies sind gleichermaßen Kommunikationsumwege. Genügend viele Vias machen einen Stopp aus. Ein Stopp besteht aus Vias.

[3] as-isen: irgend etwas genau so anschauen, wie es ist (engl. as it is), ohne irgendwelche Verzerrungen oder Lügen; im gleichen Augenblick wird es verschwinden und nicht mehr existieren.

schen, die eine gewisse Vorstellung davon haben, was "frei" bedeutet. Sprechen Sie mit jemandem, der von acht bis fünf arbeitet, ohne irgendwelche Ziele zu haben, ohne irgendeine Zukunft zu haben, ohne irgendeinen Glauben an seine Organisation und deren Ziele – jemand, der wegen seiner Ratenzahlungen, seiner Miete und anderer Barrieren wirtschaftlicher Natur sein gesamtes Gehalt ausgeben muss, kaum dass er es in die Hand bekommen hat –, so haben wir es mit einem Menschen zu tun, der die Vorstellung von Freiheit verloren hat. Seine Konzentration ist so restlos auf Barrieren fixiert, dass es Freiheit nur in Form von weniger Barrieren geben kann. Im Prozessing müssen wir daher in die Richtung von immer weniger Barrieren auditieren, wenn wir Freiheit erreichen wollen.

Wenn Freiheit so überaus verlockend und so vorteilhaft ist, und wenn sie in sich selbst gewissermaßen ein Synonym für Fähigkeit ist – obschon das nicht hundertprozentig zutrifft –, dann stehen wir vor der Aufgabe, ein wenig mehr über Freiheit selbst zu verstehen, damit es uns gelingt, sie zu erreichen. Denn leider ist es für den Großteil der menschlichen Rasse nicht genug, einfach zu sagen: "Sei frei", um einen Menschen in Ordnung zu bringen.

Das Leben neigt häufig zu einem gewissen Stumpfsinn in Fällen, wo es sich einer möglichen Katastrophe nicht bewusst ist, bis die Katastrophe dann eingetreten ist. Der Farmer des mittleren Westens hatte eine Redewendung dafür: "die Tür absperren, nachdem das Pferd gestohlen ist". Es braucht eine Katastrophe, um den Menschen beizubringen, dass eine solche Katastrophe möglich ist. Das ist Erziehung durch Schmerz, durch Wucht, durch Bestrafung. Eine Bevölkerung, die mit der Möglichkeit einer schlagartigen, einmaligen Katastrophe konfrontiert wird, die den gesamten Lebensbereich ihres Planeten leerfegen wird, hätte somit keine Chance, besonders viel über diesen Lebensbereich zu lernen, bevor er leergefegt ist. Wenn sie also darauf bestehen, aus Erfahrung zu lernen, damit sie eine solche Katastrophe verhindern können, dann werden sie niemals die Gelegenheit dazu haben. Wenn im zweiten Weltkrieg keinerlei Atombombe abgeworfen worden wäre, dann würde sich wahrscheinlich niemand auch nur die geringsten Sorgen über die Kernspaltung machen, obwohl die Kernspaltung vielleicht bis zu einem Stadium weiterentwickelt worden wäre, in dem man einen ganzen Planeten damit sprengen könnte – ohne dass sie jemals gegen den Menschen verwendet worden wäre. Dann wäre diese Planetenbombe auf der Erde eingesetzt worden und hätte sie vernichtet.

Wenn ein Mensch nicht wüsste, was ein Tiger ist, und wir hätten den Wunsch, ihm zu demonstrieren, dass keine Tiger anwesend sind, dann hätten wir ziemliche Schwierigkeiten damit. Hier haben wir eine Freiheit von Tigern, ohne irgend etwas über Tiger zu wissen. Bevor jemand eine Abwesenheit von Tigern verstehen könnte, müsste er die Anwesenheit von Tigern verstehen. Das ist der Lernprozess, den wir als "Lernen durch Erfahrung" bezeichnen.

Wenn wir Lernmethoden verwenden wollen, dann ist es notwendig, auch das Gegenteil einer Sache zu kennen, wenn man etwas wissen will. Das Gegenteil der Abwesenheit von Tigern existiert wahrscheinlich im malaiischen Dschungel, wo Tiger so häufig vorkommen, dass die Abwesenheit von Tigern wirklich etwas Ungewöhnliches wäre. Ein Land, das fürchterlich von Tigern geplagt wird, versteht vielleicht die Vorstellung gar nicht, dass es auch *keine* Tiger geben könnte. In manchen Teilen der Welt müsste man sich mit der Bevölkerung einer von Tigern heimgesuchten Zone auf eine ganze Menge Erörterungen einlassen, um den Leuten auch nur eine dunkle Ahnung davon zu vermitteln, was eine Abwesenheit von Tigern

zu bedeuten hätte. Viele Fälle haben im Prozessing plötzlich ein *Somatik*[4] verloren, um sich in einer neuen und ungewohnten Verfassung wiederzufinden. Dieses Somatik war ihnen derart alltäglich geworden, war so konstant und allgegenwärtig, dass sie sich keine verstandesmäßige Vorstellung davon machen konnten, wie ein Leben ohne dieses bestimmte Somatik überhaupt aussehen würde.

Das Verstehen von Freiheit ist also ein wenig kompliziert, da es nicht wahrscheinlich ist, dass Individuen, die keine Freiheit haben, Freiheit verstehen. Wenn Menschen also nichts über Exteriorisation wissen, aber alles darüber wissen, wie es ist, in ständigem Kontakt mit den Empfindungen eines Körpers zu sein, können sie daher die Idee der Freiheit, die sich aus der Exteriorisation ergibt, nicht begreifen. Diese Menschen glauben nicht einmal, dass es Exteriorisation geben kann, und daher kämpfen sie dagegen an. Sie haben so wenig Erfahrung, was Freiheit betrifft, dass sie hinsichtlich dieser Art von Freiheit "wissen, dass es das nicht gibt".

Der Weg dazu, die Existenz von Freiheit zu demonstrieren, besteht darin, das Individuum einzuladen, Freiheit zu erleben. Aber wenn jemand nicht weiß, was Freiheit ist, dann wird er nicht exteriorisieren. Wir müssen in dieser Sache irgendeine *Gradientenskala*[5] finden – oder ihn sich umdrehen und direkt auf das Gegenteil von Freiheit schauen lassen.

Aber das Gegenteil von Freiheit ist Sklaverei, wie jedermann weiß – oder nicht? Ich glaube nicht, dass diese beiden Dinge ein Gegensatzpaar darstellen. Freiheit ist nicht das Plus eines Zustandes, für den Sklaverei das Minus ist, außer wir befassen uns rein mit dem politischen Organismus. Wo wir es mit dem Individuum zu tun haben, brauchen wir eine bessere Terminologie, und es ist ein größeres Verstehen des Aufbaus von Minus-Freiheit notwendig.

Minus-Freiheit ist Gefangensein. Freiheit ist Abwesenheit von Barrieren. Geringere Freiheit ist Anwesenheit von Barrieren. Vollständige Minus-Freiheit wäre die Allgegenwart von Barrieren. Eine Barriere besteht aus Materie oder Energie oder Zeit oder Raum. Je mehr Materie, Energie, Zeit oder Raum Macht über jemanden gewinnt, desto weniger Freiheit hat er. Am besten lässt sich dies als Gefangensein verstehen, denn "Sklaverei" deutet zugleich auf eine Absicht hin, während man sich Gefangensein nahezu ohne Beteiligung einer Absicht vorstellen könnte. Jemand, der in eine Bärengrube fällt, hat vielleicht überhaupt nicht vorgehabt, hineinzufallen. Und die Bärengrube hat vielleicht nicht beabsichtigt, dass ein Mensch auf ihren spitzen Pfahl fällt. Nichtsdestoweniger ist es zu einer Gefangenschaft gekommen. Der Mensch ist in der Bärenfalle.

Wenn man das Dasein und sein eigenes Elend darin verstehen möchte, dann muss man die Gefangenschaft und ihre Mechanismen verstehen.

Worin kann eine Person gefangen werden? Im Grunde kann sie sich vor allem in Ideen fangen. Da man Freiheit und Fähigkeit in gewissem Grade als Synonyme betrachten kann,

[4] Somatik (griech. soma, Körper): bedeutet im wesentlichen jede beliebige körperliche Empfindung, Krankheit, Schmerz oder Unbehagen; besonders diejenigen, die aus dem reaktiven Verstand stammen.

[5] *Gradientenskala:* eine stufenweise ansteigende Skala; ein *Gradient* ist ein graduelles oder stufenweises Herangehen an etwas.

stellen Vorstellungen von Unfähigkeit in erster Linie Gefangensein dar. Ich glaube, es ist unter Menschen durchaus schon vorgekommen, dass jemand auf einer kahlen Ebene gesessen ist und dabei der festen Überzeugung war, durch eine Umzäunung vollkommen gefangen zu sein. In diesem Zusammenhang gibt es eine Erscheinung, die in dem Buch *Selbstanalyse* erwähnt wird. Es geht um das Fischen im Tanganjikasee. Er liegt in der Nähe des Äquators, deshalb dringen die Sonnenstrahlen steil auf den Grund des Sees hinunter. Die Eingeborenen dort fischen mit folgender Technik: Sie binden eine Anzahl von hölzernen Stäben an ein langes Stück Schnur. Sie nehmen dann beide Enden dieser Schnur und befestigen sie in Booten. Daraufhin rudern die beiden Boote auf das Ufer zu, wobei sie die Schnur mit den Stäben zwischen sich ausgespannt haben. Die, Sonne, die darauf niederscheint, lässt die Schatten dieser Stäbe bis auf den Grund des Sees fallen. Und so bewegt sich ein Käfig aus Schatten einwärts auf die seichten Wasserbereiche zu. Die Fische, die sehen, wie sich dieser Käfig um sie zusammenzieht – der aus nichts weiter besteht als der Abwesenheit von Licht –, zappeln verzweifelt in das seichte Wasser hinein, wo sie nicht schwimmen können. Und so werden sie gefangen, in Körbe eingesammelt und gekocht. Es gibt nichts, wovor man sich fürchten müsste, als Schatten.

Wenn wir uns aus dem Bereich des Mechanischen entfernen, findet sich der Mensch auf unsicherem Boden wieder. Die Vorstellung, dass Ideen so stark und durchdringend sein können, ist den meisten Menschen fremd. Eine Regierung zum Beispiel, die von den Kommunisten attackiert wird, bemerkt nicht, dass sie nur von Ideen attackiert wird. Sie glaubt, sie werde mit Gewehren, Bomben und Armeen angegriffen – und doch sieht sie keine Gewehre, keine Bomben und keine Armeen. Sie sieht nur Menschen, die beisammenstehen und Ideen austauschen. Ob diese Ideen vernünftig sind oder nicht, tut nichts zur Sache – auf jeden fall dringen sie durch. Auch eine vierzig Zentimeter starke Panzerplatte kann unmöglich eine Idee aufhalten. Deshalb kann ein Land eingefangen, in Besitz genommen und in Richtung Kommunismus umgedreht werden – einfach durch die Verbreitung der kommunistischen Idee. Ein Land, das dies nicht versteht, bewaffnet sich, hält seine Gewehre schussfertig, seine Armeen in Alarmbereitschaft. Und zu guter Letzt unterliegt es dann der Idee, die sich inzwischen in den Köpfen der bewaffneten Streitkräfte festgesetzt hat – jener Streitkräfte, die es so hoffnungsvoll eingerichtet hat. Der Zusammenbruch Deutschlands im ersten Weltkrieg war ein Beispiel dafür. Seine Armeen, seine große Flotte, sie alle hissten die rote Fahne. Obwohl der Druck der Alliierten sowie die Tatsache, dass das Land am Verhungern war, viel mit Deutschlands Niederlage zu tun hatten, bestand der Schlüssel zu seiner Niederlage doch in der Tatsache, dass die kommunistische Idee in die Ansichten der Männer hineingesickert war, die ursprünglich bewaffnet und ausgebildet worden waren, um Deutschland zu beschützen. Und der Kommunismus als eine bloße Idee nimmt die Gedanken der Menschen gefangen. Wenn sie wieder zu sich kommen, sind sie in Zellen aufgegliedert, sie müssen ihre Sitten und Gebräuche aufgeben und werden von einer militanten biologischen, seelenlosen Tyrannei reglementiert, die die Herrschaft über sie ausübt. Hier wird eine Idee zu einer Art Falle.

Zuallererst haben wir also die Idee. Dann haben wir die handgreiflicheren mechanischen Erscheinungsweisen der Gefangenschaft, in Form von Materie, Energie, Raum und Zeit – die selbst das Produkt von Ideen sind.

Die alltäglichste Barriere, die der Mensch als solche anerkennt, ist eine Wand. Eine Wand ist so offensichtlich ein Hindernis, dass Menschen üblicherweise annehmen, alle Barrieren bestünden aus festen Wänden. Es kann jedoch beinahe jeder Gegenstand zu einem Hindernis gemacht werden. Eine weniger übliche Verwendungsmöglichkeit eines Gegenstands als Barriere wäre ein Ding, das durch irgendeine Art Sog oder Zug verhindert, dass man sich davon entfernt. Ein solider Klumpen Metall, der genügend magnetisch ist, wird ein Stück Stahl festhalten. Auch die Schwerkraft ist demgemäss eine Art Barriere. Sie hält die Menschen oder die Lebewesen der Erde auf der Erde fest.

Eine andere Barriere ist Energie. Eine Fläche aus Energie, oder etwas, das Energie leitet, wie zum Beispiel ein elektrischer Zaun, kann sich als furchtbares Hindernis erweisen. Eine Wolke von radioaktiven Partikeln, die den Weg in einen anderen Abschnitt des Raumes versperrt, kann ebenfalls eine Barriere darstellen. Zugstrahlen, wie im Fall der Schwerkraft, könnte man auch als eine Art Barriere in Form von Energie betrachten.

Noch eine andere Barriere – wie man leicht verstehen wird – ist der Raum. Zu viel Raum wird immer ein Hindernis darstellen. Raum ist es, der einen Menschen daran hindert, sich in einen anderen Teil der Galaxis zu bewegen. Eines der besten Gefängnisse, die man sich vorstellen könnte, müsste sich auf einem kleinen Stück Materie befinden, das von so enorm viel Raum umgeben ist, dass niemand diesen Raum durchqueren kann. Raum ist ein so wirksames Hindernis, dass Menschen im Südwesten der Vereinigten Staaten, wenn sie Verbrechen begehen, die Entdeckung machen, dass ihr Fluchtweg auf allen Seiten von der Riesenhaftigkeit des Raumes blockiert ist. In New York City hätten sie es sehr leicht, zu verschwinden, nachdem sie ein Verbrechen verübt haben. Aber wenn sie versuchen, einen Raum zu durchqueren, der solche Ausmaße hat wie der Südwesten, setzen sie sich überall der Beobachtung aus. Denn es gibt dort nichts anderes, worauf die Polizei ihre Aufmerksamkeit richten könnte.

Ein völlig anderes Hindernis, das man weniger leicht versteht, das aber als Hindernis äußerst wirksam ist, ist die Zeit. Die Zeit hindert Sie daran, sich in das Jahr 1776 zu begeben, und lässt es nicht zu, dass Sie die Dinge, die Sie in Ihrer Jugend hatten, wieder besitzen. Sie hindert Sie auch daran, Dinge in der Zukunft zu haben. Die Zeit ist eine außerordentlich wirkungsvolle Barriere. Die Abwesenheit von Zeit kann ebenfalls eine Barriere sein, denn hier ist ein Mensch unfähig dazu, sich seine Wünsche zu erfüllen, und wird so vom Druck der Zeit. selbst eingeengt.

Materie, Energie, Raum und Zeit – sie alle können somit Barrieren darstellen. Eine des Bewusstseins bewusste Einheit jedoch, die die Persönlichkeit und Wesenseinheit der Person darstellt und die aus Qualität, nicht aus Quantität besteht, kann sich überall aufhalten, wo sie sich aufzuhalten wünscht. Keine Mauer ist dick genug, und kein Raum ist weit genug, um zu verhindern, dass eine des Bewusstseins bewusste Einheit an einem anderen Punkt wieder erscheint. Da sie das Individuum ist, und nicht irgendein Gespenst des Individuums, und da das Individuum selbst eine des Bewusstseins bewusste Einheit ist und nicht seine Maschinerie und sein Körper, stellen wir fest, dass jemand in dem Augenblick, wo er vollkommen verstanden hat, dass er eine des Bewusstseins bewusste Einheit ist, nicht länger von Barrieren behindert wird. Deshalb ist jenen Leuten, die Individuen in Gefangenschaft sehen wollen, die Idee der Exteriorisation äußerst zuwider. Und ein Mensch, der nichts kennt als Barrieren,

wird wahrscheinlich glauben, dass es einen Zustand, in dem keine Barrieren existieren, überhaupt nicht geben kann. Es kann jedoch einen Zustand geben, in dem keinerlei Barrieren existieren. Genau dieser Zustand ist die Freiheit.

Wenn wir nun die Freiheit untersuchen, dann müssen wir auch untersuchen, warum die Menschen sie nicht mit Leichtigkeit erreichen oder verstehen. Sie erreichen die Freiheit nicht, weil ihre Aufmerksamkeit auf Barrieren fixiert ist. Sie schauen auf die Wand – nicht auf den Raum zu beiden Seiten der Wand. Sie haben *Entitäten*[6] und *Demon-Circuits*[7]**,** die ihre Aufmerksamkeit fordern. Und natürlich kann auch der Körper selbst als ein Organismus betrachtet werden, der Aufmerksamkeit verlangt. Jemand kann glauben, die ganze Funktion des Körpers bestehe darin, Interesse und Aufmerksamkeit zu gebieten. Er ist so interessant, dass die Menschen sich nicht vorstellen können, dass hinter ihnen all die Freiheit liegt, nach der sich jemals jemand gesehnt hat. Sie gehen sogar so weit, dass sie glauben, Freiheit sei nicht erstrebenswert. Und dass sie sie nicht haben wollten, selbst wenn sie sie erreichen könnten. Man wird an Gefangene erinnert, die in manchen Fällen eine solche "Knast-Macke" bekommen, dass sie nach ihrer Entlassung aus dem Gefängnis einengende Wände und beschränkte Räume haben wollen. Manuel Komroff hat einmal eine sehr ergreifende Geschichte über dieses Thema geschrieben. Es war die Geschichte eines alten Mannes, der 25 Jahre im Gefängnis gesessen hatte – oder eine ähnlich lange Zeit. Nach seiner Entlassung wollte er nicht mehr als den kleinsten Raum im Haus seines Sohnes. Und er war am glücklichsten, wenn er auf einem gegenüberliegenden Dach jemanden sehen konnte, der wie ein Wächter aussah. Er vergitterte selber sein Fenster. Man könnte davon ausgehen, dass jemand, der lange Zeit im Körper gewesen ist, eventuell derart auf die Barrieren fixiert ist, die ihm vom Körper auferlegt werden, dass er sie als Preclear schnell wieder hinsetzt, sobald ein Auditor versucht, sie zu beseitigen. Man könnte sagen, dass ein solcher Mensch eine "Knast-Macke" hat. Dieser Zustand lässt sich jedoch beheben.

Der Zustand des Gefangenseins hat eine interessante Struktur. Wir verstehen jetzt den Grund, warum Menschen in die Falle geraten, und sogar alle die Mechanismen des Gefangenseins. In der Scientology wurde sehr viel experimentiert, um die Faktoren festzulegen, die zu Gefangenschaft führen. Und es wurde festgestellt, dass die Antwort auf das ganze Problem aus Zweiwegkommunikation besteht.

In groben Umrissen sind die Gesetze, die hinter dieser Tatsache stehen, folgendermaßen: Fixierung tritt nur in Gegenwart von Einwegkommunikation auf. Es kommt nur dann zu einer Gefangenschaft, wenn jemand bezüglich der Dinge, die ihn gefangen halten, keine Ant-

---

[6] *Entitäten* (engl. *entities, "*eigenständige Einheiten", "Wesenheiten", von spätlat. *ens,* Genitiv *entis,* "Ding", Seiendes"): Der PC hat verschiedene Teile des Körpers abgeteilt, für die er keine Verantwortung mehr übernimmt. Sie erwecken den Anschein, Individuen zu sein, die gegen ihn arbeiten. Es handelt sich im Grunde um Demon-Circuits, doch sind es die Dinge, die die Circuits produzieren; sie halten Faksimiles fest und sind nicht selbst Faksimiles. Jedes davon hält zahlreiche Faksimiles fest; sie beliefern den Preclear mit diesen Faksimiles. Der Preclear sagt, er sei dafür nicht verantwortlich. – Das Wort "Entität" bezeichnet einfach einen Bereich des Körpers, der einen unabhängigen Kommunikationspunkt besitzt.

[7] *Demon-Circuits* ("Dämonen-Schaltkreise"): stark geladene Teile des analytischen Verstands, die der reaktive Verstand weggenommen hat und die ihm nun gehorchen, nachdem sie durch Ladung in getrennte Einheiten abgekapselt worden sind.

worten gegeben oder keine Antworten erhalten hat. Somit sehen wir das ARC-Dreieck selbst, und vor allem den Kommunikationsfaktor dieses Dreiecks gewichtig vor uns aufragen, um uns zur Freiheit zu verhelfen.

Man könnte sagen, dass alles Gefangensein, das es gibt, darin liegt, dass man auf eine Antwort wartet.

Hier finden wir den Menschen. Im Grunde ist er eine des Bewusstseins bewusste Einheit, die dazu fähig ist, zusätzlich zu Ideen Materie, Energie, Raum und Zeit zu produzieren, und dies auch tut. Wir entdecken, dass der Mensch auf Ideen, Materie, Energie, Raum und Zeit sowie die Prozesse und Funktionen, die damit zu tun haben, mehr oder weniger fixiert ist. Wir stellen auch fest, dass diese Dinge, die ja die Produkte der des Bewusstseins bewussten Einheit sind, der des Bewusstseins bewussten Einheit keine Antworten liefern und die des Bewusstseins bewusste Einheit diese Antworten daher selbst liefert.

Gefangenschaft ist das Gegenteil von Freiheit. Jemand, der nicht frei ist, ist gefangen. Er kann von einer Idee gefangen sein, er kann von Materie gefangen sein, er kann von Energie gefangen sein, er kann von Raum gefangen sein, er kann von Zeit gefangen sein – und er kann auch von *allen* diesen Dingen gefangen sein. Je gründlicher ein Preclear gefangen ist, desto weniger frei ist er. Er kann sich nicht verändern, er kann sich nicht bewegen, er kann nicht kommunizieren, er kann keine Affinität und keine Realität empfinden. Den Tod selbst könnte man als die äußerste Gefangenschaft bezeichnen, in der ein Mensch sich befinden kann. Denn wenn ein Mensch vollständig gefangen ist, dann ist er tot.

In der Forschung und im Auditing ist es unsere Pflicht, für das Individuum und die Gruppe eine größere Freiheit zu finden; dies ergibt den Weg zu größerer Fähigkeit.

Die Prozesse, die der Auditor heutzutage verwendet, sind vollkommen darauf abgestimmt, für das Individuum, für die Gruppe und für die Menschheit größere Freiheit zu sichern. Jeder Prozess, der zu größerer Freiheit für alle Dynamiken führt, ist ein guter Prozess. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass ein Individuum auf allen Dynamiken tätig ist und dass es zu geringerer Freiheit für den Menschen selbst führt, wenn er die Dritte oder Vierte Dynamik unterdrückt. So schädigt der Kriminelle, indem er auf unmoralische Weise frei wird, die Gruppe und die Menschheit – und wird dadurch selbst weniger frei. Es gibt also keine Freiheit in Abwesenheit von Affinität, Übereinstimmung und Kommunikation. Wo ein Mensch sich von diesen drei Dingen zurückzieht, wird seine Freiheit drastisch beschnitten, und er wird sich enormen Barrieren gegenübersehen.

Die Bestandteile von Freiheit sind also, wenn wir einen ersten Blick darauf werfen: Affinität, Realität und Kommunikation – was zusammen Verstehen ergibt. Sobald Verstehen erreicht wird, ist Freiheit erreicht. Für das Individuum, das ganz in die Mechanismen der Gefangenschaft verwickelt ist, ist es notwendig, genügend Kommunikation bei ihm wiederherzustellen, dass sein Aufstieg zu einer höheren Stufe des Verstehens ermöglicht wird. Sobald dies gelungen ist, hat seine Gefangenschaft ein Ende.

Nichts von alledem ist in Wirklichkeit ein besonders schwieriges Problem. In dem Auditing, das heutzutage gegeben wird, ist es sehr einfach – aber wo das Auditing von einem Menschen gegeben wird, der im Grunde nicht den Wunsch nach der Freiheit des Individuums empfindet, wird sich eine Steigerung der Gefangenschaft mit größerer Wahrscheinlichkeit

ergeben als vermehrte Freiheit. Die zwanghaft Gefangenen sind daher Feinde des Preclears, denn sie werden andere in Gefangenschaft bringen.

Das Individuum kann größere Freiheit erreichen. Das Individuum hat auch den Wunsch nach größerer Freiheit, sobald es eine gewisse Ahnung davon hat. Und Auditing gemäß den präzisen Regeln und Kodizes der Dianetik und Scientology steuert das Individuum aus den ersten Bereichen von Gefangenschaft heraus bis zu einem Punkt, wo es höhere Stufen von Freiheit gewinnen kann, entweder durch weiteres Auditing oder aus eigener Kraft. Der einzige Grund, aus dem wir ein genau geregeltes, schrittweises Verfahren brauchen, mit dem sich beginnen lässt, liegt darin, dass wir einen Menschen auf den Weg hinaus aus einem Spiegellabyrinth bringen wollen – aus einem Spiegellabyrinth von solcher Kompliziertheit, dass er selbst bei dem Versuch, seinen Weg zu finden, nur noch weiter in die Irre gehen kann.

Dies ist Dianetik 55!

Auszug aus "Scientology 8-8008"

Aus dem Kapitel

DIFFERENZIERUNG, ASSOZIIERUNG UND IDENTIFIZIERUNG

(…)

Gewinnen - Verlieren

Es ist bemerkenswert, dass der Preclear, während er auf der Tonskala nach oben steigt, einen stärkeren Wunsch zu gewinnen bekommt. Diejenigen, die tief auf der Tonskala sind, werden, selbst wenn sie glauben, dass sie zu gewinnen versuchen, fast ausnahmslos ihre Probleme und Lösungen so einrichten, dass sie verlieren werden.

Der Homo Sapiens hat wenig Erfahrung mit wahrer Kompetenz. Es gibt eine erstaunliche Ebene des Gewinnens oberhalb von 4,0, wo Kompetenz zu einer märchenhaften Freude wird.

Kompetenz wird bedauert, nachdem man Kompetenz eingesetzt hat, um ein anderes Wesen drastisch zu verletzen. Der Duellant beginnt mit Freude an seiner Kompetenz im Fechten, und schon bald empfindet er aufgrund der Gegenemotion, die er bei der Ausübung seiner Kunst empfängt, Abscheu gegenüber Kompetenz. In einem späteren Leben wird er dies in alles hineintragen, was er tut, weil er solche Angst davor hat, durch die Anwendung von Kompetenz zu verletzen, dass er es nicht wagt, auch nur bei den kleinsten Dingen Kompetenz auszuüben. Und indem er es unterlässt, Kompetenz auszuüben, beginnt er das Verlieren einzuführen, zum Schaden seiner selbst und anderer. Ein Mensch, der am Lenkrad eines Wagens instinktiv vor Kompetenz und Perfektion zurückschreckt, wird manchmal eher einen Unfall verursachen als einen zu vermeiden, wenn ausgezeichnete Kompetenz erforderlich ist, um ihn zu vermeiden.

Um zu gewinnen, muss man zu gewinnen wünschen. Wenn man sich nicht mehr wünscht zu gewinnen, dann wünscht man nicht mehr zu leben.

(...)

Auszug aus "Scientology 8-8008"

SPIELEPROZESSING

Das Ziel der Scientology ist die Rehabilitierung des Spieles. Der Auditor kann ein Spiel besser machen oder es dem Preclear ermöglichen, ein Spiel zu spielen. Der Preclear wird auditiert, weil er nicht länger in der Lage ist, am Spiel teilzunehmen. Das Leben ist ein Spiel, das aus Freiheit und Beschränkungen besteht. Spielen ist Kommunikation. Kommunikation erfordert Freiheit und Terminale. Lebenseinheiten as-isen mit Hilfe von Denken. Um denken zu können, muss es irgend etwas zum As-isen geben. Um Leben gewähren zu können, muss es irgend etwas geben, dem man Leben gewähren kann. Ein Preclear wird so frei werden, wie er der Existenz von Barrieren auf dieser Stufe wieder versichert wird. Wenn ein Preclear sich nicht sicher über Barrieren auf einer Stufe wird (keine Realität über sie hat), dann wird er nicht bis zu dieser Stufe aufsteigen. Ein Thetan wird in die Extreme damit gehen, etwas zu machen und nichts zu machen. Auditing ist dasjenige Verfahren, das ein Gleichgewicht zwischen Freiheit und Barrieren hervorbringt. Ein Spiel ist abhängig davon, dass die Wahlfreiheit darüber, etwas zu machen oder nichts zu machen, wieder hergestellt wird. Man kann besessen davon werden, nichts zu machen. Man kann besessen davon werden, etwas zu machen. Beide dieser Aktivitäten und die Rehabilitation der Wahlfreiheit bringen einen Gewinn bei einem Fall hervor. Es kann zu viele oder zu wenige Universen geben, aber wenn ein Individuum in einem Universum feststeckt, dann liegt es daran, dass es nicht genug Universen hat. Deswegen ist es nötig, seine Havingness in Bezug auf Körper in Ordnung zu bringen. Seine Havingness in Bezug auf Körper in Ordnung zu bringen, wird Universen wegräumen, in denen es feststeckt, indem ihm die Freiheit gegeben wird, in Universen einzutreten.

Auditing ist ein Spiel von Exteriorisation gegen Havingness. Es gibt niemals zu viel von irgend etwas, wenn der Preclear sich davon gestört fühlt. Er sagt vielleicht, dass nicht genug davon da ist, aber gewöhnlich sagt er, dass irgend etwas daran schlecht ist. Wenn er sagt, dass irgend etwas daran schlecht ist, dann meint er, dass es nicht genug davon gibt. Der Preclear verliert seine Fähigkeit, Energiemassen, Räume und Formen in das Dasein zu postulieren und aus dem Dasein herauszupostulieren.

Das Leben ist ein Spiel.

Spiele bestehen aus Freiheit, Problemen, und Havingness, Bewusstsein und Interesse.

Jedes dieser Elemente beinhaltet "Stimmung des Spiels" (die Tonskala), Strafen und den Aktionszyklus.

Auditing verbessert das Spieleniveau des Preclears.

Auditing ist kein Spiel zwischen Auditor und Preclear auf der Grundlage eines Gegeneinanders, sondern eines auf der Grundlage eines Teams. Der Auditor, und schließlich der Preclear, sind mit einem Spiel befasst, in dem sie selber den Gegenspielern des Überlebens gegenüberstehen.

Der Preclear befindet sich normalerweise in der Nähe einer Nicht-Spielbedingung. Dahin kommt man durch ein Übergewicht von Gewinnen (kein Spiel) oder ein Übergewicht von Verlieren (kein Spiel). Eine festgefrorene Spielstimmung oder die Abwesenheit einer Stimmung wird dadurch erreicht, dass man annimmt, dass Interesse nur auf einer emotionalen Stufe existieren kann (während in Wirklichkeit Interesse auf jeder emotionalen Tonstufe existieren kann), oder indem man die Stimmung eines Spiels missbräuchlich in anderen, die gleichzeitig gespielt werden, einsetzt.

Ein Spiel ist jeder Zustand von Beingness, in dem Bewusstsein, Probleme, Havingness und Freiheit (Getrenntheit), jedes in einem gewissen Ausmaß, existieren. Ein Spiel wird im Prozessing rehabilitiert oder eine Nicht-Spielbedingung wird ausgelöscht, indem man die Elemente von Spielen und ihre Unterkategorien in Ordnung bringt, mit Realität, mit der Absicht, die Fähigkeit des Preclears zu spielen zu verbessern.

Wenn Du, das Individuum, die Wahrheit kennen würdest und in Richtung auf die Wahrheit hin auditiert werden würdest, dann wärest Du frei. Nur Lügen degradieren Dich. Dies ist die Lektion der Scientology.

◊ ◊ ◊

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 vermittle, ist der, dass es einen Spielgeist[8] 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, irgend etwas 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 berauschender 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 lebendigsten, 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,

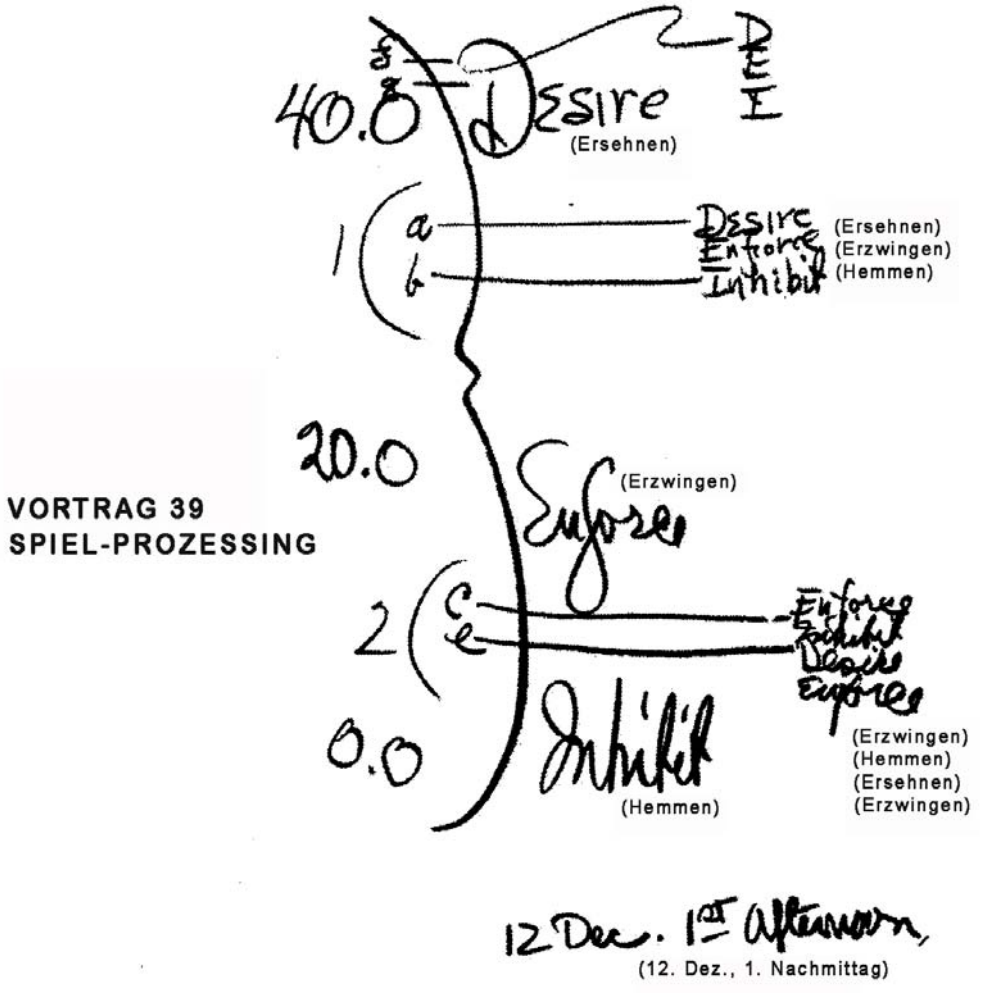
[8] Anm.d.Übs.: engl. "spirit of play"

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.



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 Wahrnehmungsbandbereich. 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 weiter 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 rüttele 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 Disperals 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 ganzer 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 entkommen. Die Schwerkraft der Sonne reicht aus, um den Impuls des Elektrons davonzufliegen, zu überwinden. Und der Impuls 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 linearen 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 Zerstreuungsgebiete sein, die über die Erde ziehen." Und so erhalten Sie einen Schlamassel.

Was hat das alles nun mit unserem vorliegendem 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 gewissermaßen verringern, damit sein Raum-Masse-Verhältnis nicht so groß ist. Und so erhält man diese winzig kleinen Spielbretter und so weiter.

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 von 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[9] 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, fallen sie geradewegs aus der Rubrik Spiele heraus, hört auf eine Story zu sein. Uneleganter Ausdruck, aber ziemlich ausdrucksstark.

[9] 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 verändern 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 diese Aufstellung kommt heutzutage so in deren kleinen Miniaturspielen namens Wrestling[10] vor. 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 verflixt 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 Vor-

[10] Anm.d.Übs.: wrestling = amerikanisches (Schau-) Ringen.

stellung gewöhnt, dass Raum keinen Wert hat – sie glauben immer noch, dass sie sich ganz 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 schlauen 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 sie sind billig – *rrrrrr!* Sie müssen arbeiten und arbeiten und arbeiten.

Und wir müssen einem Gegenstand eine Idee verleihen, 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[11] 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 Quadratzentimeter. 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.

[11] 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 glaubte 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!"[12] 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[13] 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.

[12] Anm.d.Übs.: Verballhornung von "Göring" und "Goebbels".
[13] 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 verflixt 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 abbrechen.

Ich meine, es ist einfach nichts Wildes oder Gewaltsames 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 funktionieren. 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[14], 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 – irgend einem 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", würden 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 eine Handvoll Künstler und einige Unternehmer 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, dass Sie dieses Gefühl loswerden sollen. Ich sage Ihnen, dass Sie den Spielgeist rehabi-

[14] Anm.d.Übs.: engl. "game maker"

litieren 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 abgetrennte Seiten und dieses und jenes. Und Junge, der Ethikkodex, der für einen Mann-

schaftskameraden 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, und 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 "Abgangsdepot". 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[15] 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 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

[15] Anm.d.Übs.: Rose Bowl, Name eines großen Football-Stadions in Pasadena, einem Vorort von Los Angeles, das 1921-1922 errichtet wurde.

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 Aufhebende eines Spieles[16] 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 Ziel 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 des 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 Aufheben von Spielen resultiert in einem Spiel. 8008."

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

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

[16] Anm.d.Übs.: engl. "un-maker of games".

"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 verflixt viel Ärger in einem Spiel, es wird einfach explodieren. Nun, der Quarterback[17] 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 lediglich 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.

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

[17] Anm.d.Übs.: Quarterback, eine Position im American Football. Der Quarterback ist üblicherweise der Führer der angreifenden Mannschaft.

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 ernsthaft. 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]

Universum

9. Vortrag[18] des Spielekongresses in Washington, D.C. gehalten von L. Ron Hubbard am 1. September 1956

[19]Wenn Sie an einen Elefanten denken, dann denken Sie "Elefant". Da ist ein Elefant, ein geistiges Eindrucksbild. Nur, dass es einer ist, den Sie im Zoo gesehen haben, oder einer, der Sie vor ein paar Generationen gejagt hat.

Was für eine Art Universum ist dies? Nun, es ist sehr persönlich, weil diese bestimmten Szenen und Bilder tatsächlich aufgezeichnet werden und eine permanente Aufzeichnung von – bis ein Dianetiker Sie zu fassen bekommt – Ereignissen erstellen, die Sie erlebt haben. Sie haben ein Bild von etwas, das geschehen ist.

Nun, hin und wieder mocken Sie etwas auf oder Sie bekommen ein Bild von etwas, das Sie gerne erfinden würden – etwas in der Richtung – und Sie erhalten ein ähnliches Bild. Dieses nennen wir ein "Mock-Up" – etwas, das kein Bild des physikalischen Universums ist.

Nun, eines dieser geistigen Eindrucksbilder nennen wir eigentlich ein "Faksimile", was bedeutet: eine Kopie von. Und es ist einfach eine Kopie des physikalischen Universums. Und Sie werden herausfinden, dass die Faksimiles, die jemand am bereitwilligsten zur Hand hat, Faksimiles sind, die er gemacht oder hergestellt hat, um Sachen aufzuzeichnen, die er im Begriff ist zu verlieren oder verliert. Und er hegt diese. Er behält das Bild der Sache, anstelle der Sache, die er verloren hat.

Nun, wenn Sie ein eigenes Universum hätten, so bin ich mir sicher, dass die Fußböden in diesem Universum genauso fest wären, wie dieser.

Werfen Sie nun einfach einen Blick auf Ihre eigene Bank. Nur zu, werfen Sie einen Blick auf dieses Universum von Bildern. Bekommen Sie ein Bild von etwas. Haben Sie es?

Publikum: Ja. M-hm.

In Ordnung. Ich möchte jetzt, dass Sie auf den Boden stampfen.

Okay, wie fest ist dieser Boden?

Publikum: Richtig fest.

Haben Sie das?

Publikum: Jawohl.

---

[18] Anm.d.Übs.: Da es auf dem Spielekongress einen Vortrag gab, der mit der Nummer 1A bezeichnet wurde, ist die Kennziffer dieses Vortrags GC-08

[19] Anm.d.Übs.: Dieser Vortrag beginnt abrupt, wie die ursprüngliche Master-Aufzeichnung.

In Ordnung, nehmen Sie jetzt das Bild, das Sie von etwas hatten. Jetzt treten Sie darauf.

Ist es so fest wie der Boden?

Publikum: Ja. Nein.

In Ordnung, vielleicht ist es das und vielleicht ist es das nicht, aber es gibt einen Unterschied, oder?

Publikum: Ja.

Nun, das Universum des Anderen mag vielleicht fest sein oder vielleicht nicht, aber dieser Boden hat bestimmt etwas sehr Beruhigendes an sich. Würden Sie mir den Grund nennen, warum es so ist, dass eine Person in dem Maße krank wird, wie sie ein physikalisches Universum nicht tolerieren kann, das so fest ist wie dieser Pfeiler? Und warum wird sie gesund, wenn Sie ihr sagen, dass sie den Pfeiler haben kann, oder ihn bitten, sich umzusehen und Dinge zu finden, die sie haben kann? Mit anderen Worten, wenn Sie seinen Besitz im physikalischen Universum vergrößern, wird sie erkennbar gesund. Das ist Therapie.

Ärzte dramatisieren das. Sie können Leute nicht allzuviel haben lassen, also nehmen sie kleine Körnchen von Barbituraten oder so, und sie nehmen kleine Körnchen vom physikalischen Universum und kleine Granulate vom physikalischen Universum und kleine Kapseln vom physikalischen Universum und… Und sie glauben, dass es jemanden gesund machen wird.

Nun, ich sagte Ihnen, dass wir Scientologen immer im großen Rahmen denken. Wir wissen nicht, wie man im kleinen Rahmen denkt, und die Theorie besagt, dass, wenn man es kann und jemanden gesund macht, nun, bringen wir ihn dazu, ein Gebäude zu nehmen.

Die Frage ist: Funktioniert es? Funktioniert es? In Ordnung, sagen Sie mir, Scientologen, funktioniert es, jemandes Havingness zu vergrößern?

Publikum: Ja!

Ah, und was zum Teufel, glauben Sie, bewirkt dies? Stimmt es tatsächlich, dass dieses Zeug, aus dem diese Fussböden und Decken und Wände bestehen, in irgendeiner Weise therapeutisch ist? Stimmt es tatsächlich, dass es das ist?

Publikum: Ja.

Ja, nun, das ist etwas Merkwürdiges. Was ist mit einem Preclear los? Was *ist* mit einem Preclear los?

Männliche Stimme: Er kann keine Planeten haben.

Das stimmt, er kann sie nicht haben. Und hier oben haben wir "Wissen" und dann haben wir natürlich "Nicht-Wissen", "Emotion", "Anstrengung" und "Festkörper", aber wir werden "Festkörper" hierhin setzen. Und unter "Festkörper" haben wir "Denken". Hier unten haben wir "Geheimnis". Wenn jemandes geistiges Vermögen und Fähigkeit abnehmen, geht er auf dieser Skala nach unten – "Essen", "Sex", "Geheimnis" – was immer es ist. Er bleibt in irgendeinem Teil dieser Skala stecken.

Tatsächlich ist es so, dass wenn er sich am oberen Ende der Skala befinden würde und er wirklich in der Lage wäre, einen Gedanken zu denken – mit anderen Worten, einen Gedanken zu postulieren –, dann wäre er in der Lage, etwas ziemlich Interessantes zu bewerkstelligen. Er wäre imstande zu verursachen, dass dieser Gedanke bei allem Anderen in dieser Skala von Wissen bis Geheimnis spürbar wäre.

Mit anderen Worten, hier denkt er *über* etwas nach; hier oben denkt er *auf etwas.* Das ist der Unterschied zwischen einer Taschenaddiermaschine und einem Blitz! Dieses Ding namens "Festkörper" ist im Rahmen einer Spielbedingung natürlich eine Barriere, oder es ist ein Geschoß. Und wenn jemand einen Festkörper nicht tolerieren kann, kann er kein Spielfeld haben, und wenn er kein Spielfeld haben kann, kann er kein Spiel haben. Und das ist alles, was man darüber sagen kann.

Jemand, der einen direkten Gedanken denken könnte – ein direkter Gedanke ist übrigens ziemlich interessant – ein direkter Gedanke ist genau dasselbe wie eine Kommunikation. Er ist Ursache-Entfernung-Wirkung. Ursache-Entfernung-Wirkung. Er denkt einen Gedanken – bumm! Nun, wenn er wirklich sehr aberriert ist, kann er nur Gedanken denken, die schreckliche Folgen verursachen. Es ist nicht nötig, einen solchen Gedanken zu denken, wenn man nicht schwer davon zu überzeugen ist, dass man eine Wirkung erzielt hat.

Diese Personen, die so hart arbeiten, um eine Wirkung zu erzielen, erzielen eigentlich keine, oder sie können einfach eine schlechte Wirkung erzielen. Eine Nation, die eine andere Nation nur auf einem Schlachtfeld umbringen kann, ist bereits so behindert, dass sie ein Spiel nicht wirklich tolerieren kann; sie kann keinen netten, direkten Gedanken denken, und die Ursache-Entfernung-Wirkung ist jedenfalls nur hier oben möglich.

Nun, haben Sie je ein Buch gelesen, das von einem Professor geschrieben wurde? Ich meine einen dieser wirklich herrlichen Artikel, in denen steht: "Dies ist die Geschichte von – dies ist die Geschichte der Eiszeiten. Dies ist die Ursache und so weiter für die Eiszeiten. Professor Bums zufolge begannen die Eiszeiten zu einer bestimmten Zeit, die sich, nach einer Analyse der versteinerten Überreste durch die archäologische Fakultät der Universität von Michigan, ereignet zu haben scheint. Dies wird jedoch von Professor Platsch in Frage gestellt."

Wissen Sie, ich erinnere mich gut an das erste Mal – das erste Mal, als ich mit diesem Phänomen zusammenstieß, denn es ist phänomenal, glauben Sie mir. Ich geriet in eine Geistesverfassung – ich wollte eine Geschichte über die Eiszeiten schreiben, damals in der guten alten Zeit, also machte ich mich natürlich auf und holte mir die *Encyclopaedia Britannica.* Und ich schlug sie auf und da stand: "Eiszeiten". Also las ich und was ich las, war Folgendes: "Den versteinerten Überresten von Professor Platsch zufolge", tja, und so weiter und so weiter und so weiter. Und ich las und las und wurde immer benommener. Ich konnte darin nirgends eine Stelle darüber finden, dass die Eiszeiten von irgend etwas verursacht worden waren! Was ich über die Eiszeiten herausfinden konnte, war, dass sie offensichtlich diskutiert wurden. Es gab keine Beschreibung davon, wann die Eiszeiten begannen, warum sie begannen, was passiert war – keine klare Aussage irgendeiner Art. Aber, Junge, gab es da eine Menge an Diskussion! Dieses Thema der Eiszeiten wurde so ausgiebig diskutiert, dass es mich anwiderte. Tatsächlich wurde ich gegen die Eiszeiten fast allergisch.

Überflüssig zu sagen, dass ich die Geschichte über die tropische Zeiten schrieb.

Nun, schauen Sie sich den Unterschied an – der Bursche, der über etwas schreibt und der Bursche, der etwas schreibt. Erkennen Sie den Unterschied?

Es ist nun nichts verkehrt damit, etwas über etwas zu schreiben oder etwas zu diskutieren – es ist überhaupt nichts verkehrt damit. Es ist ein gängiger Zeitvertreib. Es ist vollkommen okay, aber geben Sie es nicht ernsthaft als die eigentliche Sache aus. Mit anderen Worten, nur weil wir über etwas schreiben, schreiben wir nicht die eigentliche Sache, verstehen Sie das?

Männliche Stimme: Ja.

Es sollte sehr klar sein.

Ein Handbuch darüber, wie man Dieselmotoren anlässt und instand hält, hat großen Wert. Wenn Sie es lesen, wissen Sie, wie man Dieselmotoren bedient, mit ihnen umgeht und sie verwendet. Ein anderes Buch, das Ihnen die Arten von Dieselmotoren und wie sie erfunden wurden und Derartiges vermittelt, ist eigentlich ebenso interessant. Es ist nichts damit verkehrt. Ein Bursche, der in guter Verfassung ist, sollte imstande sein, überall auf der Tonskala zu schreiben. Aber wie steht es mit dem Burschen, der ein Buch mit dem Titel "Wie man Dieselmotoren anlässt, mit ihnen umgeht und sie instand hält" schreibt, und dann folgendermaßen beginnt: "Der erste Dieselmotor wurde offenbar von einem Schweden entdeckt oder erfunden – wobei dies nicht vollständig geklärt ist –, der seine Idee in seinen eigenen Schriften jedoch den Italienern zuschrieb."

Kapitel Zwei: "Es heißt, dass Dieselmotoren manchmal sehr schwer zu warten sind, aber andere Experten behaupten, dass sie sehr einfach zu betreiben sind."

Kapitel Drei: "Zur Instandhaltung von Dieselmotoren sind sehr viele Bücher erhältlich…"

Verstehen Sie, er hat hier ein Buch geschrieben, das vorgibt, hier zu sein. Verstehen Sie den Unterschied? Mit anderen Worten, der Unterschied liegt in der Ehrlichkeit. Wenn Sie ein Buch über etwas schreiben und sagen, es handele über dieses Etwas, in Ordnung. Aber wenn Sie ein Buch über etwas schreiben und sagen, es sei die eigentliche Sache, dann sind Sie sehr unehrlich.

Es gibt ein Gebiet namens – ich habe seine Bezeichnung vergessen – Moment, es ist Phrenologie, Phrenologie. Sie wird an den meisten Universitäten gelehrt. Nein, so heißt es nicht. Ich glaube, es wird "Psychische Phänomene" genannt. Es wird auf jeden Fall an den meisten Universitäten gelehrt. Ich habe vergessen – es pflegte gelehrt zu werden und besagt, dass es dieses Buch auf dem Gebiet des Verstands ist, wenn es dieses Buch auf dem Gebiet des Verstands ist. Haben Sie den Unterschied verstanden?

Männliche Stimme: Ja.

Es ist ein eigenartiger Unterschied, nicht wahr? Denn dieses Buch wird nie etwas Anderes tun, als sich vor Festkörpern zu scheuen. Dieses Material wird nie denken oder einen ursächlichen Gedanken vorbringen. Es ist vollkommen in Ordnung, über Dinge zu schreiben,

wenn Sie über Dinge schreiben, und es ist wirklich notwendig und interessant, Bücher über Dinge zu haben.

Haben Sie je ein Buch über Briefmarken gelesen? Nun, es ist vollkommen legitim, ein Buch über Briefmarken zu haben; sie machen eine Menge Spaß. Ein Buch über Gemälde, ein Buch über dieses, ein Buch über jenes – vollkommen in Ordnung. Aber ein Buch, das Gemälde von Rembrandt rückwärts erörtert oder etwas Derartiges, aber als Titel – sein ganzer Inhalt bestünde nur darin, Gemälde zu erörtern und anzugeben, in welchem Museen sie wären und wieviel sie Leute gekostet hätten – und sich den Titel "Wie man malt und ein berühmter Maler wird" gibt, ist Betrug. Es ist ein völliger Betrug, verstehen Sie?

Wir müssen also zwischen dem professoralen Figure-Figure-Material, das vorgibt, das Gebiet zu sein, und diesem eigentlichen selbst unterscheiden. Verstehen Sie das? Nun, es ist schön und gut sich dies anzuschauen und diese anständigen Leute runterzumachen, die tatsächlich ihre Brötchen verdienen. Ich frage mich, ob die nicht manchmal nach einem interessanten Motto vorgehen.

Wie auch immer, man kann über jedes nur erdenkliche Thema unter dem Himmel ein Buch schreiben – darüber. Aber wenn das Buch vorgibt, es zu sein, wozu ist es dann gut? Wozu ist ein Universum gut, bei dem es nur um ein anderes Universum geht? Wozu? Wozu ist ein Buch gut, das nur über Dinge von flüchtigem Interesse handelt? Es ist kein ursächliches Buch, oder? Wozu ist ein Universum wirklich gut, bei dem es nur um ein anderes Universum geht? Es ist eine Art Diskussion. Was die meisten Menschen ihr eigenes Universum nennen, ist eine Diskussion des physikalischen Universums. Und das, was Sie als "eigenes Universum" bezeichnet haben und was ich als "eigenes Universum" bezeichne, ist nur ein Falsches Universum einer Bildergalerie des physikalischen Universums.

Ich habe Ihnen gesagt, dass ich Ihnen nichts sehr Wichtiges zu sagen habe. Alles, was ich Ihnen erkläre, ist der konkrete Aufbau des reaktiven Verstandes und der ist schon so lange tot, dass er kaum zu etwas gut ist.

Haben Sie also Ihr eigenes Universum? Gibt es ein Universum, das Sie Ihr eigenes Universum nennen können? Gibt es eins? Hm? Gibt es wirklich eins?

Publikum: Ja.

Welches ist es?

Stimme aus dem Publikum: Dieses.

Ha, Sie haben Recht. Dies ist Ihr Universum. Nun, warum glauben Sie, dass Sie kein völliges Besitztum daran haben? Das liegt daran, dass im Verlauf von Spielen Leute andere Leute nach und nach ein bisschen entrechten. Sie sagen: "Du kannst dieses Spiel nicht spielen. Du kannst nicht in die Nähe davon kommen." Sie sagen: "Du musst eine Urkunde haben, bevor du dich auf diesem Grundstück bewegen kannst." Verstehen Sie die Barrieren? "Du musst bei der Zulassungsstelle für Kraftfahrzeuge eine bestimmte Geldsumme zahlen, ehe du dieses Auto fahren kannst." Verstehen Sie, was ich meine?

Nun, es verändert unser Denken auf diesem ganzen Gebiet erheblich. Dieses Universum – das physikalische Universum wurde offensichtlich tatsächlich von uns errichtet. Wir

haben es errichtet. Und dann, nach einer Weile, haben wir Dinge aufgemockt, die wir oft genug nicht stoppen konnten, und wir beschlossen, nicht mehr so fest zu erschaffen, und wir hörten auf, Dinge so fest aufzumocken. Wir hörten auf, Dinge mit so viel Kleber zusammenzusetzen, und wir sagten: "Weißt du, wir kommen in Schwierigkeiten, wenn wir dieses Zeug aufmocken und es nie entmocken." Oder: "Wir haben uns selbst etwas angedreht und von anderen andrehen lassen, und sie haben uns gesagt, dass wir ein wenig aus dem Universum herausgehen müssten." Und schließlich zieht sich ein Bursche zurück, und er behält nur Bilder vom physikalischen Universum und er sagt, das sei sein eigenes Universum.

Warum können Sie nicht einen besseren Fußboden, ein besseres Auto oder ein besseres Haus aufmocken oder tun es nicht? Warum? Wenn eine Kugel auf Sie zufliegt, die sich sehr schnell bewegt, und Sie die Kugel nicht aufhalten können, warum mocken Sie dann nicht eine Panzerplatte vor sich auf? Wissen Sie, diese Körper halten Kugeln nicht sehr gut auf. Es sind viele klinische Untersuchungen auf dem Gebiet durchgeführt worden. Nun, warum mocken Sie kein Panzerschild vor sich auf, um die Kugel dagegen scheppern zu lassen?

Weil Sie anfingen, nicht widerstandsfähig gegenüber Festkörper zu werden. Das ist die Antwort. Sie sagten: "Es gibt hier schon genug Barrieren. Ich werde nicht die Schuld auf mich laden, noch eine aufzumocken." Hier gibt es dieses riesige Universum, riesig, mit einer Handvoll Planeten darin und ein paar Sonnen, und wir entschieden, dass es bereits genug Wände gab. Es gab bereits genug Wände. Wir brauchten nicht noch mehr. Seien wir nicht mehr ganz so fest in unseren Mock-Ups.

Wir selbst als Thetans sind nicht fest. Wir fangen daher an, an Festkörpern etwas auszusetzen zu haben, weil wir einen Festkörper nicht vollständig duplizieren können, und ein Festkörper dupliziert uns nie, und auf diese Weise wird die Kommunikationsformel verletzt.

Und eine Kommunikationsformel hängt mit dieser interessanten Tatsache zusammen. Hier haben wir bei Ursache eine bestimmte Idee oder Entität. Bei Wirkung hätte eine perfekte Kommunikation dasselbe Duplikat oder dieselbe Entität, verstehen Sie? Angenommen, wir hätten bei Ursache einen kleinen Kieselstein. Bei Wirkung müssten wir nach wie vor einen kleinen Kieselstein haben. Wenn wir Wirkung haben – kleiner Kieselstein – hätten wir hinten bei Ursache einen kleinen Kieselstein. Mit anderen Worten, damit Ursache mit einem Kieselstein treffen kann, ist es wirklich nötig, dass Ursache imstande ist, zu tolerieren, dass ein Kieselstein zurückkommt. Daher bekommen wir diese Sache, die lautet: "Liebe deinen Nächsten. Wenn du die andere Wange nicht hinhältst, wirst du einen Verstoß gegen Übereinkunft 83 begangen haben" oder was auch immer es ist. Ich bin mir nicht ganz sicher, wie das Zitat lautet. Sie könnten mir vielleicht aushelfen.

Nun, wir haben hier diese Situation. Wir haben ein Problem bezüglich Ursache und Wirkung. Ein Thetan schaut auf einen Festkörper. Hier ist diese Tafel hier – sie ist fest. Ich befinde mich hier hinten etwa einen Meter von meinem Kopf entfernt – ich schaue mir diese Tafel an, ich sehe diese Tafel sehr gut. Ich habe irgendwie das Gefühl, als ob ich eine Tafel sein müsste. Wenn ich nicht bereit bin, eine Tafel zu sein, sehe ich die Tafel gar nicht gut. Verstehen Sie, was das Problem ist? Nun, in dem Maße, wie ein Individuum von der Vorstellung abgebracht wird, dass es Dinge aufmocken sollte, dass es sein eigenes Universum tatsächlich besitzt – in dem Maße, wie es von dieser Vorstellung abgebracht wird, ist es immer

weniger bereit, es wahrzunehmen. Und in Anbetracht der Tatsache, dass, wenn es es nicht ständig aufmockt, das Universum nicht mehr da ist, sobald es bei dieser Aufgabe scheitert und aufhört, es so fest aufzumocken, beginnt es, Schwierigkeiten damit zu haben!

Nun, lassen Sie uns uns hier einen riesengroßen Eiswürfel vorstellen – riesengroßen Eiswürfel, und wir schauen uns diesen Eiswürfel an und wir stellen fest, dass er schmelzen wird. Wenn wir nicht mehr an Eiswürfel dort hinstellen, werden wir keinen Eiswürfel haben. Stimmt das?

Publikum: Ja.

Es ist unvermeidlich.

Nun, was ist der Unterschied zwischen diesem Eiswürfel und diesem Pfeiler? Es gibt keinen wesentlichen Unterschied, außer dass der Eiswürfel etwas Wasser hinterlässt, wenn er verschwindet, und der Pfeiler lässt Kopfschmerzen zurück.

Wenn Sie zur völligen Wirkung des physikalischen Universums werden, glauben Sie nicht länger, dass es Ihr Universum ist. Sie können es immer noch sehen, weil fälschliches Besitztum am Werk ist, aber Sie mocken es nicht mehr auf, Sie helfen ihm nicht dabei, zu erscheinen, Sie lassen die Zeit nicht weiterhin *tick-tack* machen und all das weswegen? Weil Sie sich Festkörper nicht mehr anschauen wollen. Sie glauben, dass Festkörper etwas sind, das Sie hier vermeiden wollen. Sie wollen unterhalb davon bleiben.

Denken wir mal an Wände, mocken wir sie nicht auf. Es ist sehr komisch – wir haben das schon seit langem: "Hinschauen, nicht denken." Sie haben ein Auto und es läuft nicht. Sie bringen es zu einem Werkstattmechaniker, der in fürchterlicher Verfassung ist – der Werkstattmechaniker. Sie fahren das Auto in die Werkstatt und er sagt: "Nun, mal sehen, was könnte mit diesem Auto nicht stimmen?" Fahren Sie weiter und finden Sie eine andere Werkstatt. Wenn Sie zurückkommen, werden auch die Räder vom Wagen ab sein.

Aber Sie fahren in eine Werkstatt und Sie fahren Ihren Wagen hinein – etwas stimmt damit nicht – der Mechaniker fängt nicht an, mit Ihnen Vereinbarungen über die Rechnung zu treffen oder irgend so etwas. Er – hoch mit der Motorhaube… es ist ziemlich erstaunlich. Warum?

Wenn jemand gegen feste Massen, Wände, Bücher, Bäche, Kieselsteine, Könige, Katzen und Kohlenträger allergisch wird, hört er auf, diese anzuschauen. Irgendein Teil von ihm mockt sie immer noch auf, gewissermaßen hier drüben, wissen Sie? "Ich habe vor diesem Ding Angst." Verstehen Sie? Aber er kann in Bezug auf sie nichts in Ordnung bringen.

Um ein Problem zu lösen, ist es nötig, die Festkörper zu konfrontieren, die mit dem Problem im Zusammenhang stehen. Wenn Sie die Festkörper konfrontieren können, die mit dem Problem im Zusammenhang stehen, können Sie das Problem lösen. Wir erklären das auf viele Arten und Weisen.

Ein Typ ist wütend auf uns; er macht kläff-kläff-kläff-kläff, hack-hack-hack. Wir sagen: "Ich sollte besser nicht dort hingehen und mit ihm reden, er ist wütend. Ich halte mich lieber davon fern." Ich glaube, Scientologen wissen es jetzt besser. Sie finden rationale Begründungen und Erklärungen dafür. Dieser Bursche ist dort drüben, hack-hack-hack, und er

sagt: "Hallo, Hans! Was ist los? Stimmt etwas nicht?" Hans… Verstehen Sie, er konfrontiert den Festkörper.

Es stimmt nun nicht, dass Thetans fest sind. Sie sind es nicht – sie sind nicht fest. Ich sprach einmal mit einem Thetan, und er sagte etwas. Er verwendete Slang oder so, und er sagte: "Das ist fest, Jackson."

Ich sagte: "Was?"

Er sagte: "Diese Idee."

Ich sage: "Ist sie das? Ich kann sie nicht sehen."

"Oh", sagt er. "Du bist einfach ein Purist." Er sagt: "Du gehörst in Hubbards Symbolen ausgedrückt hier unten hin."

Aber sowie wir dieses Universum wieder zusammenfügen, sowie wir bereit sind, dieses Universum wieder zusammenzufügen, können wir damit umgehen, und wir können es kontrollieren. Es gibt darin nichts, was sich uns in den Weg stellen kann, und wenn wir damit umgehen und es kontrollieren können, können wir es auch zum Verschwinden bringen.

Es gibt einen Prozess, der ganz hier oben angesiedelt ist, gleich unterhalb von Wissen, der Nicht-Wissen ist. Auditoren haben eine Menge Spaß mit diesem Prozess. Sie nehmen einen Preclear mit nach draußen – es ist sehr, sehr schwer, einen Auditor darin auszubilden, den Prozess zu auditieren, der die Phänomene selbst nicht erfahren hat. Sehr schwer.

Ich habe an mehrere Beispiele gedacht. Nimmt einen Preclear mit nach draußen und Sie auditieren ihn. "Nun, in Ordnung, schau dich hier um. Sage mir, ob es irgend etwas gibt, bei dem es dir nichts ausmachen würde, es über diese Wand zu nicht-wissen, über diese Person, über dieses, über jenes." Person – "Nun, es würde mir nichts ausmachen zu nicht-wissen, dass Vorhänge daran hängen. Würde mir nichts ausmachen, diese Menschenrechtserklärung zu nicht-wissen, die daran hängt. Würde mir nichts ausmachen, zu nicht-wissen, dass eine Lampe daran hinge. Würde mir nichts ausmachen, dieses zu nicht-wissen. Würde mir nichts ausmachen, jenes zu nicht-wissen", und so weiter.

Er macht weiter – der Auditor ist vollkommen zufrieden – nichts passiert. "In Ordnung, sage mir jetzt etwas, bei dem es dir nichts ausmachen würde, es über diese Person dort drüben zu nicht-wissen."

"Nun, es würde mir nichts ausmachen, ihren Kopf zu nicht-wissen, würde mir nichts ausmachen, ihre Schuhe zu nicht-wissen, würde mir nichts ausmachen, ihr Kleid zu nicht-wissen."

Der Auditor sagt: "In Ordnung, das ist genug. Sag mir etwas, bei dem es dir nichts ausmachen würde, es über dieses Mädchen dort drüben zu nicht-wissen."

Der Preclear sagt: "Nun, es würde mir nichts ausmachen, ihren Hut zu nicht-wissen. Hey!"

Der Auditor sagt: "Was ist los? Was ist los? Irgend etwas passiert? Bekommst du ein Somatik?"

Der Preclear sagt: "Ich habe es getan!"

Und der Auditor sagt: "Du hast was getan?"

"Ich nicht-wusste ihren Hut!"

Der Auditor sagt: "Du hast ihn nicht-gewusst? Was meinst du?"

"Nun, ihr Hut ist verschwunden."

"Ist er das? Wie ist das passiert?" Der Auditor verbringt die nächsten zwei Stunden mit dem Versuch herauszufinden, was geschehen ist.

Ich wurde einmal subjektiv von einem Auditor darauf auditiert, dessen Namen ich nicht erwähnen werde. Und ich werde ihn aufgrund des Kodex eines Scientologen wirklich nicht erwähnen, aber ich sollte es.

Er gab mir einen schnellen Beistand. Er lief ins Büro hinein und ich war gerade damit fertig geworden, mit zwei Preclears zu reden. Ich hatte sie nicht auditiert; ich hatte keine Gelegenheit dazu. Sie kamen ins Büro und sie schrien einander an. Sie waren beide in der Ausbildung und sie waren während einer Auditingsitzung in einen Streit über irgendeinen Bruch des Auditorenkodex geraten. Und sie stritten sich darüber, dass sie beide – dass sie beide Auditoren seien.

Und ich hatte gerade ein paar Vorträge gegeben – oder etwas von der Art – und sie waren so wütend aufeinander. Ich saß da und hörte mir das an. Ich schlichtete es schließlich; ich sagte: "Jungs, ihr haltet euch beide für Auditoren. Soweit ich es sehen kann, seid ihr beide Preclears. Geht wieder zurück und findet etwas mehr darüber heraus." Und das taten sie.

Dieser andere Auditor kam unmittelbar danach ins Büro und sagte: "Was hast du?"

Ich saß da am Schreibtisch: "Oh, nein", nicht wahr? Und ich sagte: "Das ist einfach zu viel."

Und er sagte schnell und heiter, wissen Sie – Kaffeeklatsch-Auditing – er sagte zu mir: "Bei was an dem, was gerade geschehen ist, würde es dir nichts ausmachen, es zu nicht-wissen?"

Und ich sage: "Ach, ich weiß nicht, dass sie dastanden. Hey, na so was, ha, ich – Moment mal. Was sollte ich nicht-wissen? Ich habe es nicht-gewusst."

Und er schaute mich an und er sagte: "Die zwei Studenten, die gerade in deinem Büro waren!"

Also rissen wir ihm bei der nächsten Vorstandssitzung seinen Thetan ab.

Wie auch immer, man kann dieses Zeug tatsächlich nicht-wissen. Nun, das ist eine bestimmte Aktion – es verschwindet für Sie. Mit anderen Worten, Sie ziehen Ihre Teilnahme daran zurück. Das ist ein absolutes Phänomen. Es gibt ein anderes Phänomen, das von einer höheren Stufe ist; das ist nur die erste Stufe davon. Sie können tatsächlich so etwas wie einen Pfeiler offensichtlich so vollständig nicht-wissen, dass ihn niemand sehen könnte. So etwas könnte geschehen. Sicher aber kann jemand es persönlich nicht-wissen.

Nun, wenn Sic bei einem PC Mock-Ups einschalten wollen, müssen Sie ihm nichts weiter sagen als: "Beschließe jetzt, ein schönes Mock-Up auf diese Wand zu setzen. Jetzt be-

schließe, dass, wenn du es tätest, es das Spiel verderben würde, und tue es nicht." Und er beschließt diese Dinge in dieser Reihenfolge, und Sie sagen ihm einfach weiterhin genau dieselben Sätze. "Beschließe, ein Mock-Up auf die Wand zu setzen – ein wunderschönes Bild. Jetzt beschließe, dass es das Spiel verderben würde, wenn du es tätest, und tue es nicht." Und er macht das und er macht das. Er macht das ein Dutzend Mal, und auf einmal hat dieser Bursche, der nie Mock-Ups hatte, plötzlich ein Mock-Up in 3D, mit kompletter Farbe, komplettem Visio und komplettem Riechio.

Offensichtlich denken wir ständig, dass so etwas das Spiel verderben würde.

Nun, warum können Sie nicht genau dort einen Körper aufmocken, verstehen Sie, den jedermann sehen kann? Warum können Sie das nicht machen? Es liegt nicht an Mangel an Talent. Es ist offenbar bloß Aberration. Eine "Aberration" ist einfach ein Zurückweichen vor Ihren vollständigen Fähigkeiten. Sie können Folgendes auditieren, Sie können sagen: "Beschließe jetzt, dort ein Mock-Up aufzumocken, das jeder sehen kann. Jetzt beschließe, dass, wenn du das tätest, es das Spiel verderben würde, und tue es nicht." Sie machen einfach immer weiter damit, diese Übung durchzuführen, diese Übung durchzuführen, diese Übung durchzuführen. Auf einmal sagt er: "Oh, nein, das wirst du nicht."

Sie sagen: "Was ist los?"

"Schau, wenn ich das dort hinsetzen würde, wenn ich anfinge, Mock-Ups aufzumocken, würde es das Spiel verderben. Das würde es. Ich könnte Dollarnoten aufmocken, die als echte durchgehen würden. Ich könnte Banken, Laster, Polizisten, Armeen, einfach alles aufmocken. Es würde kein Spiel geben; es ist ein Nicht-Spiel-Zustand. Man wäre in der Lage, alles aufzumocken."

Nun, ich beließ ihm dies, weil es während der Sitzung war. Aber zwei Tage später aß ich mit ihm zu Mittag und er sprach über diese Routine. Und ich sagte: "Ist es dir je in den Sinn gekommen, dass, wenn auch ich dies üben würde, es kein Kein-Spiel-Zustand wäre?"

"Nein", sagt er. "Du bist mein Freund, ich würde nicht in Wettstreit mit dir treten." Nun, offensichtlich unterliegen wir Beschränkungen, aus Furcht, das Spiel irgendwie zu verderben, aus Furcht, das Universum zu as-isen und so weiter. Aber wir kommen zu einem Punkt, wo wir uns nicht bewusst sind, was wir tun, wir verstecken es zu gründlich, wir verstecken es zu sorgfältig und ehe wir uns versehen, können wir es nicht tun. Und etwa dann werden wir menschlich. Und viel zu spät schicken wir nach einem Auditor.

Aber ich werde Ihnen sagen, welche Bedeutung diese kleine Theorie der Universen hat. Und sie ist sehr wichtig. Im Februar des vergangen Jahres machte ich mich selbst ziemlich krank. Ich versuchte, Kernspaltung zu lösen, die Körperreaktion darauf, und führte einige Versuche in dieser Richtung durch. Sie werden etwas mehr darüber verstehen, warum ich nicht in den Vereinigten Staaten war, wenn Sie sich klarmachen, dass man in den Vereinigten Staaten keine Versuche mit Kernspaltung durchführen darf. Es gibt einige Leute hier, die darüber die Stirn runzeln. Ich habe eine Reihe von Briefen geschrieben und gefragt, ob man sich heutzutage in den Vereinigten Staaten mit Versuchen über Kernspaltung befassen könnte, und die Regierung hat diese unverzüglich beantwortet, wobei sie aber jedes Mal sagte, dass ich irgendeine nicht geheime, keinen Sicherheitsbestimmungen unterliegende Gruppe irgendwo an einer Universität kontaktieren sollte. Ich weiß nicht, was die Gruppe an der Universität

damit zu tun hat. Ich sprach von praktischer Forschung, und natürlich gibt es keine Antwort. Sie sagen: "Nun, vielleicht können Sie und vielleicht können Sie nicht, und es ist – es ist gegen das Gesetz, aber vielleicht ist es nicht gegen das Gesetz", und sie sind ziemlich verwirrt darüber. Aber es gibt in Irland nichts in Bezug auf Kernspaltung, das kann ich Ihnen versichern.

Wie dem auch sei, wir führten jedenfalls einige Versuche in dieser Richtung durch, und es war offensichtlich, dass der beste Weg, um zu verhindern, dass ein Atomkrieg dem Land etwas Interessantes antut, wie zum Beispiel es zu entvölkern – was, wie mir klar ist, natürlich keine so voll ausgeprägte Wirkung ist, wie ein gewöhnlicher Atomphysiker einem Land wünschen würde – mir ist klar, dass das unterhalb seines Akzeptanzniveaus liegt, aber es ist das Beste, was er schaffen könnte. Nicht wahr, man muss nachsichtig sein. Er ist ein Wissenschaftler, er hat seine Schwachpunkte, und sein Akzeptanzniveau ist – nun, sie versuchen es jetzt so auszurechnen, dass sie sechs oder acht Monate lang leiden, bevor sie letztendlich ins Gras beißen. Aber es gibt übrigens ein paar humane Generäle, die das ablehnen. Die sagen, dass es jeden sofort umbringen sollte. Sie haben ein viel höheres Akzeptanzniveau.

Wie auch immer, ich rede sehr abfällig, aber ich glaube nicht, dass die atomaren Bestrebungen, die unternommen werden, irgend etwas außer sehr abfälligen Bemerkungen verdienen. Ich weiß nicht, ob Sie mit mir übereinstimmen oder nicht, aber so sehe ich die Sache.

Nun, ich habe versucht, was ich konnte, um herauszufinden, ob Auditing nun einen Körper tatsächlich gegen Kernspaltung unempfindlich machen könnte. Mit anderen Worten, könnte man jemanden in einer solchen Weise auditieren, dass, wenn er von Gammastrahlung und dem übrigen Zeug getroffen werden wird, er nicht schwer verbrannt oder beeinträchtigt würde. Könnte man das tun?

Ha, ich habe es auf die harte Weise gelernt. Ich glaube nicht, dass es getan werden kann. Es ist ein völliger Misserfolg. Dieses Projekt endete im Februar in einer Sackgasse. Und als ich irgendwann im März wieder gesund wurde, musste ich eine neue Forschungsrichtung auf dem gleichen Gebiet postulieren. Und ich sagte, na gut, die dümmste Forschungsrichtung, die *Reductio ad absurdum,* die überall sämtliche Absurditäten beenden würde, würde darin bestehen, Kernspaltung folgendermaßen zu lösen: Alles, was man machen muss, ist einen Preclear so weit zu bringen, dass, wenn er einen Körper verliert, er einen aufmocken könnte. Und ihn mit einem Postulat aufmocken, dass Atomenergie ihn nicht in Mitleidenschaft zieht. Verstehen Sie? Wenn jemand eine Bombe auf Sie abwirft, mocken Sie ein anderes Mock-Up auf, bewegen es hierhin und sagen: "Tja, hallo, Hans."

Nun, das Leben ist vielleicht nicht vernünftig, wenn ich diese Forschungen betreibe, aber es ist immer interessant. Nun, das war – das war die eine Lösung, die ich aufschrieb. Das war eine Möglichkeit, mit der man das angehen konnte, eine Forschungsrichtung, die man einschlagen konnte; und ich schrieb noch fünf oder sechs weitere auf, aber fünf oder sechs weitere, die waren einfach nichts. Ich sah mir die Situation an. Wenn man eine Zivilisation nicht dahin bringen kann, dass sie sich ihrer Menschen vernichtenden Waffen entledigt, dann bestünde der nächste Schritt darin, die Zivilisation dahin zu bringen, dass sie gegen solche Dinge verteidigt wäre. Aber wenn Sie das nicht bewerkstelligen können und beides davon gescheitert ist, dann wäre das Nächstbeste, die Bevölkerung und den Nahrungsvorrat an den

Punkt zu bringen, dass sie nicht allzu allergisch gegen Atomstrahlung wären. Und wenn man dies nicht machen könnte, dann wollen wir wenigstens ein paar von den Verbrennungen heilen, die aufgetreten sind. Gut, das können wir, da befinden wir uns auf sicherem Boden.

Menschen, die wahrscheinlich innerhalb von zwanzig Tagen sterben würden, etwa um den Dreh, könnten wahrscheinlich durchweg mit ein wenig gutem Auditing gerettet werden. Wir haben die einzige bekannte Kur für Kernspaltung.

Tja, es mag die einzige Kur sein, aber es ist nicht gut genug; es ist nicht gut genug. Zu viele Menschen gehen in Rauch auf, wenn diese Bomben einschlagen. Es gibt nicht genügend Auditoren, um sie alle auf einmal in Ordnung zu bringen. Also ist es nicht sehr gut, außer wir starten ein umfassendes Programm und bekommen es in den Griff. Es ist fast einfacher, ein Programm zu beginnen, das sich tatsächlich um die Bombe an sich kümmert, welches auf internationaler Kontrolle auf eine vernünftige Weise bestünde, und dieses verrückte Durcheinander in Ordnung bringt. Nichtsdestoweniger, es ist eine sehr gute Sache, eine Kur zu haben.

In Ordnung, wir sind – es wird übrigens momentan ein Buch[20] verfasst, welches die Öffentlichkeit über den genauen Status der atomaren Kriegsführung und Verbrennungen und Situationen aufklärt – ein auf Tatsachen beruhendes Buch, das keine Fantastereien enthält. Es ist einfach eine knappe Zusammenfassung darüber, was sie ist und was dagegen unternommen werden könnte – ein praktisches Buch, nicht etwas wie, wissen Sie: "Es heißt, dass Atomstrahlung existiert, und Moleküle und Atome und sie wackeln alle…" Etwas…

Womit sich dieses Buch befasst, ist – ungefähr zu drei Vierteln des Gesamtinhalts – ist einfach die Ursache und Verhütung von Strahlungsproblemen. Und das letzte Drittel des Buchs, oder ein bisschen weniger, befasst sich damit, wie man die ernsten – oder weniger ernsten Verbrennungen mit Scientology-Prozessing löst. Dieses Buch wird zurzeit verfasst und wird wahrscheinlich in – in einigen Monaten fertig niedergeschrieben sein, weil mein Teil davon geschrieben werden muss, nachdem der andere Teil fertiggestellt ist. Es ist eine Zusammenstellung aus praktisch allen Büchern über Strahlung, die geschrieben worden sind, aber was wichtiger ist, es ist eine Zusammenstellung aus Kursen der Streitkräfte zum Thema Verhütung von Strahlungsschäden. Jedenfalls wird dieses Buch in einigen Monaten erhältlich sein, und wir werden zumindest dieses kleine Bisschen in den Buchhandlungen haben, damit Leute es lesen können; denn es ist für sie nichts Anderes auf dem Gebiet verfügbar.

Das Zivilverteidigungsprogramm der US-Regierung besagt, dass das Erste, was man über Zivilverteidigung wissen muss, darin besteht, "dass Sie im Falle eines Angriffs durch feindliche Atombomben auf sich allein gestellt sind. Niemand wird Ihnen helfen." Das stimmt.

Das ist der erste Absatz von deren Buch – Sie glauben, ich mache Witze. "Niemand wird Ihnen helfen. Sie sind auf sich allein gestellt." Mit anderen Worten, das Land ist in dem Moment dahin, wo die Atombombe bumm macht. Das heißt, soweit ich das austüfteln kann.

[20] Anm.d.Übs.: das hier erwähnte Buch wurde 1957 unter dem Titel „Alles über Radioaktive Strahlung“ veröffentlicht.

Das mag nicht ihr Programm sein, aber mir wurde aufgrund ihrer eigenen Literatur zu verstehen gegeben, dass es das ist. Die sollten ihre Literatur ein bisschen besser verfassen.

Nun, dieses Buch – dieses Buch wird für Sie von Interesse sein, weil es Aufmerksamkeit auf Sie ziehen wird. Die Leute werden sehr froh sein, etwas über – eine gewisse Lösung dafür zu haben, aber das war immer noch keine Forschungsrichtung, nicht wahr? Und ich verblieb in diesem furchtbaren Zustand – ich verblieb in einem furchtbaren Zustand. Etwas Schreckliches! Mir verblieb als einzige Forschungsrichtung, dass man einen Körper aufmockt – "Hi, Hans." Wissen Sie. Jemand brennt Ihr Mock-Up nieder – Sie werden imstande sein müssen, selbst eines aufzumocken. Es war die einzige Forschungsrichtung, die es gab, also folgte ich ihr – ziemlich dummes Unterfangen. Und seit März habe ich das Thema unter Dach und Fach gebracht.

Danke schön.

Sie sehen also, es war nicht so dumm, wie es klang, aber es führte einen zu ein paar anderen Schlussfolgerungen, die ziemlich offensichtlich waren – dass jemand, wenn er unfähig wird – wenn er unfähig wird, Pfeiler, Fußböden und Wände aufzumocken, aus dem Spiel wegfällt. Er denkt darüber nach, er unternimmt nichts in Bezug darauf und er spielt es nicht.

Es wurde offensichtlich, dass es drei Universen gab: das Universum des Anderen, das er zusätzlich zum physikalischen Universum aufmocken konnte, wenn er Clear wäre, das physikalische Universum, das Sie und er aufgemockt haben, und das Universum, das Sie aufmocken könnten, wenn Sie Clear wären. Es gibt also so etwas wie Ihr eigenes Universum, und es ist sehr fest, aber wir haben noch keine davon gesehen. Nun, das ist ziemlich wichtig.

Wir verwechseln den reaktiven Verstand mit unserem eigenen Universum. Verstehen Sie, wie das käme? Weil er Bilder enthält, weil er Barrieren enthält, sagen wir: "Nun, das ist mein Universum und der reaktive Verstand des Anderen ist sein Universum, und Mock-Ups, Mock-Ups, und dann gibt es dieses große, feste Ding namens MEST-Universum." Nein: reaktiver Verstand, MEST-Universum, reaktiver Verstand ist, wie es momentan ist, aber es könnte lauten Heimatuniversum, physikalisches Universum und das Heimatuniversum des Anderen. Verstehen Sie, wie das sein könnte?

Nun, das ist höchst theoretisch – das ist fast Alice-im-Wunderland-mäßig, ein Buch, mit dem wir in letzter Zeit vertraut wurden. Und diese Universen sind möglich.

Aber ein Thetan macht einen reaktiven Verstand fest und erlangt die Kontrolle über ihn. Oder er wird ursächlich darin, Pfeiler und Wände und Häuser fest zu machen und die Kontrolle über sie zu erlangen. Und der Weg nach oben besteht offenbar einfach darin, besser dabei zu werden. Wir haben die Prozesse; Sie müssen nur besser darin werden. Das ist alles. Was erfordert dies?

Es erfordert ein bisschen Übung und ein paar Gewinne und ein bisschen davon, sich wieder gewiss zu werden. Das ist alles. Es ist offensichtlich ein gelöstes Problem – man muss es jedoch umsetzen – mit welchen Fiaskos, wissen wir nicht.

Ich rechne damit, dass die Gesetze in Zukunft einmal folgendermaßen lauten werden: "Scientologen sollen es unterlassen, während der Hauptverkehrszeit Hindernisse im Strassenverkehr aufzumocken." "Ein Thetan, der verheiratet ist, darf nicht mehr als einen Körper alle

zwanzig Jahre aufmocken." "Leute, die Haustiere mögen, müssen alle Haustiere, die sie aufmocken, in ihrem Hof halten." "Vollständig aufgemockte Fingerabdrücke und Personalausweise werden beim FBI nicht akzeptiert." "Aufgemocktes Geld wird, wenn es entdeckt wird, nur bis zu einer Summe von 10 Dollar angenommen." "Auf alles Aufgemockte wird drei Prozent Steuer auf den Gegenwartswert erhoben."

Nun, es wäre keine schöne neue Welt; es wäre eine unheimlich komplizierte. Aber Donnerwetter, sie geht in Richtung von mehr Spiel.

Nun, das ist diese Geschichte von Universen. Es ist etwas ziemlich Wertvolles. Jemand wird nur in dem Maße Opfer eines reaktiven Verstands oder von geistigen Eindrucksbildern oder Engrammen, wie er deren Festkörper nicht tolerieren kann. Er wird nicht Opfer ihrer Gedanken – er wird nur dann Opfer ihrer Gedanken, wenn er ihre Festkörper nicht ertragen kann. Verstehen Sie das? Wenn Sie sie also fest machen, lösen sich die Gedanken daraus. Sie auditieren die Gedanken nicht daraus heraus, Sie auditieren den Festkörper in sie hinein.

Wenn Sie ein Engramm nehmen und es verächtlich gegen die Wand werfen und es scheppern lassen, wird Ihnen Ihre reaktive Bank keine Schwierigkeiten bereiten. Nun, das ist eine neue Methode, einen Clear hervorzubringen. Wir hatten eine – in der Marine… "Oh, je", sagt jemand, "jetzt wird er dorthin abschweifen." Nein, nein, wir werden nicht auf das Thema Marine abschweifen. Wir hatten einmal ein Signalsystem und es gab Codewörter, welche die Kommunikation übermittelten. Es gab "Roger", ach, ich weiß nicht "30er" und "73er" – es gab alle möglichen Signale und Symbole und so weiter, aber sie waren irgendwie lang und kompliziert. Und ich machte es so, dass ich immer, wenn ich mich von anderen Schiffen in meinem Geschwader abmeldete, zu sagen pflegte: "Roger, Wilco, over, under and out."[21] Die anderen Jungs fingen an, das nachzumachen. Wir hörten immerzu: "Roger, Wilco, over, under and out", als die abschließende Kommunikation. Das war natürlich ein vollkommener Stop. Das war ein vollkommener Schlusspunkt. Man schaltete dann das Gerät aus und entfernte die Röhren – Schluss!

Nun, ich weiß nicht, wie es kommt, aber manche Leute haben Zeitspuren, die in diese Richtung gehen, und manche Leute, die – haben Zeitspuren, die in diese Richtung gehen. Und ich habe einige Knallköpfe getroffen, die in diese Richtung hinuntergingen.

Aber wir haben uns auf dieses "Festkörper Vorher und Nachher" bezogen, die bei der Engrammbank als Darüber und Darunter auditiert werden, als Slangausdruck, da offensichtlich eine Person – die meisten Personen, die Sie darauf auditieren, die Empfindung haben, nach etwas hinabzutauchen, wenn sie ein Früheres bekommen, und den Gashebel und den Steuerknüppel gewissermaßen gleichzeitig zurückziehen, wenn sie ein Späteres bekommen. Es ist recht interessant, aber man kann eine Engrammbank nehmen und man kann sie in Ordnung bringen und man kann erreichen, dass sie fest wird. Es ist ein Einstiegspunkt für den Preclear, weil ihm die Festigkeit des Faksimiles wahrscheinlich realer ist als die Festigkeit der Wand. Ein Bild der Wand ist fester als die Wand. Klingt unglaublich, aber es ist wahr. Er würde lieber ein Bild davon haben als die Wand.

[21] Anm.d.Übs.: Roger = beim Funken „Kommunikation ist angekommen und verstanden.“ Wilco = kurz für „will comply“, beim Funken als Kurzwort für „werde Anordnung ausführen“. „Over and out“ = „Die Kommunikation ist beendet, ich schalte ab“.

Wenn er also anfängt, auf der Tonskala nach unten zu gehen, gelangt er an einen Punkt, wo er mit seinen physischen Augen Bilder von Wänden sieht. Er sieht keine Wände, er sieht Bilder von Wänden. Wenn Sie anfangen, jemanden auf modernen Prozessen zu auditieren, der im Prozessing nicht gut zurechtgekommen ist, können Sie sich ganz darauf gefasst machen, dass Folgendes passiert. Die Person sagt: "Moment mal."

Sie sagen: "Was ist los?"

Sie sagt: "Die Wand kräuselt sich."

Sie sagen: "Ja, was ist los?"

"Oh", sagt er. "Sie bewegt sich!"

Hat sich heute bei irgend jemandem etwas bewegt?

Männliche Stimme: Nein.

Nun, das bedeutet, dass man irgendeine Art von Bild von der Sache zusätzlich zur Sache hatte, oder es war alles nur ein Bild. Verstehen Sie, was ich meine? Und nachdem Sie eine Weile lang daran gearbeitet haben, entdeckt der Preclear etwas sehr Erstaunliches. Er sieht nicht länger ein Bild von Pfeilern oder Wänden, er sieht Pfeiler oder Wände, und es macht ihn für eine Weile sehr aufgebracht. Das stimmt, es macht ihn sehr aufgebracht.

Nun, Sie können ein Engramm ausreichend fest machen – sagen wir mal, es ist ein am Brandywine[22] empfangenes Engramm aus dem Jahre 17.. – was immer es war. Sie können es genügend fest machen – wenn der Preclear es halten könnte – , dass er sich voll und ganz und absolut in der Schlacht am Brandywine sieht – Rauch, Pulver, Flamme und alles – die Rotröcke[23] in Schlachtordnung aufgestellt. Verstehen Sie, was ich meine? Mit anderen Worten, er kann eine Zeitschicht ausreichend fest aufbauen, dass es ihn einen Moment lang zum Narren hält. Er taucht einfach wieder ganz hinein, einfach bumm! "Was ist das? Was ist das?" Es ist natürlich die Schlacht am Brandywine, die stattfindet!

Ja, aber die Schlacht am Brandywine war vor 100 und weiß der Himmel wie vielen Jahren. Beziehungsweise, stimmt das?

Nun, wenn Sie sagen, dass sie vor wer weiß wie vielen Jahren war, sagen Sie: "Weißt du, ich kann dieses Ding nicht vollkommen fest nach oben bringen. Ich kann nicht zum Jetzt machen." Wenn Sie in der nächsten Zeit einen Preclear hören, der sich bitter darüber beschwert, ist er nicht in gutem Zustand. Er kann nur ein Damals von der Entdeckung Amerikas bekommen. Er – fühlt sich heute durcheinander, er fühlt sich verstimmt, und er kann nur das Damals der Spanischen Inquisition bekommen. Nicht wahr, er bekommt nur Bilder von der Sache, er – wissen Sie, sie sind nicht sehr fest – es ist nicht sehr überzeugend.

Das klingt sehr seltsam aber das ist offensichtlich ein Sesam-Öffne-Dich dazu, worum es im Universum in Bezug auf Zeit geht. Wir haben noch viele Fragen zu stellen. Ändern sich Formen eigentlich? Findet die Schlacht am Brandywine immer noch statt? Ist die Zukunft bereits gestaltet worden und leben wir einfach auf sie zu? Mockt man seinen eigenen Körper

[22] Anm.d.Übs.: Brandywine, ein Fluss in Pennsylvania

[23] Anm.d.Übs: Rotröcke, bezeichnet die englischen Soldaten im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, die rote Uniformen trugen.

wirklich auf, oder stiehlt man einen? Unglaubliche Zahl an unbeantworteten Fragen, aber dies sind nur Wahrnehmungsfragen, die mit dem Aufbau des physikalischen Universums zu tun haben und alle mehr oder weniger lösbar sind. Der Trick besteht darin, die Verfahren und die Prozesse zu erhalten, die sie lösen. Wir haben diese und genau das habe ich damit gemeint, als ich sagte – ich war sehr töricht, als ich sagte: "Das Spiel der Forschung ist vorbei." Nun, das Spiel der Forschung mag zwar vorbei sein, aber das bedeutete nur, dass das Spiel begann.

Ja, man könnte sagen, dass wir hier am Anfang stehen. Junge, Junge, wenn das der Anfang ist, was war dann das, was wir durchgemacht haben?

Nun, der Kongress hat mittlerweile begonnen, oder nicht?

Publikum: Ja!

In Ordnung. Sie sind hier, oder nicht?

Publikum: Ja.

In Ordnung, das ist gut.

Sie sind in sehr, sehr gutem Zustand, wissen Sie…

Männliche Stimme: Na klar!

...ganz ausgezeichnetem Zustand. Sie sind in ausreichend gutem Zustand, dass ich das Gefühl habe, ein deutliches Gefühl habe, dass ich morgen wirklich in der Lage sein werde, einen guten, starken Prozess hervorzuholen. Ich bin sachte mit Ihnen umgegangen. Habe versucht – was ist los? Nun, ich habe, ich bin sachte mit Ihnen umgegangen, damit – sodass – damit Sie hinterherkommen könnten, sodass ich Sie nicht erschrecken würde oder etwas Derartiges.

Aber morgen nach dem ersten Vortrag – und ich muss mir dieses Programm noch einmal anschauen, um zu schauen, ob irgend etwas… Nach diesem ersten Vortrag morgen werden wir uns in ein paar Prozesse hineinbegeben können, die wirkungsvoll sind. Ich habe Sie jetzt in Richtung darauf aufgebaut.

Es gibt eigentlich keine weiteren Daten, die ich Ihnen über diesen Kongress vermitteln könnte und – habe Ihnen das Meiste davon erzählt. Es gibt kaum etwas, das aufzugreifen wäre. Aber ich glaube, wir werden es irgendwie schaffen, noch ein paar weitere Tage zu haben. Wir werden sie schon irgendwie überstehen. Ich hoffe, dass etwas passieren wird. Vielleicht werden Sie sich etwas einfallen lassen, das interessant sein wird.

Ich danke Ihnen also vielmals, dass Sie hier sind. Vielen Dank fürs Zuhören. Ich wünsche Ihnen einen schönen Abend.

Havingness

10. Vortrag[24] des Spielekongresses in Washington, D.C. gehalten von L. Ron Hubbard am 2. September 1956

Danke.

Danke.

Es scheint mir, dass der Kongress angefangen hat.

Publikum: Jawohl!

Sie mögen sich vielleicht fragen, was das hier ist, aber drüben in England – drüben in England, wo alle amerikanischen Moden hinkommen, aber von wo amerikanische Moden gewöhnlich stammten, stellen wir fest, dass die meisten Akademiker – Klubmitglieder, Sport und so etwas – sie tragen Jacketts mit Abzeichen auf der Brusttasche. Und wir konnten uns davon nicht ausstechen lassen, und so machten wir uns auf und beschafften ein Jackett mit einem Abzeichen auf der Brusttasche.

Wir konnten sie in der westlichen Hemisphäre nirgends zu einem vernünftigen Preis herstellen lassen, also haben wir die Abzeichen in Hongkong, China, hergestellt. Sehr, sehr interessant – direkt aus Hongkong.

Das internationale Wesen der Scientology ist somit ganz etabliert, sehen Sie? Hier stehe ich auf einer amerikanischen Bühne mit einem britischen Jackett und einem Abzeichen aus Hongkong, China, verstehen Sie?

Wo wir schon beim internationalen Wesen der Scientology sind, habe ich auf die Tatsache hingewiesen, dass Sie dort eine kanadische Flagge aufmocken müssen. Und hier hinten sind zwei Flaggen, die fehl am Platz sind, nicht allzu fehl am Platz, aber es gibt zwei Flaggen, die fehl am Platz sind. Diese hier, weil wir eigentlich kein Mitglied der Vereinten Nationen sind. Tatsache ist, dass an die Vereinten Nationen kein Gesuch geschickt worden ist, um uns als zertifizierte Organisation in dieser Organisation aufzunehmen. Wir haben zur Zeit keinen Delegierten in den Vereinten Nationen. Wir werden sie zuerst auditieren!

Nun, ich nehme an, Sie – ich nehme an, Sie haben sich entschieden, dass Sie hier sind und dass der Kongress begonnen hat, und es ist sehr, sehr gut, dass Sie in einer so selbstzufriedenen Stimmung hier sind, denn ich habe nichts, worüber ich mit Ihnen heute sprechen kann. Ich habe mich mit dem Reden völlig verausgabt!

[24] Anm.d.Übs.: Da es auf dem Spielekongress einen Vortrag gab, der mit der Nummer 1A bezeichnet wurde, ist die Kennziffer dieses Vortrags GC-09

Zuerst habe ich das Lautsprechersystem zu 100 % ins Aus befördert. Und jetzt befördere ich meine Stimme ins Aus.

Tatsächlich ist es nicht sehr schwer, hier in diesem Saal zu sprechen, abgesehen davon, dass die Pfeiler den Schall zurückwerfen, aber vielleicht arbeiten wir heute noch ein bisschen an den Pfeilern, und dann werden sie verschwunden sein! [Gelächter, Applaus]

Aber immer, wenn wir auf diese Weise zusammenkommen und wenn ich einige Minuten lang zu Ihnen spreche, bekomme ich irgendwie die Vorstellung, dass es etwas geben könnte, das ich Ihnen sagen könnte und das einen kleinen Wert hätte – vielleicht nicht allzu viel. Und allein, dass ich gesagt habe, dass ich nichts habe, worüber ich zu Ihnen sprechen könne, hat mich daran erinnert, dass ich mit Ihnen nie wirklich über Havingness gesprochen habe.

Nun, komischerweise musste ich mit Ihnen über Spiel-Zustände und Festkörper sprechen, ehe ich mit Ihnen über Havingness sprechen konnte. Sie sehen also, dass es vielleicht etwas geben könnte, das wir noch über dieses Gebiet von Havingness lernen müssen, wenn ihm Spiele vorangehen und wenn ihm Festkörper und die Wissen-bis-Geheimnis-Skala vorangehen.

In Ordnung. Wollen Sie etwas über Havingness hören?

Publikum: Ja!

Ein ziemlich eigentümliches Gebiet – eigentümliches Gebiet.

Seit durch Zufall Havingness als Prozess auf unserer Bildfläche erschienen ist, war es offensichtlich, dass Massen etwas mit dem Gesundheitszustand eines Preclears zu tun hatten. Aber wir dachten noch vor sieben Monaten so gering über Havingness, dass wir sie fast völlig aus unserer Erinnerung und unserem Wissen verbannt hatten. Wir haben einfach vergessen, sie auf die Liste zu setzen.

Nun, ich hatte – ich habe es Studenten im ACC-Kurs immer gesagt – natürlich habe ich ihnen so verflixt Vieles gesagt – von ihrem Gesichtspunkt aus oft so widersprüchlich, derart schwer mit anderen Daten in Einklang zu bringen, dass sie manchmal ein oder zwei Jahre lang keine Erkenntnis dazu haben. Wir bekommen bei so etwas hier lange Kommunikationsverzögerungen. Sehr interessant.

Aber Havingness an sich ist eines dieser eigentümlichen, eigentümlichen Dinge. Wir wurden nicht einmal verstimmt, als Leute eine Weile lang Havingness nicht in Ordnung brachten[25]. Und mir ist nicht einmal aufgefallen, dass etwas von unseren Prozessing-Werkzeugen verschwunden war – he, das ist sehr gut. Ich sagte dieses Mal "Prozessing". Das ist sehr gut. Wissen Sie, ich muss wohl in Amerika sein![26]

Nun, es ist uns nicht einmal aufgefallen, dass etwas von unseren Prozessing-Werkzeugen verschwunden war, bis Julia anfing, die Tonnen von Tests herüberzuschicken,

[25] Anm.d.Übs.: Havingness in Ordnung bringen = die „Havingness-Abhilfe“ anwenden, im Englischen: to remedy havingness. Die Havingness-Abhilfe wird im Vortrag weiter unten beschrieben.

[26] Anm.d.Übs.: Eine Anspielung darauf, dass man das Wort „Prozessing“ amerikanisch oder englisch aussprechen kann.

die sie mir jede Woche zuschickt, und der Londoner Direktor des Prozessings anfing, noch mehr Tests bei mir abzuladen, und in diesen Tests nichts passierte! Und eine Woche lang, zwei Wochen, drei Wochen – und ich sagte: "Praktisch jeder Auditor im HGC ist plötzlich verrückt geworden! Sie verstoßen alle gegen den Auditorenkodex. Weiß der Himmel, was sie laufen; sie berichten wahrscheinlich das eine und laufen das andere. Was hier vor sich geht, ich weiß es nicht." Aber es wurde offensichtlich, dass es einen Prozess in der Scientology gab, der unter den regelmäßigen und routinemäßigen Prozessen, die von der Beratungsgruppe normalerweise verwendet wurden, irgendwie ausgelassen wurde.

Wir pflegten in ACC-Kursen zu sagen: "Wenn Sie im Zweifel sind, bringen Sie Havingness in Ordnung. Wenn Sie im Zweifel sind, bringen Sie Havingness in Ordnung." Erinnern Sie sich an diese alte Redewendung?

Publikum: Ja.

Aber offensichtlich gab es bei niemandem Zweifel, außer bei den Tests! Und ich wusste nicht, was verkehrt war! Ich habe etwa drei Monate gebraucht, um diese Sache in den Griff zu bringen und sie anzuschauen und zu sehen, welcher Prozess fehlte.

Wenn man 10.000 Prozesse hat, dann könnte man 10.000 Dinge haben, die fehlen, und alle 10.000 Prozesse würden bei den Preclears nicht auditiert, also wurde es zur Spekulation. Was stimmte mit Scientology nicht mehr, dass sie plötzlich nicht reibungslos funktionierte?

Nur ein paar Gewinne hier und dort. Es gab keine großen Gewinne. Was ging vor? Was war verschwunden?

Ich fand schließlich heraus, was verschwunden war – Havingness. Wir hatten das als Prozess fallen lassen.

Nun, für diejenigen von Ihnen, die sich über ihr Auditing ein bisschen unsicher fühlen oder keine Auditoren sind, lassen Sie mich Ihnen sagen, was wir mit Havingness meinen. Wir lassen den Preclear – der alte Stil – so etwas wie eine Masse aufmocken und sie in seinen Körper schieben. Das gründet sich darauf, dass Menschen essen und Menschen Massen und Festkörper aufnehmen, und wir glauben, dass während wir auditieren, wir die Leute dazu bringen sollten, Massen und Festkörper aufzunehmen. Das ist – war die grundlegende Theorie hinter Havingness.

Wir stellten fest, dass jemand eine kurze Zeit auditiert werden konnte, und dann fing er an, zu zittern, ein bisschen aufgebracht zu werden, zu zucken und sich aufzuregen. Was stimmt nicht? Er fühlt sich unbehaglich.

Wenn wir ihn noch etwas weiter auditierten, ohne irgendetwas bezüglich seiner Havingness zu unternehmen, würde er sagen: "Du hast den Auditorenkodex verletzt. Du hast mir etwas Schlechtes angetan. Du weist mich an, Dinge zu tun, die ich nicht tun kann." Mit anderen Worten, er würde streiten und streiten und anfangen, sich zu streiten. Er würde streitlustig werden. Er würde auf der Tonskala nach unten gehen – etwas würde mit ihm geschehen.

Aber, wenn Sie ihn ein geistiges Eindrucksbild aufmocken oder erschaffen ließen, das etwas Masse enthielte, und ihn dieses geistige Eindrucksbild nehmen und es in seinen Körper schieben ließen, dann würde er sich von dieser Aufregung erholen. Er würde sich besser füh-

len. Es wurde also zu einer Regel, nachdem dies weggelassen worden war und wir dies wieder gefunden hatten, dass Havingness in Ordnung gebracht werden musste.

Wir wussten bereits von Havingness. Wir sagten, dass jedes Mal, wenn jemand während des Prozessing zu zucken anfing, unruhig oder bewusstlos wurde, seine Havingness abgesenkt worden war oder sich verändert hatte.

Nun, es stimmt nicht unbedingt, dass er während einer Sitzung ohnmächtig werden wird, nur weil seine Havingness gesunken ist. Komischerweise ist es folgendermaßen: Sie bringen die Havingness eines Preclears in Ordnung, und er wird ohnmächtig, und Sie müssen sagen: "Komm schon. Komm schon. Mocke es auf. Schieb es hinein. Mocke es auf. Schieb es hinein." Er macht dong!, verstehen Sie?

"Ah. Ja. Ja."

"Nun, mocke es auf und schieb es hinein. Mocke es auf. Schiebe es hinein." Dong!

Und plötzlich, nachdem er es eine ganze Weile lang gemacht hat, macht er nicht mehr *doing.*

Ich werde Ihnen ein Beispiel für die Anwendung davon geben: Ich hatte einen Preclear, der ein völlig schwarzes Feld hatte. Das nennt man einen "abgesperrten Fall" – man sollte es eigentlich einen "schwarzen Fall" nennen oder einen "dunklen Fall".

Sagen Sie jemandem, er solle seine Augen schließen, und er sieht eine Schwärze, die nicht durch seine Augenlider verursacht wird. Augenlider sind eigentlich für die meisten Preclears schwärzlich, aber etwas rötlich. Wenn er also seine Augen schließt und nichts sieht, wenn Sie ihn fragen – das ist sehr komisch – bei den meisten Leute fragen Sie, Sie sagen: "Schließe deine Augen." Die Person schließt ihre Augen. Sie sagen: "Was siehst du?"

Er sagt: "Nichts!"

Und Sie sagen: "Das ist gut! Das ist schön! Gut! Nun, was siehst du?"

"Nichts."

"Komm schon. Worauf schaust du?"

"Nichts."

"Nun, versuch es einfach. Schau einfach mal. Was siehst du?"

Wenn er das tut, sagt er dann normalerweise: "Schwärze. Ich sehe Schwärze."

Und es ist für ihn keine Überraschung, dass er etwas anschaut, wenn er zuvor nie etwas angeschaut hat. Er ist in einem solchen Zustand, dass er nichts anschaut. Das Erste, was er sieht, wenn er zu sehen anfängt, ist Schwärze.

Was ist diese Schwärze? Es handelt sich eigentlich um Energiemassen, die eine völlige Wirkung auf einen Thetan darstellen, auf die dieser wenig oder keine Wirkung hat. Verstehen Sie, was ich meine? Er hat wenig oder keine Wirkung auf die Schwärze und die Schwärze hat eine ganze Menge Wirkung auf ihn. Also macht er die Betrachtung, dass alles schwarz ist und er nichts dagegen tun kann, sofort zur ständigen Gewohnheit.

Es sitzen tatsächlich Energiemassen einer geistigen Art in seinem Schädel und drum herum, vor seinem Gesicht, und sie sind schwarz, und sie sind nahezu unzerstörbar. Wenn Sie versuchen, einen Preclear dazu zu bringen, eines dieser Dinger zu zermalmen oder etwas mit diesen Dingen anzustellen, hat er große Schwierigkeiten. Sie alle haben damit Erfahrungen gemacht. Es liegt daran, dass die Schwärze ihn normalerweise in einen Nicht-Spiel-Zustand gebracht hat.

Nun, ich werde Ihnen eine alte Havingness-Abhilfe nennen – eine althergebrachte Havingness-Abhilfe. Sie fordern jemanden auf, etwas aufzumocken und es in seinen Körper zu schieben. Etwas anderes aufzumocken und es in seinen Körper zu schieben.

Sie haben noch nie eine vollständige Havingness-Abhilfe durchgeführt. Später bedeutete Havingness-Abhilfe, dass man etwas aufmockte und es in seinen Körper schob. Man mockt etwas auf und schiebt es – wirft es weg. Mockt etwas auf und schiebt es hinein. Mockt etwas auf und wirft es weg. Das war eine vollständige Havingness-Abhilfe – wir konnten beide machen.

Aber in der früheren Nomenklatur hieß es einfach Havingness-Abhilfe – er mockte etwas auf und schob es in seinen Körper.

In Ordnung. Ich habe einen Preclear genommen, der, was das Feld betraf, völlig schwarz war und nichts als Schwärze sehen konnte. Die Schwärze hatte die Qualität und das Wesen von schwarzem Basalt. Und wir erwarteten, dass dieser Preclear imstande wäre, etwas mit geistigen Eindrucksbildern anzustellen, Engramme zu sehen, dies zu tun und jenes zu tun. Sehr interessant – er konnte überhaupt nichts von all dem tun. Warum? Weil er nicht wirklich sehen konnte, was er tat. Er hatte einen schwarzen Schirm vor seinem Gesicht, und diese Schwärze wirkte sich auf jegliche Prozessing-Bemühungen, die wir unternahmen, sehr schlecht aus.

Nun, ich ließ einen Preclear, bei dem kein anderer Prozess, um Sicht aus all dieser Absperrung wiederherzustellen – ich ließ einen Preclear tatsächlich durch eine Aktion *dieser* Art hindurchgehen. (Nichts anderes hatte je die Schwärze dieser Person berührt.) "Mocke eine schwarze Masse auf und schiebe sie in den Körper."

"Mocke eine schwarze Masse auf und schiebe sie in den Körper." "Mocke eine schwarze Masse auf und schiebe sie in den Körper." "Mocke eine schwarze Masse auf und schiebe sie in den Körper." Der Preclear hatte eine Menge Schwierigkeiten damit, wurde anaten, verstimmt, machte dies fünfzehn Minuten lang, und ich glaube nicht, dass der Preclear während der ganzen fünfzehn Minuten mehr als eine oder zwei Minuten bei Bewusstsein war, aber machte dennoch mit dem Prozess weiter, obwohl er völlig bewusstlos war.

Und am Ende dieser Zeit veränderte sich das schwarze Feld plötzlich und ich ließ den Preclear Mock-Ups machen. Der Preclear machte dann sehr strahlende Mock-Ups, und ich führte noch in paar andere Prozesse durch, und der Preclear war imstande, tatsächlich Energie loszuwerden.

Es war übrigens sehr amüsant: Der Prozess ließ den Preclear etwas loswerden – nur dass alles über diesem Preclear zusammenbrach – der Prozess, der diesen Preclear etwas loswerden ließ, bestand darin – oh, ich sage Ihnen, am Anfang waren die Mock-Ups nur so groß.

Schließlich sagte ich: "Wie groß sind diese Mock-Ups?"

"Oh, sie haben eine ziemlich ordentliche Größe. Sie sind so groß."

Ich sagte: "Wir werden sehen, ob wir sie nicht ein klein bisschen größer machen können."

Und wir fingen an, sie größer werden zu lassen, und schließlich erreichten sie Lebensgröße, und ich ließ den Preclear mehrere harmlose Sachen machen, verschiedene harmlose Geräte der einen oder anderen Art aufmocken, wissen Sie, Bilder, und sie hineinschieben und Dinge mit ihnen anstellen.

Und dann ließ ich den Preclear einen Elefanten aufmocken, und der Preclear freute sich wirklich, diesen Elefanten aufzumocken. Der Elefant war am Anfang so groß, beim zweiten Mal so groß, und dann wurde er so groß, und dann wurde er zu einem Elefanten, verstehen Sie?

Als der Elefant ausreichend groß war, sodass dem Preclear unbehaglich war, sagte ich: "Lass den Elefanten jetzt weglaufen."

Der Preclear ließ den Elefanten weglaufen. Er sagte: "Er hat es furchtbar schwer, durch die Tür zu kommen." Der Elefant schaffte das. Junge, waren Hindernisse diesem Preclear vielleicht real.

Er sagte: "Er hat es jetzt verflixt schwer mit der Eingangstür. Er kommt mit dem Griff nicht zurecht." Der Elefant lief auf die Strasse hinaus.

Und ich sagte: "Nun, lass ihn einfach weiterlaufen."

Er war inzwischen außer Sichtweite, und der Preclear sagte: "Ja."

Und ich sagte: "Nun, bist du irgendetwas losgeworden?"

Und der Preclear sagte: "Hey! Na so was!"

Und wir ließen weitere Elefanten weglaufen und Kamele weglaufen, und schließlich schafften wir es bis zu einem Punkt, dass alles Mögliche weglaufen konnte, und wir kamen letztendlich an dem Punkt an, wo der Preclear ein geistiges Eindrucksbild aufmocken konnte und es mit großer Leichtigkeit hineinschieben konnte, oder ein geistiges Eindruckbild aufmocken konnte – der Preclear konnte es nehmen und einfach *Phhhhh!* machen und es war weg. Mit anderen Worten, der Preclear konnte es wegwerfen und es hereinziehen. Und das war nun eine vollständige Havingness-Abhilfe.

Was ist mit dem Prozessing dieses Preclears passiert? Dieser Preclear fing an, zum ersten Mal Fortschritte zu machen. Bis zu diesem Zeitpunkt waren nur kleine, winzige Dinge passiert, und keins dieser Dinge war wirklich real. Jemand anderes konnte sehen, dass der Preclear keine Zahnschmerzen mehr hatte oder so etwas, aber der Preclear hätte es nicht zugestanden.

Mit anderen Worten, dieser Preclear war in einem dieser fast totalen Nicht-Spiel-Zuständen-Spiel-Zuständen. Verstehen Sie? Das war auf den Fall angewandte Scientology-Theorie.

Gut, das ist nun sehr interessant. Eine Person sollte in der Lage sein, ihre geistigen Eindrucksbilder im Griff zu haben. Wenn sie das nicht kann, haben diese sie im Griff.

Nun, das gibt Ihnen einfach eine Vorstellung von einer Havingness-Abhilfe aus der alten Zeit. Sie funktioniert.

Auditoren haben dies sehr oft gemieden, was einige Katastrophen nach sich zog. Ich werde Ihnen einen Teil der Katastrophen erzählen, die passieren könnten.

Ein Preclear wird auf Figure-Figure-Figure-Figure-Figure-Figure-Figure-Figure auditiert, wissen Sie? "In Ordnung. Bekomme jetzt eine Vorstellung. Bekomme eine Idee. Bekomme eine Vorstellung. Bekomme noch eine Idee. Ändere die Idee jetzt. Jetzt bekomme eine Vorstellung. Bekomme eine Idee. Bekomme eine Vorstellung. Bekomme eine Idee."

Dies sind alles Denkprozesse, verstehen Sie? Sie liegen unterhalb von Festkörpern.

Aber Denken as-ist Festkörper! Denken zerstört Festkörper!

Wenn ein Preclear anfängt, ein bisschen nachzudenken, wird er noch ein bisschen mehr nachdenken. Warum? Er denkt sich ein Loch in den Kopf.

Lassen Sie mich Ihnen zeigen, wie sich das genau verhält. Er denkt sich wirklich ein Loch in seinen Kopf.

Sie werden hier diesen ganzen grundlegenden Mechanismus verstehen. Hier ist ein Preclear. Ein schöner Preclear mit einer Menge Sicht, der sich wohl fühlt. Er ist – er ist da drinnen. Er ist irgendwo da drinnen. Da ist der Preclear. Er fühlt sich einigermaßen wohl. Er hat all diese schöne Masse in seiner Nähe.

Also sagt er: "Nun", sagt er, "es muss etwas verkehrt sein, denn ich sehe nicht alles, was es zu sehen gibt, und ich fühle mich ungeduldig, und ich bin hin und wieder besorgt."

Ein Auditor kommt vorbei, und er sagt: "In Ordnung. Du bist hin und wieder besorgt, hm? In Ordnung. Nun, denke an – an ein – an etwas, worüber man besorgt sein könnte."

Der Preclear tut dies.

Der Auditor sagt: "Mache dir darüber Sorgen."

Der Preclear tut dies.

Der Auditor sagt: "Denke jetzt an etwas anderes, über das du dir Sorgen machen kannst."

Der Preclear tut dies.

Plötzlich passiert etwas Eigentümliches – irgendeine neue Art von Energiemasse taucht auf und zieht sich auf den Preclear herein. Was ist im Grunde passiert? Der Preclear hat sich ein Loch in seinen Kopf gedacht.

Hier befindet er sich hier, verstehen Sie, und er hat angefangen, das zu tun. Nun, was haben wir dort? Wir haben einen Bereich von keiner Masse, der im Bereich von Masse steckt, und hier draußen gibt es Druck. Verstehen Sie es?

Was ist also das Endergebnis davon? Das Endergebnis ist folgendes: Der Preclear sitzt jetzt mitten *darin.* Verstehen Sie, wie sich das verhält? Mit anderen Worten, er wird fester.

Ein Preclear ist – Junge, es gibt nichts, was einem Thetan ähnlicher ist als ein Thetan. Sie versuchen sich in noch mehr Schwierigkeiten zu bringen, als sie bereits stecken, wenn Sie ihnen in Bezug auf die Argumentation und die Überzeugung, dass sie keine Schwierigkeiten mehr haben werden, wenn sie sich in genug Schwierigkeiten bringen, auch nur eine kleine Chance geben. Nur dass noch nie jemand das untere Ende bei der Menge an Schwierigkeiten gefunden hat, in die man geraten kann.

Sie kennen doch das alte Lied – den Text von "Truthahn im Stroh". Der Bursche hat alles verloren und ein Wirbelsturm kam und riss das Haus und die Scheune mit sich und dann kam ein Steuereintreiber – er hatte inzwischen alles verloren – und ein Steuereintreiber kam vorbei und belastete ihn wegen eines Lochs im Boden. Nun, das ist es im Wesentlichen, was hier passiert. Verstehen Sie?

Er hat sich ein Loch in den Kopf gedacht. Das ist alles. Und die Druckvektoren – es ist ziemlich mechanisch, es ist genau wie das Kneten von Brotteig oder so – führen dazu, dass er am Ende zweimal so stark eingedrückt und nur halb so fähig ist; und dennoch ist das offensichtlich ein sehr guter Prozess. Er – er stellt offensichtlich die Entscheidungsfreiheit des Preclears und sein Entscheidungsvermögen wieder her und all das.

"Du machst dir Sorgen, hm? In Ordnung, nun, denke an etwas, worüber du dir Sorgen machen kannst. Gut. Mache dir jetzt Sorgen darüber."

Es funktioniert nicht. Wieso? Weil – ich werde Ihnen sagen, was mit Thinkingness nicht stimmt: Denken!

Wenn Sie einfach Denken ausauditieren könnten, ohne zu denken, könnten Sie ihn daran hindern, sich Sorgen zu machen. Und das können Sie auch. Das können Sie. Sie können Denken ausauditieren ohne zu denken.

Hier ist er, wir haben ihn jetzt dazu gebracht, dies zu tun. Bringen wir ihn jetzt dazu, noch etwas weiterzugehen, und lassen Sie ihn hier draußen eine schwarze Masse aufmocken – er ist hier, verstehen Sie – und sie hineinschieben. Noch eine schwarze Masse aufmocken. Diese hineinschieben. Noch eine schwarze Masse hier draußen aufmocken. Diese hineinschieben. Schon bald haben wir ihn zumindest wieder bis hier hinaufgebracht. Er musste nicht denken, um das zu tun, nicht wahr?

Und ehe Sie sichs versehen, haben Sie ihn – wenn Sie sehr gut sind und Sie sehr gut mit Havingness arbeiten und Sie sowohl die Havingness des physikalischen Universums wie auch die Havingness der Bank laufen, bringen Sie ihn in diesen interessanten Zustand.

Ich werde Ihnen jetzt ein Bild von einem Preclear zeichnen, der aus diesem Durcheinander *heraus* ist. Dort. Dort ist er.

Aber komischerweise geriet er, als er aus diesem Durcheinander herauskommen wollte, in *jenes.* Als wir ihm aber einfach mehr Durcheinander gaben, bekamen wir *dieses.* Verstehen Sie, was ich meine?

Indem wir ihn also genau in der Lage, in der er sich befindet – zu viel Masse – auf der Skala nach unten drücken, bringen wir ihn tatsächlich auf der Skala wieder nach oben.

Wenn er – wenn wir ihn denken lassen, versucht er direkt in Richtung weniger Masse zu gehen. Er befindet sich hier in einem Nicht-Spiel-Zustand. Alles hat eine Wirkung auf ihn. Er hat eine Wirkung auf nichts. Wir lassen ihn denken und er gerät in einen weiteren Nicht-Spiel-Zustand, weil er die Sache, die ihn schikaniert, nicht erschafft.

Und das ist die grundlegende Regel allen Auditings. Sie bringen den Preclear dazu, das zu erschaffen, was ihn schikaniert. Und er wird nicht von Denken schikaniert; er wird von Massen schikaniert, die er nicht kontrollieren kann. Daher lassen Sie ihn einige Massen erschaffen und sie seiner Kontrolle unterstellen. Nun, das ist die theoretische Grundlage von Havingness. Verstehen Sie das?

Publikum: Ja.

Der Preclear glaubt mit naiver Zuversicht, dass das, was mit ihm nicht stimmt, sagen wir mal, diese Decke ist. Sie ist so fest. Er kann sie nicht duplizieren. Sie kann ihn nicht duplizieren.

Sie müssen ihn bis zu einem Punkt hinaufbringen, wo er selbst die Decke erschaffen kann, ehe die Decke ihm nie mehr Sorgen macht. Warum? Es ist ein Spiel-Zustand.

Nun, die erste Regel, von der ich Ihnen erzählt habe, ist eine Regel aus dem alten Kreativen Prozessing: Was immer mit dem Preclear nicht stimmt, bringen Sie ihn dazu, es zu tun. Erinnern Sie sich? Es spielt keine Rolle, was mit dem Preclear nicht stimmt, bringen Sie ihn dazu, es zu tun.

Nun, es gab da ein altes Fachgebiet – ich weiß nicht, was es war. Ich glaube, es wird Phrenologie genannt – und dort ging man so weit zu sagen: "Er muss das tun, wovor er Angst hat, oder er muss das tun, was ihn aufregt."

Verstehen Sie, das ist fast richtig. Sie werden feststellen, dass Spitzen-Unteroffiziere dem zustimmen. Jemand hat Angst, auf einen Fahnenmast zu klettern, und das Erste, was der Unteroffizier sich überlegt, ist, ihn dazu zu bringen, auf den Fahnenmast zu klettern. Verstehen Sie? Leider ist es nicht therapeutisch. Es funktioniert oft genug, dass man dem Glauben schenken könnte, aber es ist nicht wirklich therapeutisch. Hin und wieder stirbt jemand an Herzversagen. Einem Unteroffizier macht das natürlich nichts aus!

Aber hier haben wir diesen Zustand, und wenn wir nur wüssten, dass man den Preclear dazu bringt, das, was mit ihm nicht stimmt, zu erschaffen – wenn Sie nur das tun würden – würden Sie glauben, dass er dann aus allem herauskäme, nicht wahr? Aber funktioniert die Geschichte nicht. Ich wünschte, ich könnte das einfach sagen, aber das war ein Trugschluss, dem wir *jahrelang* anhingen, und es war ein Fehler – es war ein Fehler. Es war ein großer Fehler, da es die Betonung auf Kreativität legte, und darauf sollte die Betonung *nicht* liegen. Die Betonung sollte auf Spielen liegen.

Warum wäre er nun verstimmt darüber, mitten in einer Masse zu sein?

Wollen Sie behaupten, dass ein Thetan verstimmt darüber sein wird, mitten in einer schwarzen Masse zu sein? Ich bin in schwarzen Massen gewesen, Sie vielleicht auch. Die haben Sie nicht verstimmt.

Nun, was ist dann so verstimmend daran? Es muss irgendeinen anderen Zustand außer Masse geben, der verstimmend ist. Ja, den gibt es. Er hat die Empfindung, dass es ihm "angetan wird". Es wird ihm angetan. Er hat es nicht getan. Er befindet sich, in diesem Zustand, in einem Nicht-Spiel-Zustand. Ich habe gestern mit Ihnen darüber gesprochen: Nicht-Spiel-Zustand.

Um es in einen Spiel-Zustand zu bringen, müssen Sie ihn dazu bringen, ein Spiel daraus zu machen.

Und jetzt sagen wir: "Mocke eine Masse auf und schiebe sie hinein. Mocke eine Masse auf und schiebe sie hinein."

Es hat funktioniert. Warum hat es nicht jedes Mal funktioniert? Es hätte ohne Ausnahme funktionieren sollen. Wenn es völlig richtig gewesen wäre, hätte es jedes Mal funktioniert, aber es hat nicht jedes Mal funktioniert. Hin und wieder bekamen wir irgendeinen schwarzen Fall zu fassen, und er sprach auf so etwas nicht an, und wir sagten, es sei nicht real und es sei nicht dies und es sei nicht jenes – viele kritische Bemerkungen, weil wir nicht genau wussten, was wir taten.

In Ordnung. In Wahrheit haben Sie ihn in einen Spiel-Zustand von "keine Wirkung auf sich selbst und Wirkung auf andere" gebracht, und Sie lassen ihn diese schwarzen Massen aufmocken und sie an andere Leute hängen, und wir stellen fest, dass es einer der grundlegenden Tricks eines Thetans ist – einen anderen Thetan ins Dunkel zu stellen. Das Spiel ist ihm angetan worden, und er steckt in einem Zustand von Verlieren fest. Sie müssen ihn dazu bringen, dasselbe Spiel wieder zu spielen!

Nun, Sie verstehen, dass diese ganze Sache mit der Kreativität und so weiter nicht stimmte. Verstehen Sie? Es geschah, um sich einem Spiel-Zustand anzunähern. Verstehen Sie? Es ihn aufmocken und es hineinschieben lassen ist nicht ganz der richtige Umstand. Es ihn einige Male aufmocken und an einen anderen Thetan hängen lassen – einen theoretischen Thetan – bewirkt was? Es setzt das Spiel fort. Daher bringt es ihn aus einem Zustand von Verlieren heraus, und wir haben wieder einen Spiel-Zustand, wo er selbst sagt "Ich bin keine Wirkung – keine Wirkung auf mich, Wirkung auf andere", verstehen Sie?

Sie müssen das Spiel also wieder zum Laufen bringen, um ihn dazu zu bringen, daraus herauszukommen. Und seine Bemühungen bewegen sich hauptsächlich in die Richtung: "Bringen wir das Spiel wieder in Gang", nicht so sehr: "Bringen wir das Spiel in Gang." Haben Sie das verstanden?

Er hat jede Menge Spiele. Eigentlich muss er hin und wieder im Prozessing einige weitere aufmocken, sonst werden sie ihm ausgehen. Aber es ist die Wahrheit – die wirkliche, tatsächliche Wahrheit ist, dass immer, wenn er sich in einem Zustand dieser Art befindet – es spielt keine Rolle, in was für einem dämlichen Zustand er sich befindet, und lassen Sie mich Ihnen versichern: Ein Thetan kann in einige der dämlichsten Zustände geraten, die Sie je gesehen haben.

Er ist ein junger Mann. Er sieht gut aus, ist stark, männlich, wissen Sie, geht auf alles zu und los, geht die Strasse entlang, die Mädchen pfeifen ihm hinterher und er sagt: "Frauen mögen mich nicht."

Wir sagen: "Was ist mit diesem Typen los? Vielleicht ist er einfach *so.* Was ist mit diesem Typen los? Hm?"

Ich werde Ihnen sagen, was mit ihm los ist. Er spielte ein Spiel namens "Mädchen mögen mich nicht", und er hat verloren. Er versucht also ständig, dieses Spiel wieder in Gang zu bringen. Er wird schließlich die verrücktesten Dinge anstellen. Er wird anfangen, mexikanische Zigaretten zu rauchen. Er wird schließlich alle möglichen Mätzchen und Maßnahmen durchmachen und so weiter, die alle darauf abzielen, Mädchen zu vertreiben!

Er kommt als Preclear zu uns und er erzählt uns: "Frauen mögen mich nicht", während er mexikanische Zigaretten raucht. Schleudert seine Schuhe von sich und wir sagen: *"Dsaahhh".* Er sagt: "Wann fangen wir mit dem Prozessing an?" Wir stellen fest, dass er auch Listerin[27] benutzen sollte. Er trägt irgendwelche alten Lumpen, die kein Mädchen je eines Blickes würdigen würde. Und wir sagen, ganz offensichtlich – schauen Sie nun, wo unser Fehler liegen würde – wir sagen: "Schau mal, Mädchen mögen diesen Burschen nicht, weil er alle diese Dinge tut."

Wir als praktische Menschen, würden also einfach sagen: "Hör auf, die Zigaretten zu rauchen. Benutze Listerin. Nimm hin und wieder ein Bad. Besorg dir ein paar anständige Kleider. Und bring dich auf Vordermann." Haben Sie verstanden?

Wir fangen also an, ihn zu bearbeiten. Und wir polieren ihn, wissen Sie, und putzen ihn heraus und wir putzen ihn noch ein bisschen mehr heraus. Wir sehen ihn am nächsten Tag, und er macht: *"Puuuh",* und wir machen *"Dsaahh".* Und wir sehen ihn einige Tage später, und Sie haben noch nie jemanden so schnell zurückfallen sehen!

Wenn wir nun einfach sagen würden: "Nun, er hat ein Engramm, das ihm sagt, er solle dies tun", hätten wir teilweise Recht. Diese Sache geht tatsächlich auf ein Engramm zurück.

Aber was ist die Logik und der Nutzen dieses Engramms? Eine sehr einfache Logik, das versichere ich Ihnen.

Er hatte einmal ein Spiel am Laufen, und er hat verloren. Oder er hat gewonnen! Aber in jedem Fall war es ein gutes Spiel, und es hörte auf. Und seither hat er immer versucht, dieses Spiel wieder in Gang zu bringen!

Ich werde Ihnen eine ungefähre Vorstellung davon geben. Er ging am Tempel von Delphi vorbei, und Junge, gab es da einige gut aussehende Vestalinnen – vor langer Zeit, damals im alten Griechenland – und er lief vorbei und er sagte: "Hm." Er hatte also eine fantastische Idee! Und er lief die Tempelstufen hinauf und er fragte das Orakel: "Warum mögen mich Mädchen nicht?" Und natürlich versuchte ihn die ganze Besetzung davon zu überzeugen, dass sie ihn mochten.

Im nächsten Leben als römischer Legionär saß er an der Tafel eines Barons am Rhein, und es kam ihm ein wunderbarer Gedanke, weil am Fuße der Tafel drei reizende Mädchen

[27] Anm.d.Übs.: Listerin, Markenname eines antiseptischen Mundwassers

saßen, und da war die Frau des Barons und so weiter. Also dachte er bei sich: "Ah. Weißt du…" Und er fängt an, den Met zu trinken, wissen Sie, er fängt an, ihn hinunterzukippen.

"Was ist los? Du siehst traurig aus", sagen sie alle.

"Nun, versteht ihr, Frauen mögen mich nicht."

"Nicht? Oh, nein, du irrst dich. Ha-ha!" Und sie beweisen es ihm!

Etwa um das Jahr 800 hat er eine gute Masche mit der Kirche in der Nähe von Pisa oder so am Laufen, und er hat – er variiert es, indem er sagt: "Die Jungfrau Maria mag mich nicht", und die Mädchen in seiner Gemeinde beweisen ihm, dass er liebenswert ist.

So geht das seit Jahrhunderten.

Aber das Komische daran ist, dass es irgendwo in seinem Verlauf nicht funktioniert hat oder zu gut funktioniert hat! Haben Sie verstanden, was ich meine? Mit anderen Worten, es wurde zu einer gewinnenden oder verlierenden Eigenschaft und stoppte das Spiel! Es ist ein Spiel, das er nicht mehr spielen soll.

Er hat zu sich gesagt: "Ich darf dieses Spiel nicht mehr spielen, weil es ein gefährliches Spiel ist"

Aber das hat einen Thetan noch nie aufgehalten! Das hat einen Thetan noch nie aufgehalten!

Danach sagt er: "Ich sollte dieses Spiel spielen; ich traue mich nicht", und das ist Aberration.

Einerseits sagt er: "Ich muss mit diesem Spiel hinauslangen."

Andererseits sagt er: "Ich darf mit diesem Spiel nicht hinauslangen."

Er sagt: "Ich muss mich von diesem Spiel zurückziehen. Ich darf mich nicht von diesem Spiel zurückziehen, denn sieh nur, wie erfolgreich dieses Spiel war. Natürlich traue ich mich nicht, es zu spielen! Aber es ist ein unglaublich erfolgreiches Spiel."

Haben Sie das verstanden?

Und er könnte bei dieser Berechnung tatsächlich wahnsinnig werden. Und das ist die Berechnung des Wahnsinns.

"Ich muss es tun. Ich kann es nicht tun. Ich muss mich davon abhalten, es zu tun. Ich muss." Hauptsächlich "muss".

Und es ist unsere Aufgabe gewesen, herauszufinden, was es ist, das er tun muss oder nicht tun darf. Und es ist nur ein Spiel. Welches Spiel ist es? Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe als Auditor.

Aber alle diese Spiele laufen auf Havingness hinaus. Havingness steht in Verbindung mit ihnen.

Wenn Sie irgendwelche Zweifel daran haben – ich habe Ihnen mehrere Beispiele gegeben und so weiter – mit jedem einzelnen von ihnen war Havingness verbunden. Es gab bei

jedem einzelnen davon etwas zu gewinnen, irgendeine Masse, die man gewinnen konnte. Und es gab bei jedem einzelnen davon jemanden, den man abhalten konnte.

Den Baron zum Beispiel – er musste bekämpft werden. Und im Tempel gab es wahrscheinlich die Oberpriesterin, die eine alte Schachtel und einfach höllisch eifersüchtig war. Sie hätte ihn über dem nächsten heiligen Feuer braten lassen, wenn sie herausgefunden hätte, was in ihren heiligen Hallen vor sich ging. Verstehen Sie, was ich meine.

Es gab einen Feind! Es gab etwas zu gewinnen, irgendwelchen Zaster, irgendwelche Beute.

Und er wird ein Spiel in solchem Ausmaß spielen, dass er nach einer Weile glaubt, dass es die einzige Beschaffungsmethode ist. Denn ein Thetan glaubt an Beschaffung, die nach einem System läuft. Er glaubt daran wie an nichts anderes.

Wie bekommt man Geld? Fragen Sie einen Maurer, wie man Geld bekommt? Wenn er ein guter Arbeiter ist, ein ehrlicher Bursche, wird er sagen: "Man mauert natürlich! So bekommt man Geld. Einfach. Das weiß doch jeder."

Jemandem, der Bier transportiert, sagen Sie: "Wie bekommt man Geld?"

Er sagt: "Nun, man transportiert Bier. So bekommt man Geld."

Ein Banker: "Wie bekommt man Geld?"

Und er sagt: "Nun, Sie müssten etwas vom Bankwesen verstehen."

Aber sie alle haben einen Glauben an eine Art, wie man etwas bekommt. Verstehen Sie? Es ist ein System.

Nun, sie werden davon überzeugt, wie man etwas bekommt Es wird zu einer Überzeugung, und man bringt ein System in Gang, eine Methode in Gang, und von dieser Methode wird danach nicht mehr groß abgewichen. Und wenn der Bursche seine Methode plötzlich verloren hat, werden Sie sehen, wie er eine lange Zeit umherstreift und nicht imstande ist, irgendeine andere Methode zu erkennen.

Nun, machen wir das, bieten wir diesem Burschen, der sich den ganzen Tag mit Bierlastern und Bierfässern abmüht, eine ganz einfache Maurerarbeit gegen dreimal so viel Bezahlung – eine viel einfachere Arbeit. Er wird die Stellung nicht behalten. Er wird nicht dabei bleiben. Warum? Es ist offensichtlich keine wirkliche Methode, etwas zu beschaffen. Verstehen Sie mich?

Nun, wir fragen den Banker: "Warum gehen Sie nicht los und transportieren Bier, wenn Sie es mit dem Finanzwesen so schwer haben und nicht einmal Löhne erhalten? Hier drüben gibt es eine Stelle; die transportieren Bier."

"Oh, nein!" Und er wird Ihnen alle möglichen Gründe angeben. Er wird sagen, dass es unter seiner Würde ist. Obwohl ich nicht weiß, welche Würde damit überhaupt verbunden sein könnte, ein Banker zu sein. Verstehen Sie, was ich meine?

Leute bringen diese Spiele ins Rollen.

Nun, wir betrachten das Leben und Arbeit einfach locker und schnell auf dieser unbesonnenen Grundlage von: "Nun, natürlich arbeitet man, um Geld zu bekommen."

Nein, betrachten wir es einmal umfassender. Schauen Sie sich seine tatsächlichen Mechanismen an. Das Geld ist einfach der Zaster, der Kies, die Attraktion. Es ist einfach die Havingness des Spiels. Das ist alles. Jeder hat diese Havingness gemeinsam, daher kann man einige unglaublich komplizierte, weithin übereingestimmte Spiele haben.

Im Football ist es nicht Geld, es ist ein Stück Leder und Gummi, verstehen Sie? Und das ist die Sache, plus zwei Torpfosten in einem kleinen Bereich. Nun, die Havingness des Spiels schließt natürlich auch die Körper Ihrer eigenen Mannschaft mit ein. Das Nicht-Haben-Können des Spiels ist genauso wichtig wie die Havingness, weil Ihnen das einen Gegner gibt. Das Nicht-Haben-Können des Footballs sind die Körper der anderen Spieler. Die sollen keine Körper haben und Sie sollen deren Körper nicht haben! Mit anderen Worten, das ist eine Nicht-Haben-Können-Situation. Ihre Torpfosten sind für die anderen eine Nicht-Haben-Können-Situation. Verstehen Sie?

Nun, Geld ist etwas, das wir nicht als Spiel betrachten, außer vielleicht in einem lockeren Sinn. Und wir sagen: "Nun, in Ordnung, sie sollen nicht imstande sein, *mein* Geld zu haben, aber ich sollte *sein* Geld haben können." Verstehen Sie, was ich meine? Und das Geld ist das Geld, aber es ist einfach die Zuweisung des Besitzes davon, was für ein Dollar es ist, nicht wahr?

Nun: "Ich darf sein Haus nicht haben. Er darf mein Haus nicht haben." Verstehen Sie? "Aber ich habe mein Haus, und er hat sein Haus." Und Sie haben das Haben und Nicht-Haben-Können, die mit den Spielen zu tun haben, Nachbarn zu sein.

Nun, das eigentliche Wienie[28] oder der Fußball oder Zaster oder Kies beim Spielen des Spiels, Nachbarn zu sein, kann Rasenmäher, Gartenbewässerungsanlagen, Ehefrauen und alle möglichen Dinge beinhalten. Verstehen Sie?

Und zwei Leute werden eigentlich in einer sehr freundlichen Atmosphäre leben und das Spiel spielen, Nachbarn zu sein, und es als Spiel spielen. Nicht wirklich Nachbarn sein, verstehen Sie, aber hack-hack und: "Hallo, Georg. Wie geht es dir? Ich würde mir gerne deinen Rasenmäher ausleihen."

"Du hast ihn letzten Frühling nicht zurückgebracht, weißt du?"

"Nun, das ist in Ordnung. Ich würde ihn mir trotzdem gerne ausleihen."

"Nun, ich habe ihn nicht, du hast ihn."

"Nein. Ich habe dir meinen ausgeliehen." Wissen Sie?

Sehr kompliziert. Dann können sie sagen: "Also, heute sind wir Feinde."

[28] Anm.d.Übs.: Wienie (engl. Kurzform für Wiener Würstchen): „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'" (LRH im PDC-Vortrag Nr. 39)

Und morgen dann, tja, da werden Sie sie ungemein freundlich beieinander sitzen sehen.

Aber warum werden sie wieder zu Freunden? Verstehen Sie, es ist ein Spielende, wenn sie es nicht werden!

Wenn der eine gesagt hätte: "Liebe deinen Nächsten", immer wenn sie bei Nicht-Spiel-Zuständen anlangen – wenn wir also genügend Kommunikation in Gang bekommen, um das Spiel wieder in Gang zu bringen, wäre es eine sehr brauchbare Äußerung gewesen, denn genau das tun Menschen.

Wenn man einfach gesagt hätte: "Du musst deinen Nächsten zu jedem Zeitpunkt lieben", hätte man einen Nicht-Spiel-Zustand. Die Leute würden sehr unglücklich darüber werden, und das ist eine Tatsache. Es wäre die Wahrheit.

Sie setzen irgendeinen dieser Absolutwerte in die Tat um, und Sie erhalten normalerweise einen Nicht-Spiel-Zustand.

Also, verstehen Sie, was es mit einem Spiel und der Havingness des Spiels auf sich hat? Es ist Havingness im Spiel enthalten.

Nun, es gibt umgekehrte Havingnesse; es gibt wünschenswerte Havingnesse und unerwünschte Havingnesse.

Ein Haufen schwarzer Massen ist nun nur in folgendem Maße wünschenswert: Man kann sie bei jemand anderem verwenden! Und das hat er getan und er schlug fehl.

Nun, wenn Sie diesen Burschen tatsächlich fragen würden… Ich werde Ihnen das Grundprinzip sagen, dass dem zugrunde liegt. Es wird sich tatsächlich einem interessanten Test beugen.

Sie sagen zu diesem Burschen mit Schwärze: "In Ordnung, bekomme jetzt die Vorstellung…" (Bringen Sie ihn nicht dazu, diesen Thetan allzu lange anzuschauen, weil "Stelle Dir ein Statik vor" ziemlich verstimmend ist – er bekommt manchmal Magenverstimmungen.) Sie sagen: "Bekomme die Vorstellung von einem Thetan, der dort unschuldig entlanggeht. Jetzt lässt du eine große, schwarze Masse auf ihn fallen. Jetzt stell dir noch einmal einen Thetan vor, der dort entlanggeht, und lasse schnell eine schwarze Masse auf ihn fallen. Stell es dir noch einmal vor und lass eine schwarze Masse auf ihn fallen. Noch einen Thetan, stell – lass eine schwarze Masse auf ihn fallen."

Nun, Sie würden spontan sagen, dass dieser Bursche einen Haufen neuer Verbrechen aufmockte, und er unter diesen Verbrechen zu leiden haben wird.

Nein, die Overthandlung-Motivator-Phänomene liegen viel tiefer auf der Tonskala und liegen viel tiefer und weiter unterhalb dieser anderen Spiele-Phänomenen. Sie finden statt. Sie geschehen.

Sie schlagen jemanden zusammen; Sie fühlen sich zusammengeschlagen. Aber das ist nur bei jemandem so, der sich wirklich in einem guten, ordentlichen Nicht-Spiel-Zustand befindet. Er ist in schlechter Verfassung, wenn diese Overthandlung-Motivator-Folge stattfindet. Sie findet statt.

Aber weiter oben auf der Tonskala funktioniert dieser Prozess. Er funktioniert aber sogar bei einem Preclear auf niedriger Tonstufe, aber es ist ein Prozess weiter oben auf der Skala. In Ordnung?

Er macht das eine Weile lang – er macht das eine Weile lang – und er sagt plötzlich: "Weißt du, ich sollte das nicht tun. Ich fühle mich apathisch über diese armen, kleinen Thetans, denen ich übel mitspiele." Er ist bis Apathie hinaufgekommen.

Nun, normalerweise hätten wir davor aufgehört, weil wir gedacht hätten, dass wir ihn auf Apathie hinunterdrückten. Wir bitten ihn jetzt, es noch etwas weiter zu machen.

Sie sagen: "Stelle dir einen Thetan vor, der dort entlanggeht. Und du lässt ihm eine dieser schwarzen Massen auf den Kopf fallen. Und stell dir dort drüben einen Thetan vor…"

Wenn er sich dabei sehr unwohl fühlt, sagen wir: "Stelle dir einen Thetan vor, der dort auf der Lampe hockt. Einen Thetan dort drüben auf diesem Bild. Einen Geist irgendwo dort drüben. Und du lässt diese Masse auf ihn fallen. Und du lässt sie auf ihn fallen. Und du tust es ihm an. Und du tust es ihm an."

Plötzlich kommt er dabei auf der Tonskala nach oben. Er kehrt zurück. Und sein Feld löst sich auf!

Mit anderen Worten, wir haben das Spiel wieder in Gang gebracht, und dann haben Sie noch etwas Besseres gemacht. Sie haben es nicht auf einen Gewinn eingestellt, Sie haben es auf die eine Sache eingestellt, die er dadurch zu tun versuchte, um ihm eine beständige Fortdauer zu geben. Und er hat eine beständige Fortdauer des Spiels erreicht. Er hat jetzt den Eindruck, dass er das Spiel jederzeit spielen kann. Und Sie haben die Besessenheit, das Spiel zu spielen, zerstört, indem Sie es in den Bereich von vernünftigen Spielen gebracht haben. Mit anderen Worten, Sie haben es aus einem unbekannten Zustand heraus in einen bekannten Zustand hineingebracht.

Nun, er wusste nicht, dass er ein Spiel spielte. Es ist einfach nur tot in seinem Kopf, verstehen Sie? Es ist ein unbekannter Spiel-Zustand. Er weiß nicht darüber Bescheid, weiß nicht, woher es kam noch sonst irgendetwas. Jetzt sagen Sie ihm, er solle das Spiel wieder spielen – eine schwarze Masse auf einen Thetan fallen lassen und es immer und immer wieder tun – er wird Ihnen sagen, er wird die Erkenntnis haben, dass er das irgendwann einmal getan haben muss. Sie bringen es in einen Zustand von Bekanntheit, und plötzlich spielt er dieses Spiel nicht mehr.

Sie bringen es in einen Zustand von Bekanntheit, Sie geben ihm Entscheidungsfreiheit darüber, imstande zu sein, das Spiel zu spielen, und er ist imstande, das Spiel zu spielen. Habe ich mich ganz klar ausgedrückt?

Publikum: Ja!

Nun, Havingness – Havingness ist, wie gesagt, die Attraktion, der Zaster, die Belohnung, die – und im Falle einer schwarzen Masse – die Strafe. Und sie hat viele Gesichter. Dass sie einfach, direkt und unverhohlen funktioniert, ist erstaunlich.

Sie sagen einfach – Sie auditieren alles auf der Basis von Haben, und es wird zu einem gewissen Ausmaß funktionieren.

Es muss aber eigentlich gezielt auditiert werden, damit es sehr wirksam ist. Havingness wird eigentlich auf diese Weise auditiert: erste Dynamik: Haben. Und dann alle anderen Dynamiken, als deren Teil sich jemand nicht betrachtet: Nicht-Haben-Können. Das ist es! Das ist die Regel.

Es ist "du hast". Verstehen Sie? "Es, er, sie, die und alles sonst können nicht haben", und Sie werden normalerweise auf der sicheren Seite sein.

Aber wenn es flach wird – mit anderen Worten, wenn Sie "Schau dich im Zimmer um und finde etwas, das du haben kannst" flach gelaufen haben, könnten Sie dann "Schau dich im Zimmer um und finde etwas, dass dein Körper nicht haben kann" auditieren, und das wird flach.

Das nächste Mal, wenn Sie "du" sagen, ist etwas Neues und Eigenartiges geschehen. Ohne, dass Sie es überhaupt unterscheiden, sagt er – wenn Sie "du" sagen, nimmt er sich selbst plus seinen Körper. Haben Sie das verstanden? Sie auditieren also "selbst plus Körper" flach.

Und dann: "Nenne mir etwas, das deine Familie nicht haben kann", verstehen Sie? "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das deine Familie nicht haben kann." Und er wählt das alles aus, und er läuft es, bis es schön flach ist.

Und das nächste Mal, wenn Sie "du" sagen, nimmt er sich selbst und seine Familie als "du". Verstehen Sie, was ich meine?

Wenn Sie also sagen: "Schau dich im Zimmer um und finde etwas, das du haben kannst", schließt er gewissermassen seine ganze Familie und sich selbst und seinen Körper und so weiter darin mit ein.

Greifen Sie also die Dynamiken hinauf auf die eine oder andere Art Feinde heraus und auditieren Sie Nicht-Haben-Können in Bezug auf diese, und jedes Mal, wenn Sie es umdrehen und Haben in Bezug auf den Preclear auditieren, neigt er dazu, es ist nur eine Tendenz – er würde sehr oft abstreiten, dass es zutrifft, wobei es dann nicht flach ist –, die Dynamiken, die Sie auf Nicht-Haben-Können flach gemacht haben, als seine Freunde mit einzuschließen. Verstehen Sie, was ich meine?

Sie schließen für den Typen geradewegs durch die Dynamiken hindurch Freundschaften. Verstehen Sie? Indem Sie sie als Feinde auslaufen.

Zunächst hält er *alles* im *gesamten Universum* für einen Feind, außer sich selbst. Das ist nun wirklich ein zwanghafter Spiel-Zustand. Es gibt nirgends Freunde oder sonst etwas.

Nun, Menschen lehnen das ab. Sie sagen, dass das unmöglich sein kann. Es ist nichts Natürliches oder Gutes. Nun, es ist natürlich, aber es ist nicht gut, weil es nicht einmal ein guter Spiel-Zustand ist.

Würden Sie es für sich selbst als gutes Spiel betrachten, dort ganz allein dazustehen, gegen sieben andere Dynamiken und alles in ihnen? Ziemlich gut, hm? Werden Sie diesen Kampf gewinnen oder werden Sie ihn verlieren?

Publikum: Ihn verlieren. Gewinnen.

Nun, merkwürdigerweise ist das und wird das tatsächlich zu einem fast völligen Nicht-Spiel-Zustand.

Wie gerät jemand nun in so etwas hinein? Wie gerät jemand in einen völligen Nicht-Spiel-Zustand? Dadurch – aufgrund eines ängstlichen Bestrebens, ein Spiel zu haben, und jeder Thetan hat ein ängstliches Bestreben, ein Spiel zu haben – jeder von ihnen hat ein solches Bestreben. Sie sind verrückt! Ich meine, es stimmt. Mit dem Biest stimmt etwas grundlegend nicht! Ich habe es untersucht. Ich sage: "Was ist los mit dir? Wozu musst du ein Spiel haben? Du bist damit immer in Schwierigkeiten."

‚Ja", sagt er, "Ist es nicht das, was ein Spiel ist? Ha-ha."

Wenn es bis hinunter zur dritten Dynamik kommt und jemand nicht mehr imstande ist, überhaupt auf *irgendeiner* dritten Dynamik zu funktionieren, fängt man an, zu viel Spiel zu bekommen, und an dem Punkt, wo jemand von allen dritten weggeht, sinkt er unter 2,0 auf unser guten alten Tonskala.

Wenn alle dritten verschwunden sind, befindet er sich unterhalb von 2,0. Mit anderen Worten, er ist in unglaublich schlechter Verfassung.

Jetzt befindet er sich nur in einem unbekannten Spiel-Zustand. Alles befindet sich oberhalb dieser Stufe und ist sein Feind! Die ganze Welt ist sein Feind.

Und dann macht er eine Inversion durch, die zu beobachten sehr seltsam ist. Dieser Bursche hat hack-hack, schneid-schneid, schlitz-schlitz gemacht und ist herumgelaufen und hat Hälse aufgeschlitzt und Kleidung von Leuten verknotet, als sie schwammen, und andere heimtückische Taten begangen.

Und eines schönen Tages – eines schönen Tages sagt er: "Ich habe gesündigt."

Nun, dieses "Ich habe gesündigt" ist ein Erkennen, dass er plötzlich irgendwie ganz allein ist, und er unternimmt eine Anstrengung, ins Spiel zurückzukehren. Aber in welches versucht er hineinzugelangen?

Er versucht jetzt, in ein Spiel hineinzugelangen, wo er alle gekränkt hat. Jeden, überall, egal welcher Rasse, Hautfarbe, welchen Bekenntnisses, welcher Art, Form oder politischer Anschauung, ist ein Feind. Er weiß das! Der andere weiß es nicht, aber er weiß es. Verstehen Sie?

Er muss also losgehen und er verfällt in ein Günstigstimmen, das sich sehr tief auf der Skala befindet. "Bitte. Will denn niemand mit mir reden?" Verstehen Sie, er hat wirklich nicht sehr viel zu bieten, also spricht keiner mit ihm. Verstehen Sie, wie sich das verhält?

Nun, es gibt etwas Schändliches: Und zwar dass alle Geisteskrankheit, Neurose und geistige Schwierigkeiten, jede einzelne und allesamt, einfach Übertreibungen geistig gesunder Handlungen sind.

Machen Sie sich das ganz klar. Wenn Sie das noch nicht wissen – es ist ein alter Teil von Scientology und Dianetik – aber wenn Sie das nicht wissen, ist Ihnen etwas entgangen; es ist Ihnen etwas entgangen.

Alles, was Sie tun müssen, besteht darin, eine geistig gesunde Eigenschaft zu nehmen. Wissen Sie, zum Beispiel hat jemand gerne ein paar Süßigkeiten in seiner Tasche, um sie Kindern zu geben, wenn er ihnen auf der Straße begegnet. Das ist eine geistig gesunde Handlung. Sehen Sie? Wenn man das immer weiter und weiter und weiter und weiter und weiter übertreibt, wird es zu einer Psychose. Alles, was er tun kann – verstehen Sie, diese Psychose ist *alles,* was er tun kann – Einschränkung, völlige Einschränkung – alles, was er tun kann, ist, herumzugehen und zu schauen, wie er ein paar Süßigkeiten auftreiben und sie Kindern in den Rachen stopfen kann. Verstehen Sie? Es ist einfach eine leichte – es ist nicht einmal eine Verdrehung, es ist einfach das Übertreiben einer Handlung und die – man sagt, er sei verrückt.

Nun, Sie und ich haben zum Beispiel eine Vorstellung davon, dass wir der Welt etwas zu bieten haben und es etwas gibt, das wir für die Welt tun können. Nun, verstehen Sie, wir haben das. Wir sind in keiner Weise davon besessen. Aber wir glauben, dass dies zutrifft.

Nun, einmal – ich lief neulich einfach die Treppe in der HASI entlang und ein Typ – ein Typ lief zusammen mit mir dort entlang, den wir gerade kürzlich davon kuriert hatten, Napoleon zu sein. Und ich dachte über einige Pläne für die dritte Dynamik nach, die wir haben und die ziemlich funktionierende Pläne sind. Sie sind ganz gut und – Dritte-Dynamik-Organisation – und es lief ganz gut. Und ich hatte gerade mit einigen Leuten darüber gesprochen, und dieser Bursche hier sagt: "Weißt du – weißt du, Ron, du musst mich noch etwas weiter auditieren."

Ich hatte ihn überhaupt nicht auditiert, aber das war sein Gespräch unter vier Augen.

"Du musst mich noch etwas weiter auditieren, denn mit dieser Suezkanal-Krise, die sich da anbahnt – ich werde nicht wissen, was ich Nasser[29] sagen soll. Ich kann so viel für England tun", sagte er.

Es schmerzt manchmal, mit diesen Psychotikern zu reden. Denn sie spielen eine geisteskranke, fixierte Version eines vollkommen berechtigten Spiels.

Verstehen Sie, wenn es auf der Erde niemanden gäbe, der etwas für die Briten tun könnte, steckten diese in einem schrecklichen Schlamassel. Wenn es auf der Erde niemanden gäbe, der irgendetwas für die Amerikanische Zivilisation tun könnte, wäre diese auch in einem schlimmen Schlamassel!

Ich meine, eine Schwester vom Sozialdienst, die herumgeht und an Türen klopft, tut etwas für das ganze Land, während man es aufbaut, verstehen Sie? Aber der Unterschied ist, dass sie tatsächlich *etwas unternimmt!* Und der Psychotiker unternimmt nie etwas! Er steht einfach auf einer Stelle und ist bezüglich diesem Spiel nervös. Verstehen Sie? Es ist keine Aktion daran beteiligt, weil er sich zurückziehen muss; es ist so gefährlich, dass er es tun muss, dass er – *dsahh.*

[29] Anm.d.Übs.: Suezkanal-Krise: politisch-militärischer Konflikt, der durch die Verstaatlichung der Suezkanalgesellschaft durch Ägypten (Juli 1956) ausgelöst wurde. Die Suezkrise führte zum Suezkrieg (Oktober−Nov. 1956), in dem britische und französische Truppen einen Luftlandeangriff gegen Ägypten unternahmen und israelische Streitkräfte die Halbinsel Sinai und den Gazastreifen besetzten. Nasser war zu dieser Zeit der ägyptische Staatspräsident.

Wenn Sie also irgendeine geistig gesunde Manifestation nehmen und sie übertreiben, wird sie zu einer geisteskranken oder neurotischen Manifestation. Verstehen Sie das genau? Sie könnten also sagen, dass Geisteskrankheit und Neurose Systeme wären, über geistige Gesundheit und Ihre Fähigkeit schmutzige Witze zu reißen. Mit anderen Worten, sie stellen eine übertriebene Art von Beleidigung dar.

Jemand traut sich nicht, auf Sie zu zukommen und Ihnen ins Gesicht zu sagen, dass Sie ein Hund sind. Also dramatisiert er etwas Schlechtes, das Sie tun, was Sie sich wie ein Hund fühlen lässt. Verstehen Sie, er gibt ein Beispiel, von dem er will, dass Sie ihm folgen.

Nun, die direkte Empfindung und Manifestation von Neurose und Psychose ist sehr, sehr einfach zu verstehen. Alles, was Sie tun müssen, ist, einen Psychotiker oder einen Neurotiker auf diesem Prozess zu auditieren – falls Sie ihn auditieren könnten – und Sie hätten es geschafft.

Lassen Sie ihn auf einer Veranda sitzen oder so und sich den vorbeiziehenden Verkehr anschauen und lassen Sie ihn seine seltsame Fixierung in jede Person legen, die auf der Straße vorbeiläuft, und nach einer Weile fühlt er sich besser. Mit anderen Worten, Sie lassen ihn das Spiel, dass er nicht fortsetzen darf, fortsetzen. Und so kommt er daraus heraus.

Sie sagen: "Das mit einem Haufen Leute zu machen, die auf der Straße vorbeilaufen, ist ein schrecklich schlimmer Streich."

Nun, wie sind Sie darauf gekommen, dass Leute, die verrückt wurden, über irgendwelche Pferdestärken verfügen? Alles, was sie haben, ist Aufregung und Verwirrung. Sie verfügen über keine Pferdestärken.

Wir sprechen von der "furchtbaren Stärke", die Geisteskranke manchmal besitzen. Ha! Es ist einfach im selben Maße eine furchtbare Stärke, wie eine elektrische Ladung oder so eine furchtbare Stärke ist – sie verfügt zufällig nicht über ausreichende Ausrichtung, um irgendetwas zu bewirken.

Wenn Sie diesen Burschen mit der "furchtbaren Stärke" dort draußen auf der Veranda sitzen hätten und ihn "furchtbare Stärke" in andere Leute legen ließen, die vorbeikämen, würde sie tatsächlich nach oben fliegen und in die Dächer treffen und alle möglichen Dinge tun. Sie würde einfach nicht existieren. Sie würde niemanden beeinflussen.

Der gemeinsame Nenner von alledem, ist übrigens: "Denken hat keine Wirkung auf". Wenn jemand auf der Tonskala nach unten geht, hat sein Denken keine Wirkung mehr auf Gedanken oder Massen, und diese Menschen haben keine Kraft.

Man kann in ihrer Gesellschaft ziemlich aufgeregt werden. Der Grund dafür ist, dass sie einen Haufen alter Engramme haben. Hier sitzen sie da, und dann bekommen Sie überall um Sie herum diese Art von Bild. Sie kommen vorbei und stehen dort. Plötzlich fühlen Sie dieses… Sie sagen: "Was geht hier vor? Ich fühle mich unbehaglich, wenn ich in der Nähe dieser Person bin", sagen Sie. Sie sagen: "Oh, ich fühle mich jetzt wieder ganz gut."

Warum? Er ist in einem Engramm, das stark genug ist, um seinen Körper zu beeinflussen, und es wird auch Ihren beeinflussen. Aber alles, was es ist, ist ein Ruhepunkt, der von

Bewegung umgeben ist, und Sie geraten in den Bewegungsbereich. Aber es geht dabei einfach um seine letzte Havingness, sein letztes Spiel, seine letzte Havingness.

Hier ist er mit irgendeiner kleinen Masse. Diese Bewegung droht damit, sie ihm wegzunehmen. Er steht immer kurz davor, das Bisschen Masse, das er noch übrig hat, zu verlieren. Er ist immer in Gefahr, dieses kleine, winzige Bisschen Masse zu verlieren. Also muss er an dieser Masse festhalten.

Leider ist mit der Masse all diese wilde Bewegung und Verwirrung und schmerzliche Reaktion verbunden, die ihn völlig zur Wirkung machen, verstehen Sie?

Aber er muss an dieser Masse festhalten, weil sie alles ist, was er hat. Er ist bloß vom Empire State Building, dem Atlantischen Ozean, New York City und Millionen von Menschen umgeben. Verstehen Sie, und er hat diese kleine, winzige Masse.

Mit anderen Worten, er muss gewinnen. Er hat diese Masse in einem Landeswettbewerb gewonnen. Er spielt dieses Spiel nicht mehr. Er *ist es!* Er ist das Spiel! Er ist nicht dabei, ein Spiel zu spielen.

Sie bringen ihn dazu, dieses Spiel wieder zu spielen, und er hört auf, es zu sein. Mit anderen Worten, Sie müssen ihn wieder in einen Spiel-Zustand bringen.

Er wird an seinen Siegen oder Niederlagen festhalten, weil diese Massen etwas Vergleichbares sind wie die Medaillen der alten Dame. Diese Massen sind die Medaillen der alten Dame.

Er sagt: "Nun, ich war mal in einem Spiel. Verstehst du? Siehst du diese Narbe?"

"Ich war einmal in einem Spiel" ist alles, was eine Narbe besagt. Übrigens ist jeder, der leicht Narben bekommt, knapp an Spielen gewesen, als es passierte, so dass er die Zeichen oder Havingness des Spiels mit sich herumtragen muss.

Wissen Sie, dass es Typen gibt, die in Autounfälle verwickelt werden und verletzt werden? Nun, das zeigt Ihnen nur, welche Knappheit sie an Autounfällen haben. Es gibt einfach nicht genug davon.

Menschen werden übrigens in Autounfälle verwickelt, weil sie sie nicht verursachen sollen. Verstehen Sie, was ich meine? "Wage es nicht, irgendwelche Unfälle zu verursachen."

Sie könnten übrigens jeden beliebigen Unfallgeneigten nehmen und ihm auf einem Spielfeld, das dafür hergerichtet worden ist, eine alte Klapperkiste geben und ihn sie gegen einige Wände fahren lassen, sie von Dingen abkommen lassen und sie Gräben fahren und sie einige Male überschlagen lassen und so weiter, und er wird sagen: "Junge, Junge!" Aber es ist doppelt so gut, wenn Sie ihm einige Hebel und Signale geben würden, mit denen er herumjonglieren und Autos zerstören könnte. Das ist ein richtiges Spiel, verstehen Sie – wie es von Verkehrsingenieuren gespielt wird. Nun, wie auch immer…

Man könnte sagen, dass der amerikanische Verkehr zugrunde gerichtet, gestoppt und ruiniert wird, um die geistige Gesundheit einiger Verkehrsingenieure zu fördern, die schon nicht ganz bei Trost waren, bevor sie den Job bekamen.

Nun, diese Sache namens Havingness ist das Gebiet von Preisen und manchmal – man könnte sagen, der Preise und Strafen. Und manchmal sind es Preise und manchmal sind es Strafen. Wenn das Ding, das der Bursche hat, eine Strafe ist, müssen Sie ihn auf die eine oder andere Weise aufmocken lassen, wie er es jemand anderem gibt. Und wenn es ein Preis ist, dann müssen Sie es so aufmocken, dass er ihn bekommt. Verstehen Sie?

Mit anderen Worten, er bekommt das, was er als Preise betrachtet, und Sie lassen ihn das, was er als Strafen betrachtet, auf jemand anderen abladen. Aber ich werde Ihnen etwas sagen. Sie werden den Preclear darüber zu Rate ziehen müssen, was ein Preis und was eine Strafe ist.

Nun, ich habe oft gesagt, dass man einen Thetan einfach nicht verstehen kann. Aber dies ist Havingness. Havingness ist die Belohnung oder die Strafe, und in beiden Fällen hat sie Masse und führt ihn tatsächlich zu einer Beherrschung von Festkörpern generell und bringt ihn aus einer Verstimmung über Havingness an sich oder über Besitz heraus.

Das Gebiet der Havingness ist nun also nicht das Gebiet des Besitzes. Und das, was Havingness ist, wird überhaupt nicht unbedingt besessen.

Dieser Bursche *hat* ein paar Armbrustbolzen, bereit zum Laden und Feuern. Die Absicht dieser Havingness ist natürlich eine Strafe in jemandes Rücken. Können Sie das verstehen? Er selbst will die Armbrustbolzen nicht. Er will die Bolzen, damit ein anderer Typ sie *haben* kann.

Nun, das steht im Unterschied zu einem hübschen Mädchen. Er will das hübsche Mädchen, damit er das hübsche Mädchen haben kann, damit ein anderer Bursche das hübsche Mädchen nicht haben kann. Und um das Problem von Frauen zu lösen, das diese mit irgendeinem Mann haben – oder von Männern, die eines mit irgendeiner Frau haben – müssen Sie Haben und Nicht-Haben-Können auditieren. Nicht-Haben-Können in Bezug auf die Gegner des Manns, verstehen Sie, und Haben in Bezug auf Frauen. Verstehen Sie das? Und bei dem Mädchen, wenn Sie versuchten, sie über Verstimmungen und Knappheiten in Bezug darauf hinwegzubringen, müssten Sie, was sie angeht, Haben in Bezug auf Männer und Nicht-Haben-Können in Bezug auf andere Frauen auditieren.

Es ist genauso notwendig, das eine wie das andere zu laufen. Jetzt fragen Sie sich, warum sich diese Dinge nicht gelöst haben? Sie haben sich nicht gelöst, weil wir in keinem großen Ausmaß völlig im Besitz der genauen Tatsachen gewesen sind. Wir hatten bis jetzt keine schön ordentlich abgelegte Akte namens "Thetan, Typ Erde 1950".

Aber ganz oben auf dem Schild stehen Havingness und Festkörper in Hinblick auf die Identifizierung des Wunsches und Grundes, warum man hat, sodass er ein Spiel fortsetzen kann, das einmal unheimlich viel Spaß gebracht hat, aber gefährlich wurde.

Danke.

Spiele – Ziele

Ein Vortrag vom 12. Dezember 1952

Dies ist die zweite Stunde. Ich glaube, Sie möchten etwas mehr über diese Spiele hören. Stimmt das?

Okay, ich werde Ihnen also einfach eine Aufschlüsselung der Liste geben, die ich Ihnen am Ende der letzten Stunde gegeben habe, und werde Ihnen diese Geschichte einfach etwas eingehender erklären, sodass Sie ein gutes Verstehen dessen bekommen, was wir hier tun.

Sehen Sie, das Erste, über das man sich bei irgendeiner Unternehmung Klarheit verschaffen sollte, ist die Absicht oder das Ziel. Dies war eine Praktik des Magiers aus alten Zeiten. Er wäre zu einer Wirkung geworden, wenn er nicht festgelegt hätte, was er zu verursachen versuchte. Wenn er einfach auf Zufallsbasis verursacht hätte, verursacht, verursacht, ohne je zu analysieren, was er zu **tun** versuchte, dann hätte er auf einer Zufallsbasis agiert und wäre auf ein Chaos zugesteuert.

Der Unterschied zwischen Denken und Materie ist, dass Denken in seiner höchsten Ebene geordnet verläuft, während Materie Chaos ist. Außerdem ist das Chaos von Materie ein Chaos, das hervorgebracht wurde, weil Denken zu oft auf die Partikel auftraf und diese in eine falsche Anordnung brachte. Betrachten wir diese Sache also von folgendem Standpunkt aus: Im Prozessing ein Ziel und eine erklärte Absicht zu haben ist für sich genommen im Prozessing von enormer Wichtigkeit. Und es ist für den Auditor, der das Prozessing durchführt, sehr, sehr wichtig, zu wissen, was er zu tun versucht und was sein Ziel ist. Er muss keine furchtbar vollständige Erklärung darüber machen, aber er tut gut daran, etwas zu haben, sodass er eine vollständige, abgerundete Erklärung seines übergeordneten, unbegrenzten Zieles machen kann.

Es ist mir egal, ob er – ob es ein mittelmäßiges Ziel ist oder ein nicht wahnsinnig wünschenswertes Ziel, oder – dies ist die Wirkung, auf die er zusteuert. Er möchte diese Wirkung erzielen. Eigenartigerweise kann man sich dies im Kreis betrachten, wenn man will. Sie können sagen: "Ich versuche dieses Ergebnis zu verursachen. Ich versuche, den Preclear bis zu einem Punkt hinaufzubringen, wo er Ursache sein kann." Na gut, das ist in Ordnung. Aber es ist irgendwie nebulös. Es ist ein Teil der Bestandteile der Absicht, aber es wäre nicht die ganze Absicht.

Waren Sie je Teil einer Gruppe, die einfach handelte und handelte und handelte und handelte und nie dazu kam zu sagen, was sie zu tun versuchte? Wenn Sie also in irgendeine Gruppe kommen (eine politische, soziale; irgend so etwas, egal was) und wenn Sie herausfinden, dass es eine schreckliche Menge zufälliger Bewegung gibt und nichts geschieht, aber es

gibt eine enorme Menge an Bewegung, aber nichts geschieht – dann haben Sie sich in ein Stück MEST gesetzt. Sie haben sich nicht in Theta gesetzt. Sie stecken in einem MEST. Willkürliche Vektoren.

Der Unterschied zwischen einem Stück chaotischer Materie und Denken besteht darin, dass die chaotische Materie ohne Ziele ist, mit Ausnahme der Ziele, jemand anders ihr aufgeprägt hat.

Eine Orange ist etwas Lebendiges. Sie weiß, was sie zu tun versucht. Sie ist überzeugt worden, dass sie sich selbst erzeugen soll, damit sie gegessen wird. Und sie hat herausgefunden, dass es eine gute Methode ist, sich recht genießbar zu machen, um Orangensamen zu pflanzen und sie gut düngen zu lassen, sodass sie wachsen. Aber was sie zu tun versucht, ist, neue Orangen hervorzubringen. Sie hat ein Ziel, sehr schön ausgerichtet.

Und eines der Dinge, angesichts derer man beim Prozess der Erschaffung von Leben von Ehrfurcht ergriffen ist, ist nicht so sehr die Komplexität der Schritte und Alkaloide und Chemikalien, die bei der Erschaffung von Leben eingesetzt werden, sondern es ist dieses Ziel – dieses einzige, klare, strahlende Ziel. Und es ist einfach das Ziel "eine weitere Sache wie mich selbst hervorbringen, und zwar mengenweise."

Und was Sie dabei vor sich haben – Sie haben nicht MEST vor sich oder den Prozess der Komplexität; sondern Junge, es gibt kein anderes Ziel, das damit vergleichbar wäre, mit dieser direkten, schnurgeraden Absicht. Und ein Bursche hat deshalb – die menschliche Rasse hat sich gewissermaßen davor verbeugt; sie schauen sich gewissermaßen um und sehen, wie diese enorme Besessenheit vor sich geht, diese Fixiertheit auf ein Ziel der Selbstreproduktion. Und sie sagen: "Das Leben ist ein wundervoller und mysteriöser Prozess." Es ist so wundervoll und so mysteriös, dass Sie, wenn Sie die Skala hinaufkommen und so weiter, in der Lage sein werden, etwas mit Leben zu erfüllen.

Das ist eigentlich gar nicht, was das Leben tut. Es benutzt lediglich einen existierenden Impuls. Es erschafft keine neuen Leben. Es richtet diese Fahrrinnen ein, sodass die Dinge sie entlangfahren können. Es ist gewissermaßen wie eine Mannschaft von Straßenbauarbeitern.

Aber beachten Sie das Interesse, das Leute an einem gut ausgerichteten und festgelegten Ziel entwickeln. Wenn Sie nun einfach den Preclear dort haben und auf nebulöse Weise sagen: "Ich werde diese Person in einen guten Zustand bringen", und sich dann nicht einmal die Mühe machen zu definieren, was "guter Zustand" bedeutet und Sie nicht wissen, was "guter Zustand" ist? Nun, dann haben Sie nicht sehr viel von einem Ziel für Ihren Preclear. Sie könnten also einfach klarstellen – und sollten immer klarstellen –, was Sie für den Preclear zu tun versuchen. Es nicht stillschweigend voraussetzen oder halb durchdacht zu lassen oder zu sagen: "Das war irgendwann einmal Teil eines Vortrags und ich bin sicher, dass jemand anderes etwas darüber weiß, ich jedenfalls nicht." Wenn Sie das sagen, sind Sie dabei, Wirkung zu sein, und Sie werden nicht die Spur Ursache sein.

Um Dinge zu verursachen, muss man Ursache sein, und die erste Voraussetzung von Ursache ist eine Formulierung der Absicht und des Ziels. Die erste Voraussetzung, um Ursache zu sein, ist eine klare Formulierung dessen, was Sie zu tun versuchen, und nur wenn Sie

es klar formulieren, können Sie es vermeiden, selbst am Ende Wirkung zu sein. "Was versuche ich zu tun?" Wenn Sie das nicht beantworten können, werden Sie es vermasseln.

Nun, formulieren wir es in folgendem begrenzten Ausmaß: Ihr Preclear kommt herein, setzt sich, sagt: "Ich, äh, soundso und soundso. Ich möchte, äh, soundso. Und ich hatte immer diese blöde Haarlocke, und ich möchte, dass sie glatt gezogen wird."

Das ist sein Ziel. Wer war es, der ein Ziel hatte – er hatte diese, oh, enorme Menge an Prozessing in Bezug auf irgend etwas, einfach damit er ein paar Haare wachsen lassen könnte – oder so etwas. Oder wir fragen diesen Preclear – der Theta-Clear war und alles mögliche sonst – und was versuchte dieser Preclear zu tun? Nun, dieser Preclear versuchte zu erreichen, dass es ihr nichts ausmachte, wenn ihr Ehemann sie ausschimpfte. Ich meine, einfach – wirklich schlaff.

Aber das ist besser, als überhaupt kein Ziel zu haben! Die meisten Preclears kommen herein und sagen: "Nun, ich..." – Sie sind nicht glücklich und so weiter. "Ich will glücklich werden." Oh, Junge. Das ist schön vage. Wunderschön.

Lassen Sie uns also für unsere Preclears Aktionsziele haben, hm? Für unsere Preclears. Gut, ein bestimmter Preclear kommt herein und setzt sich hin und Sie sehen, dass dieser Preclear vermurkst wie eine Brandschutzübung ist, und er hat keine Ahnung, wie vermurkst er ist, und er sagt: "Ich möchte es hinbekommen, dass mir Krawatten besser stehen." Es ist Ihnen egal, was er sagt! In dem Moment, wo Sie sein Ziel für sich akzeptieren, sind Sie Wirkung von ihm. Zum Teufel damit, was er will! Nun, das ist seltsam! Der Bursche ist in einem sehr aberriertem Zustand. Und nach einer Stunde Prozessing wird er das, wovon er sagt, dass er es will, nicht mehr wollen. Er ist nicht in einem Zustand, dass er sich ein Ziel stecken oder irgendeine Entscheidung über ein Ziel treffen kann. Ist er wirklich nicht!

Sie werfen einen Blick auf ihn und sagen: "Nun, mal sehen ..." Das müssen Sie ihm nicht sagen. Formulieren Sie es. Schreiben Sie sie auf. Führen Sie eines dieser Hauptbücher, die man preiswert in Kaufhäusern bekommen kann, wie ich es immer zu tun androhe, und welche die Leute dann stehen. Ich führe in einem Hauptbuch über ein paar Fälle Buch und mache ein paar Notizen und ehe ich es mich versehe, schaue ich mich um und sage: "Wo ist mein Hauptbuch?" Aha! Wieder mehr davon, die irgendwo im Land deponiert sind. Die Leute suchen nach irgendeinem magischen Geheimnis oder so etwas darauf – was finden sie darin? Sie finden "Anstrengungs-Prozessing. Vortrag soundso", und so weiter – einfach Routine-Prozesse. Routinemäßig wie nur was!

In Ordnung. Ab und zu finden sie ein paar experimentelle Daten, wie "Wir arbeiteten mit diesem Preclear an Aktionszielen. Wir ließen ihn hinuntergehen zum Ramschladen und ließen ihn fünfzig Brillen kaufen und dann zurückkommen und sie auf verschiedene Arten zerbrechen" – irgend so etwas – "um zu sehen, ob dies seine Sehkraft irgendwie verbessern würde."

Was aber ist die Ursache? Sie haben also dieses kleine Hauptbuch, und Sie schreiben nieder: "Hansen, Frau." Und darüber schreiben Sie Alter, Rang und Erkennungsnummer? Nein, nein! Sie zeigen Frau Hansen dieses Fallbuch nicht. Zum Teufel damit, was sie darüber denkt. Nachdem Sie ein paar Momente lang mit ihr gesprochen haben, schreiben Sie die Zeit hinein, zu der sie ankam. Das wird später von Nutzen für Sie sein. Es sagt Ihnen, wie viel Zeit

Sie mit ihr verbracht haben, für den Fall, dass Sie Ihre Bücher zusammenzählen wollen. Das ist ziemlich wichtig. Sagen Sie ihr, wie lange Sie sie auditiert haben. Auch das können Sie in dem Buch festhalten. Dies ist also auch ziemlich wichtig.

Und wie lang – Länge oder... Menge an Havingness von Frau Hansen, das könnte eine Liste davon sein. Das ist es, was Sie im Grunde niederschreiben. Nicht Frau Hansen lässt Sie es niederschreiben, verstehen Sie. Dies ist die Methode, ein schrecklicher, schlechter Auditor zu sein. Wie werden Sie je irgend eine Wirkung auf einen Preclear erzielen, wenn Sie den Preclear die ganze Zeit um eine Genehmigung zum Überleben bitten? So bekommen Sie übrigens auch nicht viele Preclears; die bemerken das irgendwie. Sie können mit ihnen Mitleid haben, aber Sie können nur – Ihr Mitleid ist nur dann von Wert, wenn Sie es ihnen von einer Erhabenheit[30] aus entgegenbringen. Und die einzige Methode, Erhabenheit zu gewinnen, besteht einfach darin, Ursache zu sein. Und Sie sind Ursache, indem Sie ihre Position in Zeit und Raum festlegen. Sie sagen ihnen, wann sie da sein sollen und wann sie gehen sollen.

Gewöhnen Sie es sich irgendwann einmal an, ihnen zu sagen, dass sie gehen sollen. Sie sollten sich selbst darin üben. "In Ordnung, Sie gehen jetzt." Und, nebenbei gesagt, wenn ich hier richtig – das Prozessing hier richtig schön solide unter meiner Fuchtel hätte, dann würden Sie kleine Anweisungen dieser Art bekommen. Aber ich musste parat stehen, um sie vorwärts und rückwärts in Ordnung zu bringen.

Ich habe einmal einem Burschen eine Anweisung gegeben: "Ich gebe dir jetzt fünf Stunden Anstrengungs-Prozessing", und so weiter und seine Schwierigkeit bestand in einem ungeheuren körperlichen Gebrechen, das eine enorme Verlegenheit an den Tag brachte. Und ich gab ihm die Aufgabe, jedem, den er traf oder kannte, diese Schwäche zu zeigen. Harte Aufgabe! Er wusste, dass er das nicht tun könnte. Er wusste, dass er das nicht könnte. Und sieh einer an! Eine Woche später war er herumgegangen und hatte es umgesetzt. Anstatt selbst verlegen zu sein, hatte er es geschafft, jeden, den er kannte, verlegen zu machen. Und dieser Bursche war der Größte. Er war in ganz wunderbarem Zustand – einfach herrlichem Zustand.

Zum Beispiel wusste er, dass er niemals das Recht haben würde, mit einer Frau zu sprechen, und noch viel weniger, eine Frau in Verlegenheit zu bringen. Also ließ ich ihn umhergehen und gezielt Frauen in Verlegenheit bringen – indem er ihnen gegenüber Bemerkungen machte. Keine schlimmen Bemerkungen, verstehen Sie, sondern, ihnen einfach irgend etwas zu sagen, das sie nervös machte. Einfach ein kleines bisschen. Dieser Bursche kam zurück und er fühlte sich gegenüber dem weiblichen Teil der Rasse wohlwollend, er tätschelte sie alle am Kopf; und sie fanden so an ihm beträchtlichen Gefallen. Er war in der Lage gewesen, diese Objekte zu befehligen.

In Ordnung. Wenn Sie versuchen, Objekte zu befehligen, seien Sie Ursache. Und seien Sie immer Ursache und alles sonst, aber Ursache; und wenn Sie aufschreiben: "Frau Hansen, 14 Uhr 15", dann schreiben Sie auch auf, nachdem Sie eine kurze Weile mit ihr gesprochen haben, welches Ziel Sie mit Frau Hansen zu erreichen suchen.

[30] Anm.d.Übs.: Erhabenheit, s. Tech. Def.

Und dann sagt sie: "Nun, ich kann nur eine gewisse Menge an Zeit aufwenden. Ich kann nur eine gewisse Menge an Zeit dafür aufwenden", sagt sie, "und ich hab nur fünf Stunden, die ich auditiert werden kann", und so weiter.

Es ist immer eine gute Sache, ihnen ganz eindeutig zu sagen: "Sie werden so viele Stunden bekommen, wie Sie brauchen. Und wenn Sie nur drei brauchen, dann werden Sie nur drei brauchen." Und so haben wir hier als Ergebnis einen Preclear, der in guten Zustand kommen wird; nicht einen Preclear, der hereinkommt und eine gewisse Zeit aufbraucht und Ihnen ein Honorar zahlt und wieder geht und Unsinn macht.

Lassen Sie uns zu einigen von den Feinheiten kommen, wie man mit Leuten umgeht. Vielleicht folge ich meinen eigenen Regeln nicht, aber bestimmt kenne ich die Regeln! Und zum großen Teil ist es so, dass ich, wenn ich mit irgend jemandem extrem erfolgreich bin, dass ich mich dann an die Regeln gehalten habe; ich habe mir das mal im Nachhinein angeschaut.

Jemand sagt: "Ich habe nur genug Zeit, ich will nach Hause fahren... hier sind – ich habe hundert Guineen[31]", oder: "Ich habe fünfhundert Dollar", oder was immer es ist, und: "Ich möchte soundso viele Stunden Prozessing dafür", und so weiter.

Und Sie sagen: "Nun, das Honorar für Prozessing beträgt zufällig 250 Dollar pro Stunde, und Sie werden so viel Stunden Prozessing haben, wie Sie brauchen, und wenn Sie nur eine halbe Stunde brauchen, dann ist das alles, was Sie bekommen werden."

Und der andere sagt: "Der Mann muss wissen, wovon er spricht! Er muss in der Lage sein, Dinge zu tun!"

Sie glauben, mit einer solchen Ausdrucksweise könnten sie anecken. Nein, nein. Machen Sie sich keine Sorgen darum, damit anzuecken. Aber es ist besser, in dieser Weise anzuecken, wirklich gemein anzuecken in dieser Weise – "Ich schere mich nicht darum, ob Sie hier herkommen oder nicht, es bedeutet mir überhaupt nichts, ob Sie hier herkommen, um auditiert zu werden, oder nicht. Alles, was Sie überhaupt zahlen können, ist Geld. Und das ist keinen Pfifferling wert, und Sie wissen das, und wahrscheinlich sind Sie es sowieso nicht wert, gerettet zu werden!"

Sie könnten bis an diese Grenze gehen, und es wäre besser und Sie würden mehr Preclears bekommen und Sie würden mehr für die Preclears tun, als wenn sie hereinkämen und Sie sagen würden: "Nun ja, das stimmt", und: "Wir werden sehen, ob wir das tun können", und: "Das stimmt", und alles ist ganz ruhig, und so weiter. Und: "Nun, wenn es das ist, was Sie wollen, dann werden wir es Ihnen geben."

Nein, nein, nein. Seien Sie nicht so verflixt angenehm, denn das ist Inflow. Seien Sie unangenehm. Das ist Outflow, und sie werden Sie wollen! Sagen Sie: "Ja, kommen Sie hier um 14 Uhr 15 her, und wir werden Ihnen genug Stunden geben... so viele Stunden Prozessing, wie wir können."

Sie sagen: "Nun, ich hab bloß zwei Stunden und ich möchte sie verwenden,..." und so weiter.

[31] Anm.d.Übs.: Guinea, frühere englische Währungseinheit, entsprach 21 Shilling, d.h. 1 Pfund und 1 Shilling.

"Nun, tut mir leid. Ich kann Ihnen nicht sagen, wie lange es dauern wird. Vielleicht sind Sie nur eine Stunde hier, und vielleicht werde ich Sie sechs Stunden behalten. Wen kümmert's?"

Geben Sie ihnen keinen Spielraum, sich selbst in der Zeit zu plazieren, denn Sie sind viel besser dran, wenn Sie den Preclear während des Zeitraums, in dem Sie ihn auditieren, kontrollieren, als wenn er sich selbst kontrolliert. Und die Methode, dies zu tun, besteht einfach darin, ihn in Raum und Zeit zu plazieren und ihn nie auf die Idee kommen zu lassen, dass er sich selbst in Raum und Zeit plaziert.

Rufen Sie ab und zu plötzlich bei einem Burschen an und sagen Sie: "Komm hier um acht Uhr her, bevor du zur Arbeit gehst." Bringen Sie ihn diesbezüglich aus dem Konzept, wenn Sie Schwierigkeiten mit einem Preclear haben, und Sie werden herausfinden, dass er auf Prozessing besser anspricht! Auf diese Weise erschaffen Sie Erhabenheit.

Aber unter dem Namen "Frau Hansen" schreiben Sie das Ziel auf. "Diese verrückte alte Dame sollte in Ordnung gebracht werden, sodass sie vielleicht mit ihrem Ehemann auskommen kann." Und Sie arbeiten geradewegs in Richtung auf dieses Ziel.

Und sie sagt: "Und mein Hexenschuss und meine Arthipädie sind durch und durch sparthliziert."

Sie scheren sich nicht darum. Wenn das damit zu tun hat, ob sie mit ihrem Ehemann klarkommt, und wenn es das ist, wovon Sie entschieden haben, dass sie es besser tun sollte, dann ist das das, was mit ihr geschehen wird. Und wissen Sie was? Wenn Sie erst einmal entschieden haben, was mit ihr geschehen wird, dann wird sie Sie nie in Mitleidenschaft ziehen. Sie kann dasitzen und Aberrationen herunterrasseln und irrsinnige Heiterkeit ausstrahlen und mit Engrammen aufwarten, die normalerweise schrecklich restimulierend wären und all diese Dinge, und sie hätten überhaupt keinen Effekt auf Sie. Sie wissen, was Sie mit ihr tun. Es spielt keine Rolle, wie begrenzt Ihr Ziel ist oder wie ausgedehnt Ihr Ziel ist, legen Sie einfach los und tun Sie es. Seien Sie nicht einmal praktisch dabei. Und haben Sie nichts dagegen, es zu verändern.

Am nächsten Tag kommt sie herein, Sie haben Ihre Meinung geändert. Verschieben Sie nicht das Ziel! Aber seien Sie sich bewusst, dass *Sie* Ihre Meinung verändert haben, nachdem Sie mehr Daten erhalten haben. Sie haben die Entscheidung getroffen, dass sie in der Lage sein sollte, mit ihrem Sohn auszukommen, und dass sie auf diese Weise wahrscheinlich glücklicher wäre.

Das klingt sehr komisch, Leute selbstbestimmt zu machen, indem man sie beherrscht und sie kontrolliert. Das sagt Ihnen, dass Sie gut daran tun, für Ihren Preclear Verantwortung zu übernehmen; und Sie könnten für diesen Preclear überhaupt nicht verantwortlich sein, wenn Sie nicht bereit wären, ihn während der Sitzung zu kontrollieren und zu beherrschen. Sehen Sie? Wenn Sie nicht bereit sind, dies zu tun, dann sind Sie nicht bereit, die Gewalt des Preclears zu handhaben.

Denn wir versuchen nicht, diesen Preclear um schlechter Ursache willen zu handhaben. Sie versuchen nicht, schlechte Ursache zu sein.

Aber vielleicht sind Sie schlechte Ursache. Vielleicht bewegen Sie sie aus ihrem Körper hinaus und sie verduftet[32] und man beerdigt sie. Nun, Sie wissen, dass Sie Ihr Bestes getan haben. Sie wissen, was Sie zu tun versucht haben, und Sie wissen, was Sie zu erreichen versucht haben. Solche Dinge können geschehen. Wahrscheinlich werden sie nie geschehen, aber sie könnten geschehen. Seien Sie bereit, die Konsequenzen davon zu tragen.

Wenn Sie – wenn Sie umhergehen und günstig stimmen und zu jedem, den Sie treffen, sagen: "Gib mir eine Genehmigung zum Überleben", und jedes Mal, wenn ein Preclear hereinspaziert, sagen: "Haben Sie Ihre Genehmigung – die Genehmigung, die Sie für mich bekommen haben? Oh, bitte unterschreiben Sie mir eine Genehmigung zum Überleben", dann werden Sie sie nicht zum Besseren verändern. Stählen Sie sich. Einfach auf der Grundlage davon, Ursache zu sein. Und die Hauptsache dabei, Ursache zu sein, besteht darin, das Ziel zu formulieren. Sie sind bereit, ein Ziel in Bezug auf etwas zu formulieren.

Nun, um Ihnen hier ein Ziel zu geben: Wir werden einen Theta-Clear hervorbringen, eine Person, die stabil außerhalb ihres Körpers ist und die nicht wieder zurückkommen muss, weil der Körper verletzt wird. Dies ist ein höchst spezifisches, aber sehr umfassendes Ziel. Das ist es, was Sie zu tun versuchen. Es gibt kein "warum" Sie einen Theta-Clear machen, sehen Sie. Sie wissen, dass sich im Verlauf davon eine enorme Menge an Verstimmungen bei jemandem lösen werden und Blickpunkte, erziehungsbedingte Fehlfunktionen und alle möglichen Dinge.

Tatsächlich können Sie manchmal jemanden nehmen, und ihn einen halben Meter hinter seinen Kopf hinausbewegen, er wirft einen Blick auf sich selbst, Sie üben ein kleines bisschen mit ihm, orientieren ihn im Raum – Sie stabilisieren ihn nicht einmal außerhalb des Körpers; er kommt wieder wie wild zurück – Sie würden den Burschen vom Anfang der Sitzung an ihrem Ende kaum wiedererkennen. Er hat sich so stark verbessert, er ist um so vieles aufgeweckter und so weiter. Das ist einfach der Theta exterior.

In Ordnung, wenn Sie einen guten Theta-Clear hervorbringen, dann könnten Sie ihn gegen das Schienbein treten, oder ein Auto könnte über diesen Körper fahren, oder alles Mögliche könnte diesem Körper widerfahren; er würde dastehen und außerhalb sein, er wäre nicht gefangen. Was Sie machen, ist, einen Thetan fallensicher zu machen, soweit es einen Körper betrifft.

Ich liebe diese kurzschlussartigen, synapsenlosen Typen, die herumlaufen und sagen: "Ein Theta-Clear ist einfach ein Theta-Clear, und das heißt nichts – jeder könnte das sein oder das tun, denn die Astralwanderer sind zu diesem Thema schon seit langem auf ihren Füßen durch die Gegend geschlittert, und jeder weiß, dass sie Theta-Clears sind, und jeder kann ..." Ach, Quatsch! Es hat nicht einmal entfernt etwas miteinander zu tun.

Das Individuum existiert und besteht ohne einen Körper und ohne von einem mehr abhängig zu sein als durch seinen Kontakt und seine Kommunikationslinien, solange es mit Körpern in Kontakt bleiben möchte – aber der Körper befehligt es nicht, sondern es den Körper. Das ist ein sagenhaftes Ziel, genau vor Ihnen.

[32] Anm.d.Übs.: verduften, s. Tech.Def.

Sie haben ein menschliches Wesen, das in eine neue An menschliches Wesen verwandelt wurde. Es ist ein Körper, der von einem fallensicheren Thetan gesteuert wird, und das ergibt einen beachtlichen Kerl. Beachtlichen Kerl. Es gibt einen großen Unterschied zwischen diesem Burschen und Homo sapiens. Ein sagenhafter Kerl! Dieses Ziel übersteigt die Ziele von Buch Eins so sehr, dass ich nicht glaube, dass man den Abstand mit Lichtwellen-Metern... Lichtjahr-Metern messen könnte. Es wäre einfach – weit jenseits von allem – weil der Knabe unsterblich ist!

Vielleicht haben Sie – viele von Ihnen – dies nicht einmal in Betracht gezogen. Dass Sie gerade einen Gott geschaffen haben! Was ist die Definition eines Gottes? Es ist ein Unsterblicher. In dieser Sprache sind die Götter seit undenklichen Zeiten unsterblich. Die Unsterblichen sind Götter. Dieser Kerl kann – der Körper kann kaputtgeschlagen werden, und so weiter; er muss nichts weiter tun, als einen anderen aufzulesen – wissentlich, voll wissentlich.

Sie haben ihm seine Identität gegeben, seine eigene in ihm liegende Identifikation, in dem Maße, wie er ihrer bedarf, und den ihm eigenen Beingness-Zustand, und Sie haben ihn völlig aus dieser Spur herausgebracht, wo er durch Zwischen-Leben-Bereiche hindurch zurückrauschen muss und diese Wirkung von weiß der Himmel was nicht alles zu sein. Der Körper wurde getötet, es wäre eine traurige Sache, weil er seine Sozialversicherung nicht als er selbst kassieren könnte. Das wäre wirklich hart, nicht wahr? Verkaufen Sie also dieses Ziel nicht unter seinem Wert. Sie haben gerade einen Unsterblichen geschaffen. Das ist ein Ziel, das gut genug ist! Und zwar ganz für sich alleine genommen.

Wenn Sie im Hinblick auf eine Person Ihre Absicht... Sie sagen, dass wir einen Theta-Clear aus einer Person machen werden. Genau das beabsichtigen Sie mit dieser Person zu tun, einfach per Definition. Aber wenn Sie nicht die Absicht haben, derart viel zu erreichen, dann lassen Sie uns etwas darunter Liegendes tun. Aber lassen Sie uns immer noch formulieren, was es ist. "Ich werde ihr linkes Hinterbein in Ordnung bringen. Arbeiten, bis ihr linkes Hinterbein in Ordnung gebracht ist, und dann belasse ich es dabei. Damit ist das abgeschlossen."

Oder wenn Sie niederlegen, dass Sie einen Geklärten Theta-Clear aus jemandem machen wollen – oh, nein! Wie können Sie eine Aussage treffen, dass Sie mit einem Individuum etwas tun werden, wovon Sie Ausmaß und Dimensionen nicht kennen? Wenn Sie bei einer Person sagen: "Ich werde die Angelegenheit, ein Geklärter Theta-Clear zu sein, mit diesem PC erforschen und werde etwas mehr darüber herausfinden." Nun, das wäre in Ordnung. Aber: "Ich werde aus jemandem einen Geklärten Theta-Clear machen" – genauso gut könnten Sie aufschreiben: "Ich werde ein Ti-X-Epsilon machen" ohne irgend eine Vorstellung davon, was ein Ti-X-Epsilon möglicherweise sein könnte. Es ist kein Ziel, denn es hat kein Ausmaß oder Bedeutung.

Was kann ein Thetan tun? Nun, wir werden von einem Geklärten Theta-Clear sprechen. Sie könnten ein solches Ziel nicht niederlegen, denn dies ist die postulierte Begrenzungslinie, unerreichbar absolut. Wahrscheinlich ist alles, was es unserem Verstehen nach ist, bereits erreichbar; aber was ist die äußerste Grenze davon? Weiß der Himmel! Ich habe keine Ahnung, und Sie auch nicht. Eine lange Zeit werden Sie keine Ahnung davon haben!

Aber was bekommen wir also, wenn wir uns das anschauen? Wir sagen: "Wir haben einen Theta-Clear, und wir werden etwas mehr machen. Wir werden ihn etwas mehr auditie-

ren." Also legen Sie als Ihr Ziel nieder: "Ich werde ihn etwas mehr auditieren." Natürlich, Sie können ihn etwas mehr auditieren. Sie können ihn einfach auditieren und auditieren und – um was zu erreichen? "Nun, ich weiß nicht, einen besseren Thetan aus ihm zu machen, oder ..."

Nein, Sie könnten sagen: "Ich werde ihn etwas mehr auditieren, um diese Punkte von ‚Nicht-können' loszuwerden, die ich am E-Meter gefunden habe, nämlich ..." In Ordnung. Wenn Sie diese "Nicht-Könnens" erledigt haben – Ende des Gleises!

Andernfalls bekommen Sie bei gar nichts beendete Zyklen. Sie machen einfach endlos weiter und Ihr gesamtes Leben zieht sich hin zu einem nicht enden wollenden Stück Durchhalten.

Wenn Sie hier also sagen: "Ich werde..." – Sie haben einen geklärten Thetan, "Was ist jetzt mein nächstes Ziel für ihn?" Sie könnten niederlegen, was das nächste Ziel ist: "." Sie können für sich selbst eine Feststellung treffen. Es ist mir egal, ob Sie es aufschreiben. Treffen Sie in einem klaren Moment für sich selbst die Feststellung: " Was werde ich für Meier tun, jetzt, wo er ein geklärter Thetan ist? Ich werde hinbekommen, dass er seinen Körper heben kann." Und das ist eine spezifische Übung, und Sie bekommen ihn so hin, dass er seinen Körper heben kann.

Dann vielleicht, beim nächsten Mal, wenn Sie ihn auditieren, ein paar Wochen später, geben Sie ihm ein paar Stunden Prozessing – und was bekommt er dann? Sie werden ihn zu einem Punkt bringen, wo er in der Lage ist, ein Taxi hochzuheben. Ein Taxi wäre ein völlig anderes Projekt als das Hochheben seines Körpers, sie folgen jedoch auf derselben Linie aufeinander. Verstehen Sie, was ich meine? Spezifische Formulierung von Zielen.

Schauen wir jetzt auf die umfassende Formulierung dafür, warum wir dies tun. Warum? Nun, der Grund, warum wir dies tun, wäre niedergelegt und sollte niedergelegt sein, bevor wir als operierende Gruppe in dem Maße zusammenhaften oder zusammenhalten können, wie wir es gerne täten. Denn das wäre es, was das Gruppenziel ist. Was versuchen wir zu tun?

Nun, ein Gruppenziel hängt in großem Maße von der Gruppe ab. Zufälligerweise habe ich weder die Neigung, noch bin ich in einer Position, um Ihnen zu sagen, was das Gruppenziel sein sollte. Aber ich kann Ihnen bestimmt die Daten geben, damit Sie es ausarbeiten können. Und wenn Sie alle Ihre Köpfe zusammenstecken und beschließen, dass Sie genau das zu tun versuchen, dann könnte plötzlich eine Menge Stimmung und Schubkraft in Bezug darauf entstehen.

Ich sagte einmal einem Preclear – er sagte: "Nun, ich kann nicht verstehen, warum ich all diese Energie hervorbringen muss."

Und ich sagte: "Hey, hast du je inne gehalten und dir diese eine Sache überlegt? Du könntest wahrscheinlich Kellner in Restaurants sehr viel einfacher herbeiholen, wenn du einfach hinüberreichen und sie heftig am Ohr oder der Schulter nehmen und sie herumdrehen würdest und sie energisch an den Tisch holen würdest."

Er sagte: "Tatsächlich?" Und er arbeitete und er arbeitete und er arbeitete und er arbeitete und er arbeitete, und eines Tages kam er mich wieder besuchen, und er sagte: "Weißt du was!", sagte er, "Ich zog nicht nur einen quer durch das ganze Restaurant, sondern ich zog

auch noch den Oberkellner zum Tisch her und ließ ihn dort stehen, und dann überzeugte ich sie, dass ich es nicht getan hätte und dass sie sich irrten, dass ich überhaupt nichts wollte – und ich ließ sie nicht wieder weggehen!"

Einem anderen Preclear sagte ich: "Ist dir klar, dass man mit ein paar Energiestrahlen hinüberlangen könnte und jedes Mädchen, von dem man will, dass es einen anlächelt, einen anlächeln lassen könnte?"

Er sagte: "Tatsächlich? Nein!"

Und so arbeitete er, arbeitete, arbeitete. Kraft, sehen Sie? Energie, Energie. Hatte ein großes Ziel Kraft. Kraft, Arbeit, Arbeit, Arbeit, Arbeit, Arbeit, Arbeit. Und schließlich geht er hinaus und *pschhhhh!* "Ja, na so was!" Er sagt: "Es ist aber ein schrecklich künstliches Lächeln. Du kannst jedes Mädchen dazu bringen, dich anzulächeln." Er sagt: "Sie fühlen sich dann so dämlich. Sie gehen die Straße entlang und sie schauen dich an und sie fragen sich, warum sie dich anlächeln."

Also sagte ich: "Nun, weißt du, wenn sie sich deswegen dämlich fühlen, dann musst du nichts weiter tun, als genau diese zwei Dinge auf ihre motorische Steuerung zu legen und zu sagen: ‚Fühle Freundlichkeit mir gegenüber.'"

Er sagte: "Das kann man unmöglich machen!"

Und ich sagte: "Nun, versuche es! Versuche es!"

"Fühle Freundlichkeit mir gegenüber... Ich... Ich..."

Ich sagte: "Versuche wieder davon wegzukommen, wie angenehm es ist, sie zu berühren. Vergiss das. Einfach: ‚Fühle Freundlichkeit mir gegenüber.'"

Und er sagte: "Weißt du, sie machen es. Sie strahlen auf einmal eine enorme Menge an Begeisterung in meine Richtung aus."

Er ging herum und tat all dies – für einige Zeit. Er hat kein einziges eigenes Ziel. Man muss einfach damit fortfahren, ihm diese kleinen Teilziele zu geben und so weiter, und Dinge auszutüfteln, die zu tun interessant wären, bei denen er plötzlich sagt: "Weißt du, das ist enorm interessant!" Und Sie werden feststellen, dass sein Prozess einfach vorwärts segeln wird – einfach einen enormen Schub macht! Sie haben ihm ein Ziel gegeben.

Ein Gruppenziel ist nun eine sehr notwendige Angelegenheit, wenn Ihre Gruppe Interesse entwickeln und voranschreiten soll. Die Verursachung einer Person wird durch die Zukunft motiviert. Motivation liegt in der Zukunft. Es geht um die Frage "Was will ich? Was wollen wir?" Das ist Ursache. Und wenn es interessant ist, zieht es uns gewissermaßen zu sich nach vorn. Sie lassen die Ursache von etwas motivieren, was Sie haben wollen. Und daher müssen Sie, wenn Sie das Ziel für Frau Hansen postulieren, es zu etwas machen, das Sie haben wollen, etwas, das für Sie interessant wäre.

Es ist mir egal, was Sie Frau Hansen antun. Es ist mir egal, ob Sie sie vom Woolworth State Building fallen lassen. Es ist Ihr Preclear. Wenn Sie natürlich zu viele davon fallen lassen, dann müssen wir als Gruppe aktiv werden – nicht, um Sie zu bestrafen, sondern um die Polizei zu besänftigen! Und jemand müsste sich darin üben, die Schlösser an Zellen aufzuknacken oder so etwas, um Ihren Körper wieder hinauszubekommen, denn Sie gehen herum

und versuchen, in die Ohren all Ihrer Mitauditoren zu flüstern: "Hey. Der Körper ist im Knast und ich – ich bin so durcheinander, ich – ich bin nicht in der Lage, irgendeinem dieser Polypen eine zu zappen!"

Was ist also als Gruppe Ihre Ebene von Zielen? Nun denn, es passt ziemlich gut in diesen Rahmen, um die Wahrheit zu sagen. Es gibt Spiele, um etwas zu schaffen, und Spiele, um etwas aufzuheben. Und es ist eine Sache, ein Spiel zu spielen – und alle Spiele haben Schiedsrichter – und es ist eine ganz andere Sache, Schiedsrichter eines Spieles zu sein – und es ist wiederum eine ganz andere Sache, Spiele aufzuheben. Sie sagen vielleicht, dies klinge wie ein sehr zerstörerisches Ziel. Oh nein, das ist es nicht! Denn, was Sie tun, wenn Sie ein Spiel aufheben, ist, dass Sie die Spieler zusammenrufen und sagen: "Hey, was für eine Art Spiel würdet ihr jetzt gerne spielen?" Sie haben ihr Spiel nicht unabhängig von ihrem Willen kaputtgemacht; sie waren zu der Zeit, als Sie das Spiel aufgehoben haben, vollständig bereit, dass es zunichte gemacht werden sollte. Tatsächlich könnten Sie das Spiel spielen, Spiele aufzuheben.

Oder Sie könnten das Spiel spielen, bei einem Spiel zu schiedsrichtern. Sind Sie sich darüber im Klaren, dass Sie als Gruppe Schiedsrichter für die Gruppe namens MEST-Universum einsetzen könnten? Das ist sehr seltsam, nicht wahr? Es klingt – es klingt einfach derart großspurig, dass Sie wahrscheinlich nicht glauben, dass es vollständig erreichbar wäre. Aber dies ist eine der einfacheren Sachen.

Sie könnten sich tatsächlich in die Position bringen, dass Sie einfach sagen: "Nun, wir sind die Schiedsrichtergruppe und wir haben entschieden, bei diesem Dreiecksspiel Erde-Venus-Mars hier, wir müssen etwas mehr darüber wissen – etwas mehr darüber, sodass es ein bisschen gerechter gespielt werden kann, und mit ein bisschen mehr Interesse. Wollen wir mal herausfinden, nach welchen Regeln ihr spielt, sodass wir sie durchsetzen können."

Oder es gibt da das Spiel namens "USA und Russland". Und Sie richten einfach eine hübsche, konservative, ruhige 22,0-Tonskala-Vereinigung ein, die einfach anfängt, die Situation zwischen den USA und Russland zu überwachen. Und Sie sagen: "Nun, es ist gut und schön, wenn ihr Jungs Konferenzen habt, das ist alles gut und schön, aber unglücklicherweise seid ihr euch nicht völlig im Klaren darüber, aber ihr braucht einen Schiedsrichter dabei. Und ihr braucht mehr Konferenzen, und diese Konferenzen müssen für die Völker beider Seiten weit offen sein." Und es würde heißen: "Nun, warum? Was meinen Sie damit?" "Nun", würden Sie sagen, "so ist es eben."

Und dann würden Stalin und ein paar andere Generäle und die ganze Angelegenheit sich auf einem Treffen in einem kleinen Sumpf mitten in Korea wiederfinden. Jawohl! Ich meine das wörtlich! Packen Sie sie am Genick und werfen Sie sie mitten nach Korea. Und Sie sagen: "Okay, Jungs. Nun, wir sagten, es wird Schiedsrichter in diesem Spiel geben!"

In Ordnung. Es erscheint Ihnen nicht ohne Weiteres erreichbar. Es liegt also nicht innerhalb Ihres Bezugsrahmens dessen, was funktioniert. Aber es wird sich bald genug dort finden. Und wenn es dahin gelangt und wenn Sie so etwas tun wollen, nur zu.

Oder Sie könnten plötzlich folgenden Weg einschlagen: Sie können einfach umhergehen und Teams aufsammeln oder Einrichtungen aufsammeln, die völlig in Stücke gegangen sind oder die zu nichts zusammengeschrumpft sind, wo es kein Spiel mehr gibt. Ist Ihnen klar,

dass das Grausamste, was in Bezug auf ein Spiel geschehen kann, darin besteht, dass es zu einem Zustand von keinem Spiel herunterkommt, wo kein Spiel möglich ist und wo jedermann darin feststeckt und wo sie ihre Regeln vergessen haben und nichts darüber wissen, und so weiter? Ihr als kleine Vereinigung könntet einfach herumgehen...

[Störung durch lauten Lärm einer vorbeifahrenden Straßenbahn]

Ich werde eine Petition an die Stadt Philadelphia richten, dass sie die Räder von ihren Straßenbahnen abnehmen und irgendwelche Gravitationsbolzen benutzen oder so etwas. Jedes Rad an diesen Straßenbahnen ist so flach wie der Kopf des Wagenführers!

Wie dem auch sei... Es gibt ein Erschaffen von Spielen, die dem Beenden von Spielen innewohnt. Sie haben eine Verantwortung dafür, etwas in Bezug auf die zerbrochenen Spielfiguren, die Figuren und die Spieler zu unternehmen, wenn Sie die Entscheidung treffen, Spiele zu beenden. Nun, Sie könnten plötzlich Ihre Köpfe zusammenstecken und sagen: "Weißt du was! Was wir tun werden, ist Folgendes: Wir werden uns einrichten und einfach zur Übung ein paar von den Spielen überwachen, die auf der Erde ablaufen, und herausfinden, ob ihre Spiele entsprechend unserem Hoyle[33] ablaufen." Wessen Hoyle? Unseres Hoyle. Nun, wir müssten Hoyle haben. Wir müssten "Hoyle: Über Spiele" schreiben, oder "Sudrow[34]: Über Spiele", oder etwas von der Art.

Und Sie beschließen, dass dieses oder jenes geschieht, oder wenn Leute kein Interesse an diesem Spiel hätten, dass dieses Spiel aufgepeppt werden könnte und interessanter werden würde. So würden Sie also einfach zu Spielkatalysatoren werden. [Man hört wieder eine Straßenbahn vorbeifahren] Sehen Sie? Ich habe "Bedauern" in Bezug auf diese Straßenbahn gelaufen, und sie hat sich dieses ganze Stück zurückgezogen! [Gelächter]

Es gibt ein Ziel, das ein erreichbares Ziel ist. Wenn Sie in den Vereinigten Staaten die Rolle der Schiedsrichter von Spielen übernehmen und sich als Schiedsrichter etablieren würden, dann würde es genau darauf hinauslaufen. Ist das Spiel namens "Geschäftswelt und Industrie", ist das Spiel namens "Militarismus gegen Politikerismus" – laufen diese Spiele so, dass sie interessant sind? Das ist die einzige Betrachtung! Ist das Spiel interessant? Nein! Nun, nehmen wir ein paar dieser Faktoren her und passen sie an, damit das Spiel interessant werden kann.

Okay, nun, die Begrenzungen in den Spielregeln, die Begrenzungen für einen selbst und andere, sind notwendig dafür, damit es ein Wechselspiel gibt. Es muss eine Begrenzung geben. Es muss einen Bezugsrahmen geben. Die Begrenzung kann so leicht sein wie ein ethische Vereinbarung: "Wir werden im Rahmen von Ethik handeln." Und der Grund, weshalb es eine Begrenzung geben muss, ist für Sie jetzt nicht sehr offensichtlich, er ist allerdings aufgrund der Theorie für Sie offensichtlich, die Sie seit einiger Zeit studieren.

---

[33] Anm.d.Übs.: Edmond Hoyle (1672–1769), Autor, der über Spiele und ihre Regeln, speziell Kartenspiele, schrieb. Er kam bald in den Ruf einer Autorität für Kartenspiele, und im Englischen bedeutet der Ausdruck "nach Hoyle": entsprechend den Regeln, wie er sie niedergeschrieben hat, oder im übertragenen Sinne: nach den Regeln, nach Vorschrift, so wie es sein sollte.

[34] Anm.d.Übs.: Lyle Sudrow, Scientologe und außerdem Mitte des 20. Jahrhunderts ein durch Radio und Fernsehen bekannter Schauspieler

Und diese Theorie ist einfach folgende: Unsere gesamte Unternehmung hat die Tendenz, ein Individuum vollständig von jeder Begrenzung unabhängig zu machen. Stimmt. Man kann so viel größer werden als alles, was man ist, und so abgetrennt von allem, womit man in Kontakt ist, und so vollständig sorglos über die Tatsache, dass es das ist, was geschieht... Man kann direkt hinausgehen, und eine Person ist in der Lage, selber ein Universum zu sein. Also könnten Sie die gesamte Geschichte selbst machen. So groß sind Sie. In dem Moment jedoch, wo Sie so groß wären, würden Sie sich selbst Begrenzungen auferlegen, um sich auf eine Größe zu reduzieren, die Sie in die Lage versetzen würde, gegen sich selbst zu spielen. Und dann würden Sie beiden Seiten von sich Begrenzungen auferlegen. Und Sie sind in dieselbe Spirale von Begrenzungen geraten.

Verstehen Sie, Begrenzung ist in diesem Maße nötig, weil es im Grunde keine Begrenzung gibt, und Begrenzung an sich eine Vorstellung von Begrenzung ist. Und wenn Sie eine unbegrenzte Angelegenheit haben, dann müssen Sie sie, um irgendeine Aktion oder Randomität zu erzeugen, in gewissem Maße begrenzen. Sehen Sie, es ist nicht fair. Jeder von Ihnen könnte loslegen und das gesamte verdammte Wettschießen ganz allein regeln. Sie würden ein Team aufstellen und sagen: "Dies sind die Begrenzungen, innerhalb der wir operieren, und sie lauten soundso, und soundso und soundso", und sie nach Belieben verändern. Folgen Sie mir?

Der alte Aleister Crowley hatte darüber einige interessante Dinge zu sagen. Er schrieb ein *Buch des Gesetzes*. Er war ein verrückter alter Knabe! Ich meine, er ... Sie wären jedoch überrascht, dass Crowley, Schopenhauer, Nietzsche, Aristoteles – praktisch alle Knaben auf der ganzen Linie (mit Ausnahme der wirklich Durchgedrehten wie Kant; er war geisteskrank, deshalb akzeptierten ihn die Leute) – sie sprachen allesamt über dasselbe. Und tatsächlich können Sie alle diese Ideen, über die wir sprechen, irgendwo in den Schriften von praktisch jedem Philosophen finden, der je Dinge durchdacht hat. Er konnte unmöglich darin versagen, kopfüber über die offenkundigsten Fakten in dieser Sache zu stolpern. Er organisierte sie nie und war auch nie in der Lage, sie auszuwerten oder zu verwenden. Aber er hatte sie.

Schopenhauer, *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Versuchte Aufgliederungen von diesem und jenem. Sie lesen diesen Burschen heute und werden sagen: "Meine Güte, dieser Bursche ergibt wirklich Sinn." Vergessen Sie nicht, Sie sprechen von einem ausgerichteten Blickpunkt von Knowingness aus. Und Sie können jetzt in allem einen Sinn entdecken. Sie könnten sogar im Kongress Sinn entdecken!

Nun, wenn Sie Regeln haben wollen – wenn Sie ein Spiel haben wollen, dann müssen Sie Regeln haben. Und wenn Sie Regeln haben, muss ihnen Folge geleistet werden. Und eine Regel, die nicht befolgt wird oder die nur manchmal befolgt wird oder die derart schlecht ist, dass sie nicht die ganze Zeit befolgt werden kann, sollte es überhaupt nicht geben! Und ein Spiel, das keine Regeln hat, hat kein Spiel. Es ist Chaos. Keine Ausrichtung. Niemand, der mit irgend etwas übereinstimmen würde oder... und so weiter. Nachdem Sie etwas gewonnen haben, würden Sie es nie wollen, sehen Sie, es könnte darin kein Ziel liegen. Es muss also eine Art Übereinstimmung geben.

Nur dann, wenn die Übereinstimmungen bei Individuen zwanghaft werden, wird das Spiel sehr irritierend, und so degeneriert eine Spielfigur zu einer zerbrochenen Figur und es –

nichts ergibt mehr für sie Sinn. Sie weiß, dass es kein Spaß ist. Sie ist eigentlich kein Teilnehmer, sie wird einfach irgendwie benutzt. Und niemand will oder braucht sie eigentlich. Eines der Dinge, worum die zerbrochene Spielfigur ständig bittet – sie bittet darum, gebraucht zu werden. Sie möchte gewollt werden. Sie kommt auf der Skala weit herunter, und sie kommt so weit auf den Hund. Dies ist auf der Tonskala unter null. Stellen Sie sich vor – gebraucht werden zu müssen!

Und so macht die Befolgung der Regeln natürlich die Regel möglich. Wenn es aber schlechte Regeln wären, dann könnten sie nicht befolgt werden. Was ist eine gute Regel? Es ist eine Regel, die Aktionen ausrichtet und Befolgung ermöglicht. Das ist alles. Es kann keine Regel geben, die keine Befolgung ermöglicht – obwohl wir eine Menge davon in den Gesetzbüchern haben. Es gibt übrigens einen Haufen Regeln, die man nicht befolgen kann.

Es gibt eine Regel in Süd-Carolina, die besagt, dass man seine Frau mit einem Stock schlagen muss, der einen Durchmesser von zweieinhalb Zentimetern hat. Versuchen Sie einmal einen Stock mit einem Durchmesser von exakt zweieinhalb Zentimetern zu finden! Außerdem müssen Sie eine Frau haben, um diese Regel zu befolgen. Außerdem ist eine Regel, die nicht auf jedermann zutrifft, keine richtige Regel – dann hat man mit einem spezialisierten Kastensystem zu tun, und das ist zu komplex.

Jetzt: "Fehlendes Bewusstsein über die Regeln, um Realität hinzuzufügen" – und nachdem Sie die Regeln haben, wenn es wirklich gute Regeln sind, dann kann man sie untertauchen lassen. Sie sagen: "Nun, jeder gehorcht ihnen automatisch."

"Oh, Sie sind hier in dieser Gegend? Nun, natürlich, in dieser Gegend machen wir soundso und soundso. Natürlich! Niemandem würde es in den Sinn kommen, irgend etwas anderes zu machen."

"Nun", sagt der Bursche, "Sie meinen, Sie haben ein Gesetz zu dieser Angelegenheit oder so?"

"Ja", sagen sie, "ein Naturgesetz, jawohl. Gott hat es uns gegeben." Gerade gestern sind sie aus der Konferenz gekommen, wo sie es festgelegt haben. "Gott hat es uns gegeben." Das war's.

Jetzt: man muss ARK mit anderen haben, um zu spielen, und ARK mit anderen in die umgekehrte Richtung laufen lassen, um zu spielen. Es muss eine andere Mannschaft geben, und Sie müssen Mannschaftskameraden haben. Sie könnten aber auf eine Ebene hinaufkommen, wo Ihr Bedürfnis nach ARK überhaupt nicht existieren würde. Aber jetzt erschaffen Sie ein Spiel.

"Schmerz ist eine Bestrafung, der man sich fügt." Sie müssen dafür sorgen, dass die Regeln befolgt werden. Wie erzwingen Sie die Regeln? Sie bringen eine automatische Vollziehung in Umlauf, die jedermann zu verwenden begehrt. In dem Moment, wo alle begehren, diese Vollziehung einzusetzen, werden sie ihr auch Folge leisten. Sie gehorchen, um ein Beispiel zu geben. Und Schmerz ist in diesem Universum die Zwangsmaßnahme; aber glauben Sie nicht, dass es die einzige ist. Es könnte so sein: Sie missachten die Regeln, und Sie werden unmittelbar von Rauch eingehüllt, und der Rauch bleibt, bis Sie in der Lage sind, die Re-

gel zu befolgen. Einfach so. Ich meine, es gäbe keinen Schmerz, mit dem man sich herumärgerte, aber es wäre bestimmt lästig!

Jetzt: "Übereinstimmung mit Regeln und Strafen sind notwendig, um ein Spiel fortzusetzen." Ein Bursche muss mit einem Spiel übereinstimmen, bevor er an ihm teilnehmen kann. Und der Grund, weshalb die Dinge hier auf der Erde schief gelaufen sind und im großen Rahmen im MEST-Universum schief gelaufen sind, liegt einfach darin, dass die Leute mit diesem Spiel nicht übereinstimmten. Sie dachten, sie täten es. Dieses Spiel begann auf sehr eigenartige Weise und geriet früher oder später natürlich aus den Gleisen.

Es begann mit einer Bemühung, nie aufgehoben zu werden. Sein Ziel war "Ewigkeit". Sein Traum war "für immer". Kann nichts haben. Der Bursche, der es ersann, wusste nichts von der Notwendigkeit, Regeln zu haben, um ein Spiel zu haben.

"Verfall des Spiels bis hin zu keinem Spiel" ist eine Unvermeidlichkeit bei jedem Spiel. Alle Spiele kommen zu einem Ende. Dieses Spiel versuchte, sich auf eine Ewigkeit einzurichten. Als ob es ständig "Ewigkeit, Ewigkeit" kläffen würde, und verflixt, es gibt keine solche Sache wie Zeit: Wie zum Teufel kann es eine Ewigkeit geben? Dies ist sehr sonderbar. "Ewig, ewig." Junge, jedes Mal, wenn man sich in diesem Universum umdreht, sieht man "Ewigkeit", "auf immer", "Unendliche Zeit" – diese Dinge existieren nicht.

In Ordnung – wenn ein Bursche unfähig ist zu spielen, dann deshalb, weil er nie damit übereingestimmt hat, das Spiel zu spielen, und weil jemand ihn angelogen und ihm gesagt hat, es sei kein Spiel. Und wie macht man das? Sie überzeugen einen Burschen davon, dass er arbeiten muss, indem Sie einen Mangel erzeugen. Und dann machen Sie sein Dasein, die Fortdauer seines Daseins, vollständig davon abhängig. Und das ist Arbeit!

Nun: "Das Spiel der Komplexität und Stufen" – natürlich brauchen Sie Komplexität in einem Spiel; andernfalls wird es monoton. Okay, wir werden dies bis zum Ende fortsetzen.

Jetzt: "Die Notwendigkeit, ein neues Spiel ausgearbeitet zu haben, bevor man das alte Spiel beendet. Sonst wird jeder zu einem Spieleschöpfer ohne Spiel." Jeder Typ versucht, sein eigenes Spiel zu erschaffen, und Sie bekommen einfach ein allgemeines, wildes Durcheinander. Nun, fangen Sie an, ein Spiel zu beenden – Sie töten etwas, ohne etwas an seine Stelle zu setzen – und das verfluchte Ding wird nicht sterben, nicht die Bohne. Es wird einfach nicht sterben. Was existiert, hat in seiner Existenz eine Fortdauer. Wenn Sie je versucht haben, eine Gruppe auszuschalten, hätten Sie erkannt, wie wenig bereit zu sterben diese Gruppe ist.

So wahr ich hier stehe, Sie könnten jedes Mitglied einer Militärkompanie nehmen und es an die Wand stellen und erschießen, und es gäbe immer noch eine Militärkompanie. Beweis: das Massaker der Siebten Kavallerie. Wir haben immer noch eine Siebte Kavallerie. Wie kann es sein, dass es eine Siebte Kavallerie gibt? Die Siebte Kavallerie wurde von den Sioux-Indianern am Little Bighorn 1876 massakriert. Wir haben immer noch eine! Fortgesetzte Existenz.

Nun, die Methode, dies zu tun, besteht darin, ein interessanteres Spiel zu bekommen, bevor Sie ein altes Spiel beenden. Wollen Sie wissen, warum Ihr Preclear in der Nähe seines Körpers bleibt und dort herumhängt und nichts tut und nirgendwo hingeht? Zwei Dinge geschehen: Erstens: Er hat nicht herausgefunden, dass seine Mock-Ups interessanter sind als

das, was sich lachhafterweise Realität nennt; und das Andere, was er nicht gefunden hat, ist Kommunikation mit anderen in dem Zustand, in dem er sich befindet. Deshalb hat er das Gefühl, dass es kein ARK geben könnte, und er läuft Gefahr, sich selbst völlig abzutrennen. Diese Dinge müssen also rehabilitiert werden. Sehen Sie das?

Und er wird weitermachen, und er wird sich selbst gewissermaßen statisch halten, da er kein höheres Ziel sieht. Er sieht nicht, wie er selbst irgend wohin gehen könnte. Deshalb ist es für ihn wirklich von beträchtlichem Interesse, dass er sieht, dass er irgendwohin gehen kann. Nun, wenn er einfach in den Zustand von Theta-Clear kommt, dann ist das in Ordnung. Lassen Sie ihn zum Zustand Theta-Clear kommen. Das ist ziemlich gut. Er kann immer noch als Sterblicher operieren und unsterblich sein. Und Junge, das ist sicher so, wie auf zwei Hochzeiten gleichzeitig zu tanzen!

Somit haben wir also, was die Gruppe angeht, eine beträchtliche Vielfalt von Wahlmöglichkeiten. Was tut eine Gruppe, die in ihren Händen die Fähigkeit hat, Spiele zu erschaffen, Spiele zu beenden, Spiele zu schiedsrichtern? Sie haben die Regeln gefunden, sehen Sie? Ich meine, hier sitzen Sie, und Sie haben eine gute Gruppe und was machen Sie?

Nun, wenn Sie wollen, dass dies eine Gruppe ist, und wenn Sie wollen, dass sie zusammenhält, dann müssen Sie gewissermaßen zusammenkommen und Ihre Köpfe zusammenstecken und irgendeine Art Übereinstimmung darüber erzielen, was Sie machen. Und dann – und nur dann – kann die Gruppe Ursache sein. Wenn Sie einfach müßig in diese und jene Richtung drehen und kein Stück weiter darüber nachdenken, dann wird die Gruppe nicht Ursache über irgendeinen großen Bereich werden, sondern dazu neigen, Wirkung von einer Menge von Dingen zu werden. Selbst wenn es also ein dürftiges Ziel ist, ist es doch besser als überhaupt keins.

Und dies können Sie als wunderschöne Maxime niederlegen. Es klingt wie eine dieser schrecklichen Binsenweisheiten, aber Junge, es wird Sie aus mehr Löchern herausfischen, als Sie sich überhaupt vorstellen können, dass Sie in sie hineingeraten könnten. Ein dürftiges Ziel ist besser als gar keins. Und Sie werden sich sehr oft dabei ertappen, wie Sie herumspinnen und sich im Kreis drehen und nicht wissen, wo Ihnen der Kopf steht oder wo oben und unten ist, weil Sie beschlossen haben, dass sämtliche Ziele, die Sie ins Auge fassen könnten, zu vage oder zu dürftig oder zu unerwünscht wären, um zu versuchen, sie zu erreichen. Und dies ist für sich eine schlimme Aberration, und es zeigt, dass Sie irregeleitet sind, und es zeigt eine Fehleinschätzung Ihrerseits und Ihren Mangel an Verstehen darüber, was Sie machen.

Es gibt kein Ziel, das umfassend genug wäre, um Ihre ganzen Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen. Denn Ihre ganzen Fähigkeiten sind derart umfassend, dass sie Ziele erschaffen; Sie selbst sind Ursache. Wie in aller Welt können Sie es also so einrichten, dass Ursache irgendetwas Anderes haben kann als eben Ursache? Es sei denn, Sie kommen ein kleines bisschen auf der Skala nach unten.

Ein Ziel – jede Art von Ziel – ist besser als keines. Sie sagen: "Was soll ich tun?" Oh, machen Sie sich Sorgen darüber. Sie drehen und drehen sich im Kreis: "Was soll ich tun? Oh, wie werde ich mich selbst in den Griff bekommen? Was werden meine Ziele sein?" und so weiter.

Stecken Sie sich eines! Irgendeine verflixte Sache! Sagen Sie: "Ich werde ... werden", oder: "Ich werde ...sein", oder: "Ich werde ...haben". Und Ziele erstrecken sich in den Eigenschaften von Sein, Tun und Haben. Und in diesem Universum ist der Start eines Zieles Beingness, und das Ende eines Zieles steht Havingness. Aber Sie müssen sie nicht in dieser Weise aufstellen.

Sie könnten für sich selbst einen Aktionszyklus in jeder Richtung etablieren, die Sie wollen. Nehmen wir an, Sie wissen einfach nicht, was Sie sein sollen. Nun, denken Sie einfach eine Weile darüber nach, und denken Sie darüber nach, und denken Sie dann über die eigenartigste Sache nach, die Sie sein könnten, oder so etwas. Und auf einmal werden Sie sagen: "Sag mal, weißt du was? Ich wette, ich könnte der verflixteste Geistliche einer Baptistenkirche sein, von dem man je gehört hat!"

Tja, bescheuert, aber es ist besser als einfach herumzusitzen und Trübsal zu blasen! Es wäre dämlich für Sie, denn es wäre ein relativ unaufrichtiges Ziel – oder etwa nicht?

Es gibt eine Formel, wie man der Geistliche der Baptistenkirche wird. Und ich fürchte, dass Sie inzwischen einfach ein kleines bisschen oberhalb von Standardformeln sind. Eine der Methoden, wie man es erreicht, besteht darin, herumzugehen und die Diakone aufzusuchen; lassen Sie sie sich einfach von ihnen wählen. Klingt eigenartig, aber das ist alles. Eine andere Methode, es zu tun, besteht darin, einen armen Theologiestudenten zu nehmen, der sowieso besser dran wäre, wenn er tot wäre – er ist praktisch am Sterben – hängen Sie ihn auf und machen Sie ihn zurecht – flicken Sie ihn ein bisschen zusammen, und führen Sie ihn spazieren wie eine Puppe, und stellen Sie ihn auf die Kanzel. Das wäre interessant. Sie könnten ihn in Teilzeit steuern.

Wissen Sie, eines Tages kam ein Bursche herein, der eine Menge – oh, er war einfach verdrossen worden; einfach so vom Dasein gelangweilt, von seinem gesamten Dasein – sehr konservativ und so weiter. Ich sah ihn einige Tage später, und dieser Bursche sah aus, als wäre er ein – er sah wie ein Rennpferd aus oder wie ein Kurzstreckenläufer. Keuchend – großer, strahlender, fantastischer Ausdruck in seinen Augen und so weiter und er war – ich sagte: "Was ist denn mit dir passiert?"

Er sagte: "Nun, es gab nichts, was sich zu tun gelohnt hätte, also habe ich etwas hingesetzt, das zu tun sich lohnt."

Ich fragte: "Was war das?" (Ich werde Ihnen nicht erzählen, was es ist, weil...) Es war sehr amüsant!

Und er hatte sich das ausgedacht und dann gedacht, er könnte noch etwas Anderes gleichzeitig machen, und so arbeitete er an jedem einzelnen in Teilzeit. Und Junge, diese zwei ausgerichtet zu halten war mehr, als er überhaupt nur im Auge behalten konnte, und er gab wirklich sein Bestes. Er war dabei, die Vereinigung von zwei durch und durch entgegengesetzten Polaritäten zustande zu bringen und sie zu verschmelzen, und er kam dabei immer weiter voran. Und eines Tages werden Sie sehen, wie sich in der einen oder anderen Ecke ein sehr seltsamer Umstand ereignet. Sie werden sehen, wie sich eine Menge dieser Dinge ereignet.

Jetzt nennen Sie dies, sich in das Leben von Leuten einzumischen. Unsinn! Was für Leben?

Sie werden nun herausfinden, dass es eine gewisse Anzahl von Leuten gibt, die aufs Ganze gehen. Und eine Menge von ihnen sagen: "Oh Junge! Menschenskind! Diese wunderschönen, wunderschönen Sklavenketten! Menschenskind! Oh, wie hübsch! Hübsche, hübsche, große Ketten um meinen Hals und meine Knöchel", und so weiter.

Das Härteste, dem irgendein Befreier ins Auge sehen muss, ist die Tatsache, dass ein großer Prozentsatz der Leute, die er zu befreien versuchte, verzweifelt Sklaven sein wollten. Das hat bis auf den heutigen Tag das Herz eines jeden Befreiers gebrochen. Bis auf den heutigen Tag! Kaum irgendeine Ausnahme. Ein Mensch müsste schrecklich dumm sein, wenn er dies nicht sehen würde. Aber er wäre auch ziemlich dämlich, wenn er nicht auch Folgendes sehen würde: Klar, klar – aber die Jungs, die er tatsächlich befreite, waren es wert, befreit zu werden.

Warum versuchen, diese Allheiten zu erreichen. Das ist typisch MEST-Universum. "Wir müssen es zu hundert Prozent tun." Ich fiel gewöhnlich auch in diese Fallen. "Wir müssen es ganz machen, wir müssen es zu hundert Prozent machen."

Der Christ geht in die entgegengesetzte Richtung. Er sagt: "Der eine, der von der Herde weglief und den wir zurückbringen mussten, war so viel wert wie der ganze Rest." Er folgt einfach den Gesetzmäßigkeiten von Flows, sehen Sie das? Der Bursche läuft davon, er muss also zurückgehabt werden. Das ist nicht schlau! Äh... als geisteskranke Sache. Aber klar!

Ein anderer Bursche würde darin Zuflucht suchen – wenn er dies geschehen sähe, würde er unversehens sagen: "Nun, vielleicht hat das Schicksal es entschieden. Vielleicht war es alles zum Besten, und vielleicht hat das Schicksal es entschieden."

Ihr Schicksal! Es gibt kein anderes Schicksal als Dich selbst. Das ist wahr. Und so sagen Sie: "Ich werde alle Welt befreien ..." Nein, werden Sie nicht. Es sei denn, Sie wären bereit, alle Welt zu werden, und dann selbst frei zu sein. Das ist die Art und Weise, wie man es tun kann. Warum sich Sorgen darum machen? Keine Randomität.

Sammeln Sie also auf, was Sie als Freiheit bekommen können, und wenn dann die andere Sache noch immer zu sehr den Weg versperrt und es noch immer all diese Sklaven gibt und diese Burschen, die sagen: "Oh Junge, gib mir dieses MEST, gib mir diese Ketten. Zieh mich unter diesen Grabstein, sodass ich es richtig abbekomme und nie wieder in der Lage sein werde, unter ihm hervorzukriechen" – lass sie dort bleiben! Zum Teufel mit ihnen – das ist ihr Pech!

Und das andere – die andere Sache ist, es gibt die Burschen, die aufs Ganze gehen, und es gibt den Sklaven, der seine Ketten will. Man findet immer Verwendung für einen Sklaven! Das schafft Randomität. Die tun nie etwas für Sie; sie ziehen Sie immer herunter – das schafft Ihnen Randomität.

Wissen Sie, in jedem römischen Triumphzug gab es einen Sklaven, der dahintrieb und hinter dem Streitwagen des Siegers einher trottete. Er kam im Triumph nach Hause; er hatte gerade die Basken oder den Lion's Club oder etwas von der Art besiegt – sie hatten immer jemanden, einen Sklaven, der dort stand und ihm sagte, dass er schlussendlich einfach sterb-

lich sei. Er war schlussendlich einfach sterblich. Man kann nicht alles kontrollieren. Das stimmt, bei jedem dieser Triumphzüge gab es diesen Burschen hinter dem Sieger.

Nun, das ist in Ordnung, das ist in Ordnung; genau das tut ein Sklave im Wesentlichen. Er sagt "Schau her! Du kannst nicht aus jedermann Gott machen. Kannst du nicht. Ich bin der Beweis. Schau mich an!" Und als Ergebnis davon gibt er Ihnen Randomität. Warum sich also um diese Dinge Sorgen machen? Warum sich um diese Dinge Sorgen machen? Es ist ein Spiel. Es ist nicht ernst.

Was jedoch ernst ist, ist, ein Spiel aufzuheben und kein Spiel zu haben. Das ist irgendwie ernst. Es sei denn, Sie sind einfach gewillt, schnurgerade nach oben zu gehen, die ganze Chose geradewegs zur Spitze zu wunderschöner Gelassenheit und einfach dort oberhalb von Beingness zu sein, geradewegs durch.

Es mag sehr wohl Sphären und Bereiche von Theta geben, in die Sie sich dann hineinbewegen könnten und die anders wären als Spiele-Bereiche. Wenn es sie gibt, so weiß ich nichts darüber. Und ich kenne viele Gebiete, in denen Theta operiert. Und ob sie es nun wissen oder nicht, sie operieren entsprechend den Gesetzen von Spielen. Auf die eine oder andere Weise operieren sie im Rahmen dieser Gesetze, die ich Ihnen vorgelesen habe. Und sie wissen nicht, dass diese existieren; das ist der schöne Witz bei der ganzen Sache. Es gibt Universen, die jedes Gesetz kennen, das es im MEST-Universum gibt – und dennoch nicht die Gesetze von Spielen kennen.

Sie könnten sich also in die Position bringen, ein Schiedsrichterteam zwischen verschiedenen Universen zu sein. Sie könnten das tun und damit durchkommen.

Aber was wollen Sie machen? Wenn Sie diese Regeln über Spiele kennen, dann können Sie sich selbst sagen, dass es alle möglichen Dinge gibt, die man machen kann. Aber das Erste, was Sie machen müssen, ist, ein guter, solider Theta-Clear zu werden.

Machen wir eine Pause.

Spiele-Zustände gegenüber Nicht-Spiele-Zuständen

5. Vortrag[35] des Spielekongresses in Washington, D.C. gehalten von L. Ron Hubbard am 1. September 1956

Wir haben – nun, da wir ein paar dieser kleinen Details beiseite gelegt haben, haben wir etwas, das Sie interessieren könnte.

Wir haben einiges Material – Material, das die Scientology betrifft, nämlich den Unterschied zwischen einem funktionierenden und einem nicht funktionierenden Prozess. Dieses Material ist einfach ein kleines bisschen technisch. Ich hoffe, dass diejenigen unter Ihnen, die mit früherem Material der Scientology nicht völlig vertraut sind, es nicht allzu abstrus finden.

Wir werden anfangen, indem wir gleich sagen, dass das Leben ein Spiel ist. Was ist das Leben? Das Leben ist ein Spiel. "Ja, ich weiß. Aber was tun die Leute?"

Sie spielen ein Spiel.

"Nun ja, aber welche Art Spiele spielen sie?"

Nun, sie spielen Spiele, von denen sie wissen, dass sie sie spielen, und solche, von denen sie nicht wissen, dass sie sie spielen.

"Es muss aber mehr zum Thema Leben geben als das."

Ja, das gibt es; es gibt Nicht-Spiele.

"Also, soll das heißen, dass es nur – dass es also nur eine Sache gibt, soll das heißen – die wirklich mit Spielen zu tun hat? Das kann nicht sein, denn es gibt nicht nur eine Sache, die vor sich geht."

Nun, es geht nicht nur um eine Sache. Das ganze Leben in seinen verschiedenen Verstrickungen ist in Spiele verwickelt. Und das ist alles dazu.

Es funktioniert auf diese Weise. Es lässt sich so auditieren, und das ganze Problem und die Schwierigkeit lösen sich so auf. Können Sie das sehen? Egal was, und egal, wie wir das Dasein zu analysieren und re-analysieren versuchen, es scheint derzeit keine Methode zu geben, die besser ist, als es ein Spiel zu nennen.

Ein Spiel hat viele Faktoren und diese Faktoren sind alle sehr hübsch dargelegt, und so haben wir vier Arten von Spielen – das heißt, vier Spiel-Zustände, könnte man sagen. Es gibt einen Spiel-Zustand "wissentlich". Ein Mensch weiß, dass er ein Spiel spielt, und deswegen

[35] Anm.d.Übs.: Da es auf dem Spielekongress einen Vortrag gab, der mit der Nummer 1A bezeichnet wurde, ist die Kennziffer dieses Vortrags GC-04

lebt er. Ein Mensch glaubt, er spiele ein Spiel, zu leben, aber eigentlich spielt er fünf oder sechs andere Spiele, von denen er nicht weiß, dass er sie spielt. Nun, das ist ein aberrierter Zustand.

Worin liegt die Aberration? Die Aberration hat gänzlich mit einem unbekannten Spiel-Zustand zu tun, in den er verwickelt ist. Wenn er nicht weiß, dass er diese Spiele spielt, tja, dann sind sie für ihn aberrierend.

Wie sieht es nun mit den Nicht-Spiel-Zuständen aus? Nun, eigentlich sind die Nicht-Spiel-Zustände sehr interessant, weil sie das Zeug sind, aus dem ein Thetan gemacht ist.

Seit vielen Jahrtausenden hat der Mensch, fähig zu schreiben, nach Wahrheit gesucht. Fähig zu schreiben, fähig zu sprechen, fähig zu denken, zu beobachten, hat er nach Wahrheit gesucht. Die Scientology mag manches Mal als einfach eine weitere Suche nach Wahrheit bezeichnet worden sein. Es ist eine scheußliche Sache, wenn man begreift, dass die Suche des Menschen nach Wahrheit zum Scheitern verurteilt war. Es war dem Menschen einfach nicht möglich, Wahrheit zu entdecken, weil die Gesamtheit der Barrieren, die zwischen ihm und der Wahrheit stehen, aus Spielen, Lügen und Schwierigkeiten bestehen; und wenn er sich nicht in einen Spiel-Zustand, wenn er sich nicht in einen Zustand des Nicht-Tatsächlichen begibt, dann kommt er niemals in einen Zustand von Wahrheit.

Fast eher hätte wohl irgendein Glücksspieler, irgendein betrunkener Glücksspieler auf einem Mississippi-Dampfer mehr über das Leben herausgefunden als ein Swami, der auf dem höchsten Gipfel des Himalajas sitzt. Es war fast sicher, dass die Möglichkeiten eines solchen Zustands dem Spieler zugute gekommen wären. Warum? Der Spieler ist in einem Spiel-Zustand. Nicht, weil er mit Karten spielt – sondern weil er lebt. Er steht mit dem Leben in Berührung. Er lebt das Leben, und deshalb muss er die Elemente des Lebens einschätzen. Und indem er die Elemente des Lebens einschätzt, ist er hier und da in der Lage, ein bisschen Wahrheit ans Tageslicht zu bringen.

Für einen Menschen, der die ganze Zeit gelebt hat, führt der Weg zur Wahrheit durch Lügen. Indem er die Lügen, die erzählt werden, untersucht und verarbeitet, gelangt er zur Wahrheit. Wenn er versucht, direkt zur Wahrheit zu gelangen, bleibt er auf der Strecke. Deshalb sind wir mit knapper Not davongekommen.

Wir waren auf der Suche nach Wahrheit, und wenn diese Faktoren nicht entdeckt worden wären, dann wären wir höchstwahrscheinlich in eine Sackgasse geraten, denn ein Mensch kann nicht allein Wahrheit bewältigen und zu irgendwelchen Antworten gelangen.

Das ist die scheußlichste kleine Falle, die je hergerichtet wurde. Das Leben ist ein Spiel. Man muss die Spiele ansprechen, die der Mensch spielt und gespielt hat, um ihn wieder in einen Zustand zu bringen, in dem er sich nach Belieben in heiterer Gelassenheit zurücklehnen oder auch ein Spiel spielen kann.

Der Weg hinaus führte über einen Pfad von Lügen. "Die Pilgerreise"[36] ist eine furchtbar interessante Sache. Ich habe das bei genügend Preclears ausauditiert. Aber sie sprechen über den leichten Weg des Vergnügens, und der führt mal in diese und mal in jene Richtung und führt zu diesem und jenem und es ist ein – es ist ziemlich hart, wissen Sie. Es ist ein ziemlich harter Pfad. Bleiben wir also lieber auf dem geraden und schmalen Pfad, Bruder. Dieser gerade und schmale Pfad, der einfach weiter und weiter und weiter führt und der sich in der Ferne verliert – gerade und schmal. Und das wäre eine Methode, langsam, Zoll um Zoll oder Jahrtausend um Jahrtausend zu sterben.

Der leichte Weg, den man meiden sollte, ist das Problem mit der Wahrheit. So viel steht fest. Man wandert durch die Dunkelheit und über dornigen Boden und bergauf und bergab und drum herum, drunter durch und oben drüber und sagt sich: "Früher oder später komme ich schon auf die Schnellstrasse." Also, ich will Ihnen etwas sagen, es ist schon eigenartig. Man wird dort hinkommen, vorausgesetzt, man ist gewillt, den leichten Weg des Vergnügens zu gehen.

Wenn er aber allein daran interessiert ist, den geraden schmalen Weg entlangzugehen, dann würde ich nicht viel geben für seine Chancen zu überleben, seine Fähigkeiten oder was auch immer. Mit anderen Worten, der Weg zur Wahrheit hat einen Umweg gemacht durch Spiele, durch aberrierende Zustände, durch Stress und Streit; Spiele sind der gemeinsame Nenner davon. Und diese Spiele beinhalten Freiheit, Barrieren und Vorhaben.

Und der Weg zurück ist derselbe Weg. Und mit einem hübschen Turban auf dem Kopf dazusitzen und seinen Nabel zu betrachten oder was immer sie in den hoch gelegenen, verschneiten Regionen Indiens tun, mag anderen Leuten dienlich sein, die Sie nicht belästigen würden, aber Ihnen wird es wahrscheinlich nichts nützen.

Das Leben gerät nur so lange aus den Fugen und wird verstanden und bringt sich selbst wieder in jeglichen Zustand, den man nur haben will – nur so lange, wie es Spielen entsprechend verläuft.

Man hat keine große Wahl. Es wäre herrlich, wenn wir zu jemandem sagen könnten: "Sei einen Meter hinter deinem Kopf. Du bist Clear." Ich bedauere es sehr, Ihnen gestehen zu müssen, dass es zahlreiche Prozesse gab, die wir hatten, welche diese Zustände verletzt haben. Es waren Nicht-Spiel-Zustände.

Wir hatten keine Informationen darüber, also können wir nicht sagen, dass wir Recht oder Unrecht hatten, aber es gab eine Reihe von Prozessen, die diese Prinzipien verletzten, von denen ich hier rede. Mit anderen Worten, ein Prozess, der ein Spiel-Zustand-Prozess war – man auditiert direkt auf Spiele hin – funktionierte, und es ist mir egal, wann das war. Aber ein Prozess, der kein Spiel-Zustand-Prozess war, der ein Nicht-Spiel-Zustand-Prozess war, führte einfach in eine Sackgasse, bumm!

Wo Sie nun sehr große Schwierigkeiten haben – wo Sie mit einem Fall sehr große Schwierigkeiten haben, wo jemand aberriert ist, wo jemand etwas macht, das für Sie und für

[36] Anm.d.Übs.: „Die Pilgerreise“, engl. „The pilgrim’s progress“, Roman des englischen Baptistenpredigers und Schriftstellers John Bunyan (1628-1688), in dem dieser in allegorischer Weise den christlichen Glaubensweg

den Rest der Welt unbegreiflich ist und für die um ihn herum schädlich ist, scheint das alles auf einfach diese eine Sache hinauszulaufen. Und das ist die eine Sache, auf die es hinausläuft – er ist in dieser Art von Zustand: Er hat ein Spiel gespielt; er wurde verletzt, während er dieses Spiel spielte; das Spiel selbst ist nun eine Art Engramm. Er weiß nicht einmal, dass er es spielt, und er spielt dieses Spiel immer noch.

Das Spiel selbst ist eigentlich ein Nicht-Spiel-Zustand, weil es verloren und vorbei ist und auf der Zeitspur zurückliegt, aber es war ein Spiel. Es gab irgendeine Art von Spiel, das er irgendwann einmal gespielt hat. Jetzt hat er vergessen, dass er dieses Spiel spielte, und schon ist es um ihn geschehen. Nehmen wir einen alten Football-Spieler – nehmen wir einen alten Football-Spieler. In Ordnung, er spielt nicht mehr Football. Zu einem gewissen, geringen Grad spielt er immer noch Football, aber das ist nicht aberrierend. Sein Football war nicht aberrierend. Selbst wenn er dabei fertiggemacht worden wäre, sie über ihn drübergelaufen wären, wie auch immer sie das bei Notre-Dame[37] machen, mit ihren Stollen auf den Gesichtern und Brustkästen der Spieler. Man hätte auf ihm herumtrampeln können. Er hätte sein Mädchen verlieren können, weil er Football spielte. Ihm hätte seine Karriere ruiniert werden können. Er – ich meine, wissen Sie, ich meine, man könnte das noch weiter ausführen. Sie sagen sich: "Also, offensichtlich liegt der Fehler bei diesem Mann darin, dass er Football gespielt hat und nun kein Spiel mehr hat", und so weiter. Junge, das wäre so ungefähr die oberflächlichste Betrachtungsweise davon, die man je gesehen hat. Warum? Er weiß, dass er einmal ein Footballspieler war. Damit scheidet es augenblicklich aus der Kategorie "aberrativ" aus.

Ja, in gewissem Maße leidet er an einem Spiel-Zustand, aber das ist es nicht, was mit dem Fall nicht stimmt. Der unbewusste Spielezustand – der Spielezustand, von dem er nichts weiß – ist der Zustand, unter dem er leidet. Jede Aberration muss den Bestandteil der Unbekanntheit enthalten. Wenn es vollständig bekannt wird, wird ist es nicht länger aberrierend sein, deswegen durchstöbern die Leute ihre Vergangenheit. Es gibt allerdings viele Wege, sich diese Dinge bewusst zu machen – viele, viele Wege, sich diese Dinge bewusst zu machen.

Wir haben heute Prozesse, mit denen das viel schneller geht, als es den Preclears lieb ist. Die Kraft und die Geschwindigkeit der Prozesse ist heute für uns von großem Interesse, denn ihre Kraft und Geschwindigkeit und Effektivität hängen gänzlich von dem felsenfesten Fundament von Spiele- oder Nicht-Spiele-Zustand ab.

Das ist nicht bloß etwas, das ich mir ausgedacht habe. Es ist etwas, das nach und nach in mir gereift ist, dass es hier eine Kategorie gab, die eine Sache war, und eine Kategorie, die eine andere Sache war, und diese Dinge stimmten nicht miteinander überein, und da stimmte etwas nicht. Wir – ich habe vergeblich versucht, wirklich ganz herauszufinden, warum manche Prozesse funktionierten und manche nicht. Manche waren beschränkte Prozesse. Das heißt, sie waren vielleicht sogar sehr wirkungsvoll, aber sie ließen sich nur zwei, drei Auditing-Anweisungen lang oder zwei, drei Stunden lang auditieren, oder beim Auditieren von

---

von der Erde zum Himmel darstellt. „Die Pilgerreise“ wurde in mehr als 100 Sprachen übersetzt und gilt als eines der bekanntesten Bücher der Weltliteratur.

[37] Anm.d.Übs.: Gemeint ist vermutlich die Football-Mannschaft einer Universität namens „Notre Dame“. In den USA gibt es davon mehrere; die bekannteste ist die katholische Universität in der Stadt Notre Dame in Indiana.

Engrammen wahrscheinlich für maximal etwa fünfhundert Stunden. Diese Prozesse waren alle beschränkt. Sie endeten irgendwo in einer Sackgasse. Warum endeten sie in einer Sackgasse? Und was waren diese anderen Prozesse, die sozusagen unbeschränkte Prozesse waren?

Nun, hier gab es Elemente, die nicht berechenbar waren. Ich werde Ihnen ein Beispiel geben: Wir haben einen Burschen, der Schwierigkeiten damit hat, dass seine Mutter ziemlich gemein zu ihm war. Also sagen wir ihm etwa Folgendes, wir sagen: "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das deine Mutter haben kann." Oder wir können sagen: "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das du haben kannst." Und der Bursche erholt sich. Wir sagen ihm: "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das deine Mutter haben kann", und er wird krank.

Was ist da los? Es handelt sich praktisch um dieselbe Auditinganweisung. Gut, Sie sagen: "Seine Selbstbestimmung, oder seine grundlegende Gier oder dies und jenes, irgendetwas anderes wurde hier verletzt." Ja, irgendetwas anderes wurde verletzt, aber ich fürchte, es ist nichts, was man einfach mit einem Wort wie Gier abtun könnte.

Irgendetwas ging vor sich; irgendeine große Schwierigkeit, die vermutlich hinreichend komplex war, dass sie der Aufmerksamkeit völlig entging. Warum funktionierte die Auditinganweisung in Bezug auf Mutter nicht genauso gut wie in Bezug auf den Preclear? Aber es ging einfach nicht.

Nun, wir sagen: "Das ist ganz einfach. Das ist einfach. Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das dein Körper haben kann", das würde zweifellos funktionieren, denn die meisten Preclears sind ihre Körper. Also sagen wir ihm: "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das du haben könntest." Das ist einfach ein Prozess. "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das dein Körper haben könnte." Wir wissen schon, dass "was du haben könntest" funktioniert und ihn sich besser fühlen lässt, warum also nicht "Körper?" "Schau dich im Zimmer um und nenne mir etwas, das dein Körper haben könnte" funktioniert nicht. Er läuft das eine Stunde lang oder so und bekommt Kopfschmerzen. Warum? Das ist nun das dämlichste kleine Rätsel, in das ich je verstrickt wurde.

Ich werde Ihnen keinen detaillierten Bericht geben über – über die Merkwürdigkeiten und Absonderlichkeiten, durch die wir uns kämpften, und die Anzahl der angestellten Auditoren, die sich fast den Schädel sprengten, wie sie anhand kleiner Papierzettel auditierten, die ihnen in Bezug auf Preclears gegeben wurden, wissen Sie. Sie auditierten immer irgendetwas mit einem Preclear und pflegten zu sagen: "Also, Ron sagt, dass sei ein guter Prozess, also, he, mach weiter." Und plötzlich macht der Preclear ***hluuublaaah.*** Sie berichten das, und Ron hakt wieder einen ab. *Zack!*

Irgendwann vor langer Zeit habe ich einmal eine Liste von etwa fünfhundert verschiedenen Gründen aufgestellt. Es waren die Gründe, warum das Leben lebte. Worum ging es beim Leben, und wofür lebte es? Es gab mehr oder weniger fünfhundert mögliche Motive. Man lebte das Leben aufgrund von – um Ihnen eine Vorstellung zu vermitteln, was der Beweggrund des Lebens ist – damit man seinen Nächsten lieben konnte. Deshalb. *Tzzzzzt!* Wenn Sie das mit einer Person auditieren, dann macht sie *tzzzzrrrr-bumm!*

In Ordnung, wir hatten also all diese verschiedenen Arten von Dingen. Sehen Sie, Philosophen haben praktisch vom Anbeginn der Zeit an gesagt: "Warum, es geht alles ums Wa-

rum", und Schip-Schop-Schopenhauer, ein Deutscher mit mehr schlechter Laune als guter Grammatik… Er – entschuldigen Sie – Schopenhauer schrieb tadellos gute Grammatik. Das einzige Problem ist nur, dass man es selbst im Deutschen nicht verstehen kann. Ein Beispiel dafür, wie geistreich Schopenhauer war: "Aller Eigensinn beruht darauf, dass der Wille sich an die Stelle der Erkenntnis gedrängt hat." Das ist schön kompliziert, nicht wahr? Es führt zu nichts. Nun, jedenfalls hat er das gesagt: "Das Leben hat gelebt, um zu sterben." Oh, das habe ich dann auch auf diese Liste gesetzt, wissen Sie. "Das Leben hat gelebt, um zu sterben." All diese Sachen über den Todeswunsch. Das Einzige, was man in Bezug auf das Leben wirklich tun könnte, wäre, es ihm heimzuzahlen und einfach alles umzubringen.

Solche Sachen also, Schnipsel und Versatzstücke von den Griechen, den Deutschen, von verschiedenen barbarischen Philosophien und so weiter, über die man stolpert; ich habe das alles aufgeschrieben und fast zufällig, bei etwa Nr. 205, da fiel mir ein, dass es immer heißt – die Leute sagten immer, dass Schreiben ein Spiel sei und das Geschäft ein Spiel sei und jenes ein Spiel sei, also schrieb ich auf: "Das Leben ist ein Spiel." Und ich machte munter mit dem Rest der Liste weiter, wissen Sie, und schrieb sehr tief philosophische Dinge auf, die sehr gehaltvoll und solide und seit Generationen anerkannt waren.

Und dann ging ich zurück und fing damit an, prüfte dieses und jenes, prüfte dieses – Vorausberechnung, wissen Sie; alle möglichen Arten von Gründen. Ich kam bis, ach, etwa zur 150. Zeile und fand Spiele wieder, bevor ich auf der Liste darauf stieß.

"Kann haben" in Bezug auf selbst funktioniert. "Kann nicht haben" in Bezug auf Körper funktioniert. Sehen Sie, "kann haben" in Bezug auf den Körper funktioniert nicht. "Kann haben" in Bezug auf Mutter auch nicht. Warum? Weil jeder, der lebt, damit beschäftigt ist, ein Spiel zu spielen, und er kann, insbesondere wie er entlang der Dynamiken nach unten sinkt, jede Sache zum Gegner bestimmen. Und Gegner sind für ihn sehr, sehr knapp. Und den Gegner etwas haben zu lassen, heißt verlieren. Und das funktioniert einfach fantastisch. Setzen Sie einfach einen Preclear in den Stuhl und grinsen Sie wie ein Krokodil auf dem Nil, wissen Sie, und sagen Sie – sagen Sie ihm ganz, ganz freundlich und sehr fröhlich, sagen Sie ihm: "Also, nun schau dich im Zimmer um und finde etwas, das deine Mutter haben kann." Machen Sie damit immer weiter, und es ist offensichtlich ein großzügiger, guter, aufopferungsvoller Impuls, der jedem Kind innewohnen sollte. Und Ihr Preclear macht "*Daaaaa, daaaaa, daaaaa"* und sagt schließlich: "Weißt du, irgendetwas stimmt nicht mit meinem Kopf." Und Sie sagen: "Nun, das ist schon in Ordnung. Sieh dich einfach um und nenne mir noch etwas, das deine Mutter haben könnte." Und schließlich fällt er unten heraus[38] und Sie kehren ihn zur Seite und starten einen weiteren Versuch. Wie dem auch sei…

Was – was im Himmel, wenn das ein Spiel-Zustand wäre, dann gäbe es nur eine Anweisung, die man in Bezug auf Mutter auditieren könnte, soweit es um Havingness geht.

Über Havingness reden wir in Kürze noch. Ich gebe Ihnen einfach einen kurzen Abriss davon. Erinnern Sie sich daran, dass ich Ihnen gestern sagte, dass Festkörper unterhalb von Anstrengung liegen? Nun, das ist Havingness. Wie dem auch sei, Toleranz gegenüber festen Körpern wird zunächst mit diesem Prozess angegangen, genannt: "Was kann er haben."

[38] Anm.d.Übs.: unten heraus, s. Technische Definitionen

Jetzt nehmen wir die nächste Person und auditieren dieses kleinliche, boshafte, gehässige Ding, das niemand billigen würde, insbesondere Eltern nicht. Und wir fangen an, bei diesem Burschen zu auditieren: "Schau dich nun im Zimmer um und nenne mir etwas, das deine Mutter nicht haben kann."

"Was sie nicht haben kann? Sie kann alles haben." Nein – nein – nein.

Und man kann es einfach stundenlang auditieren und es geht ihm besser und besser und immer besser. Aber es klingt so unerhört, dass nur jemand, der so davon besessen ist wie ich, die Grenzen der Scientology zu finden, dies je so viele Stunden auditieren lassen würde, denn offensichtlich ist es nicht richtig. Wirklich nicht. Es verstößt gegen die zehn Gebote, gegen das Zeugamt, selbst gegen den Anschein bei dem Fall, dass man jedes Mal, wenn man wirklich dies fragt: "Was könnte deine Mutter haben?" – Sie gehen auf der Straße auf irgendeinen Passanten zu: "Was könnte Ihre Mutter haben?" Er wird sagen: "Oh, ich würde ihr die ganze Welt kaufen, wenn ich könnte."

Sehen Sie, die Leute haben nicht einmal – die Leute haben dabei nicht einmal eine Erkenntnis. Und noch etwas Komisches – wenn man jemanden fragt, was ein Gefängnis haben könnte. Fragen Sie jemanden: "Was kann ein Gefängnis haben?"

Ist Ihnen je etwas so Gieriges untergekommen? Ein Preclear wird Ihnen auf der Stelle sagen: "Ein Gefängnis kann alles haben. Alles! Dich, ihn, uns, wir, jeden. Jawohl! Es kann diesen Pfeiler haben und diese Uhr und diese Decke und das Dach und so weiter." Er kann gar nicht genug finden, was ein Gefängnis haben kann.

Und wir sagen: "Sieh an, sieh an. Da hatten wir offensichtlich eine Aberration, nämlich die, dass das Gefängnis etwas haben konnte, und wenn wir einfach das Vakuum des Gefängnisses füllen würden…" Sehen Sie, dass die Schlussfolgerung falsch ist? "Wenn wir nur das Vakuum des Gefängnisses auffüllten, dann würde er seine Furcht vor Gefängnissen verlieren."

Ah, es gibt noch ein Phänomen, das uns allen entgangen ist. Ich werde Ihnen zeigen, was unsere Forschung vom Anfang bis zum Ende genauso durcheinander gebracht hat wie die Spiele.

Haben Sie je von dieser belanglosen Sache gehört, einer Tonskala unterhalb von null?

Publikum: Ja.

Haben Sie je davon gehört? Menschenskind, ich sage Ihnen, neulich habe ich auf mich selbst mit absoluter Ehrfurcht zurückgeschaut. Ich sagte mir: "Weißt du, dass das drei Jahre alt ist?" Ich sagte mir: "Mensch, Junge", sagte ich mir, "bist du genial. Denk doch nur. Vor drei Jahren hast du das geschrieben." Und ich sagte mir: "Du blöder (piep). Warum hast du das nie angewendet?" Das ist die Frage "Warum haben wir es nie wirklich benutzt?" Da hatten wir es genau vor der Nase. Seit Jahren hatten wir es. Und es zeigt uns etwas, das wir sogar 1950 schon wussten. Wir pflegten zu sagen: "Weißt du, Arthritis, man kann den Burschen immer in eine Apathie hineinauditieren, damit er seine Arthritis loswird." Wissen Sie, wir wissen, dass es so ist.

Nun, was ist diese "Unter Null"-Sache? Preclears befinden sich zumindest bezüglich einem oder auch mehreren Dingen unterhalb von Apathie und müssen wie verrückt auditiert werden, bevor sie je in Apathie kommen. Und die Prozesse, die funktioniert haben, brachten Preclears hinauf zu Apathie, und ich dachte, es drückte sie in Apathie hinunter.

Ich glaube, meine erste Reaktion von "Mensch, Ronnie, was bist du schlau" hat nie ganz das Gefühl von Dummheit aufwiegen können, das ich seitdem empfinde. Uff!

Ich werde Ihnen – ich werde Ihnen ein passendes Beispiel geben, das dies verdeutlicht. Wie konnte man auch ahnen, dass es Leute gibt, die hinsichtlich einer oder mehrerer Themen so weit unterhalb von Apathie waren, dass sie nicht einmal wussten, dass sie in Schwierigkeiten waren. Da konnte jemand in diesem Bandbereich auditiert werden und sich offensichtlich wohl fühlen und sich besser darüber fühlen und trotzdem nie darüber hinwegkommen. Die fantastischste Sache, die Sie je gesehen haben.

Und dass es einige Fälle gibt, die durch die Bank unterhalb von Apathie sind – Körper plus Thetan. Der Körper hätte erst gesund werden müssen, um sterben zu können.

Nun, hier oben – hier oben ist unsere – unsere Tonskala, genau wie ich sie Ihnen gestern gezeigt habe. Sie umfasst Wissen, weiter unten Nicht-Wissen. Wahrnehmen, Emotion haben, all die verschiedenen Kategorien von Emotionen unter ihrem richtigen Aspekt und dann Anstrengung und dann Festkörper und dann Denken und dann über Symbole weiter nach unten zu Essen, Sex und Geheimnis. Nun, wir könnten bis ganz nach unten gelangen. Wo sind diese Dinge wie Denken und Geheimnis? Wo sind diese Dinge? Also, ich fürchte – ich fürchte, sie sind hier unten bei 0,0, und das ist Geheimnis. Und dann gehen wir nach Süden.

Das Problem des Preclears liegt ganz dort unten, so weit unterhalb von Null, in einem Bandbereich, wo er nicht speziell darüber nachdenken kann. Er kann schon darüber nachdenken, aber es kümmert ihn nicht, es enthält keinerlei Gefühlsregung, es ist schon in Ordnung; es kümmert ihn nicht, es macht für ihn keinen Unterschied, es kümmert ihn kein bisschen. Und dann auditieren Sie ihn etwa drei Stunden lang in Bezug darauf, und auf einmal sagt er: "Ich glaube, ich sterbe gleich." Und Sie sagen sich – offensichtlich hätten wir gemäß alter Forschung gesagt: "Weißt du, dieser Prozess funktioniert nicht. Dieser Prozess funktioniert nicht, denn es geht ihm schlechter." Und das stimmte gar nicht, denn wenn wir ihn noch weitere drei Stunden in Bezug auf dasselbe Problem auditierten, kam er geradewegs die Tonskala hinauf. Er kam zu einem Punkt, wo er apathisch über sein Problem sein konnte. Und von dieser Apathie aus konnte er weiter hinaufkommen und darüber weinen und sich davor fürchten und darüber wütend und antagonistisch und gelangweilt sein, und dann wäre er begeistert darüber, so ein reizendes Problem zu haben.

Sehen Sie, wir dachten immer, dass unser Preclear die Skala nach unten geht, wenn wir den falschen Prozess mit ihm auditierten. Weil er anfing, etwas zu fühlen. Wir auditierten einen Prozess eine Weile, und er fühlte sich schlecht. Und wir pflegten zu sagen: "Nun, das ist kein guter Prozess; damit geht es dem Preclear überhaupt nicht besser."

Und das war der Faktor in der Beobachtung, der unsere Versuchsprozesse so durcheinander gebracht hat Es ist undenkbar, dass jemand zwei, drei Stunden auf einem Prozess auditiert werden könnte, der so stark beißt, ohne irgendeine Reaktion zu zeigen, bevor er bei

Apathie anlangt. Und nachdem er Apathie erreicht hatte, weitere zwei, drei Stunden schrittweise die Tonskala hinaufauditiert werden könnte, bis er in Bezug auf das Problem über den Berg war und sich richtig ausgezeichnet über die ganze Sache fühlte.

Mit anderen Worten, die Prozesse, die wirklich gut waren, blieben also hinter der Tatsache verborgen und versteckt, dass sie, angewandt auf die echten Schwierigkeiten eines Falles – wenn sie eine Weile benutzt wurden – den Fall sich schlechter fühlen ließen. Ich werde Ihnen ein Beispiel machen. Nehmen wir Getrenntheit. Wissen Sie, dass Getrenntheit sich leicht auditieren lässt, gut auditieren lässt. Die Leute fühlen sich dabei besser. Sie stoßen nicht einmal besonders auf Havingness-Probleme, wenn Sie ein behutsamer Auditor sind. Sie sagen: "Schau dich im Zimmer um und finde etwas, von dem getrennt zu sein dir nichts ausmachen würde." Und er fühlt sich nach und nach ein bisschen besser und so weiter, und so auditiert man weiter und immer weiter, und plötzlich wird er zapplig. Er wird – Sie sagen, es ist ein Verlust an Havingness oder – irgendetwas stimmt nicht.

Aber er ist normalerweise einfach nicht in der Lage, irgendeine Emotion zu zeigen, aus dem sehr guten Grund, dass er sich unterhalb der Tonstufe befindet, wo er fühlen kann. Er kann nicht fühlen, empfinden oder reagieren. Er ist unterhalb jener Tonstufe, wo er tatsächlich etwas empfinden kann.

Das ist eine fantastische Sache. Wir auditieren also das andere. Der Grund dafür, warum dies wichtig ist, liegt darin, dass wir einen grundlegenden Test gemacht haben, und das war der entscheidende Test, ob ein Thetan in Dinge hineingeht oder aus Dingen herauskommt. Und der Test sah so aus: "Schau dich um und finde etwas, bei dem es dir nichts ausmachen würde, damit verbunden zu sein." Und wenn man das etwa zwanzig Minuten auditiert, pflügt das einen Burschen praktisch unter. Er fängt an, sich schlecht zu fühlen; er will nicht, dass ihm alle diese Dinge passieren. Er wird verstimmt; er ist – er fühlt sich miserabel. Also sagten wir uns, sein Bestreben geht dahin, getrennt zu sein.

Getrenntheit ist die Wahrheit. Verbundensein ist die Lüge. Und man muss die Lüge auditieren, um zur Wahrheit zu gelangen. Und wenn Sie Verbundensein auditieren, dann fängt er an, sich schlechter und schlechter und immer schlechter zu fühlen und wir dachten immer, sich schlechter fühlen hieße, die Tonskala hinunterzugehen. In diesem Fall heißt es, die Tonskala hinaufzugehen. Er fühlt sich immer schlechter und schlechter, und schließlich fühlt er sich apathisch darüber.

Wir auditierten einen Preclear, der zwei oder drei Jahre lang überhaupt keinen Fallgewinn hatte. Er war von niemand besonders Bedeutsamem auditiert worden, sonst wäre wahrscheinlich schon etwas bei ihm bewirkt worden. Jedenfalls hätte er noch nie ein Engramm gesehen, noch nie dieses oder jenes gemacht Und schließlich wurde er in Bezug auf ein Problem auditiert und – das Problem kam hinauf bis Apathie, und da sagte er: "Das langweilt mich." Und am nächsten Tag kam er wieder zum Auditor und sagte: "Weißt du was, ich habe etwas Fantastisches entdeckt. Weißt du, dass Apathie und Langeweile verschieden sind?" Und er sagte: "Ich war gar nicht gelangweilt, ich war apathisch darüber, und das habe ich immer mit Langeweile verwechselt."

Es gab da einen Fall, der funktionierte, offensichtlich gut zurechtkam und so weiter. Aber wir mussten den Spiele-Zustand davon kennen, um auch nur so viel zu auditieren. Wir

mussten das wissen, Verbundensein. Die Leute geraten immer in Spiele. Ein Spiel-Zustand ist in etwas hineingelangen. Also auditiert man "Hineingelangen". "Herauskommen" ist ein Nicht-Spiel-Zustand. Also auditiert man nicht "Herauskommen". Der einzige Weg, der ihn aus seinem alten, unbewussten Spiel-Zustand führen kann, besteht für Sie als Auditor darin, ihn hineinzustoßen. Und daher kommt "der Weg hinaus ist der Weg hindurch." Und das ist schon immer wahr gewesen.

So entwirrt sich diese Sache also. Sie fängt an, sehr, sehr interessanten Sinn zu ergeben. Und es wird bemerkenswert einfach. Beinahe zufällig hatten wir nun die genau richtige Formel für den Spiel-Zustand.

Vor langer Zeit, als wir unsere erste rudimentäre Kommunikationsformel hatten, hieß es: "Ursache, Entfernung, Wirkung." Ursache, Entfernung, Wirkung, mit dem Preclear am Ursachepunkt. Und genau so muss man auditieren. Sie müssen den Preclear dazu bringen, es zu tun, und ihn dazu bringen, eine Wirkung zu verursachen. Und das ist die richtige Formel: Ursache, Entfernung, Wirkung.

Wenn der Preclear am Wirkungspunkt ist, bringt ein Prozess, der den Preclear zur Wirkung machen soll, den Preclear zum Durchdrehen, weil das ein Nicht-Spiel-Zustand ist. Haben Sie je gesehen, dass ein toter Mann ein Spiel spielt? Nun, Tod ist ein Nicht-Spiel-Zustand. Folgen Sie mir?

Hier in dieser Ausgabe von "Scientology: Die Grundlagen des Denkens", in der gedruckten Ausgabe, welche die Übersetzungsausgabe war, haben wir am Schluss eine unvollständige Liste von Spiel-Zuständen[39]. Und diese Spiel-Zustände sind, ich lese Ihnen das rasch vor: Aufmerksamkeit. Nun, ein Teil von Aufmerksamkeit ist Interesse. Aufmerksamkeit ist ein heftiger Knopf. Interesse ist ein leichter Knopf. Das sind alles Teile von Spielen. Sehen Sie, Spiele sind im Grunde – im Grunde Freiheit, Barrieren und Vorhaben. Das ist im Grunde ein Spiel. Aber nichts davon lässt sich auditieren. Was so bemerkenswert an dieser Entdeckung von Spielen war – und übrigens hätte Ihnen das in der Forschung zunächst das Hirn zermürbt, wenn Sie sie durchgeführt hätten; es ist – war schrecklich – obwohl ich wusste, dass es sich um Spiele-Zustände handelte, funktionierte keines der Elemente, die ich als Spiele-Zustand herausarbeiten konnte, bei einem Preclear.

Spiele bestehen aus Freiheit, Vorhaben und Barrieren. Wenn Sie nun einem Preclear sagen: "Mocke dir eine Wand auf, durch die du nicht durchgehen kannst. In Ordnung, sehr gut. Mocke dir eine Wand auf, durch die du nicht durchgehen kannst." Wissen Sie, dass das kein guter Prozess ist? "Überlege dir irgendetwas, um die Freiheit eines anderen einzuschränken." Kein guter Prozess? "Erfinde einige Vorhaben für das Leben." Kein guter Prozess?

Wenn ein Spiel also das war, was das Leben macht, warum ließen sich dann seine drei grundlegende Elemente nicht auditieren? Nun, das liegt daran, dass ein Thetan ein trickrei-

[39] Anm.d.Übs.: In der deutschen Ausgabe des Buches werden die Spiel-Zustände und die Nicht-Spiel-Zustände als „Spielbedingungen“ und „Nicht-Spielbedingungen“ übersetzt; so findet man das Wort auch an vielen anderen Stellen. Dies ist hilfreich, um den Begriff Spielbedingung („game condition“) von Spielezustand („games condition“) abzugrenzen, allerdings nicht ganz genau, weil „Bedingung“ im deutschen die Idee von Voraussetzung (etwas, durch das etwas anderes bedingt ist) nahe legt. Wie man in diesem Vortrag aber sehen kann, trifft die Übersetzung als Spiel-Zustand bzw. Nicht-Spiel-Zustand besser, was gemeint ist. Es wird dem Leser überlassen, die Behauptung anhand der Stellen, wo das Wort auftaucht, selber zu überprüfen.

cher kleiner Bursche ist. Er ist trickreich. Er ist noch viel schlimmer als das. Er ist ausgefallen. Er spielt nur Spiele, die spezielle Bedingungen aufweisen. Er ist ein Snob.

Und so erhält man diese Spiele-Zustände, mühsam erreicht einfach durch die Methode "Versuch und Irrtum". Denn sobald wir den Spiele-Zustand hatten – das war nicht genug, denn Freiheiten, Zielsetzungen und Grenzen waren nicht – sie beschreiben ein Spiel perfekt. Und man kann Dinge schreiben und mit Leuten reden und sie werden mit Ihnen übereinstimmen, trotzdem lassen sie sich nicht auditieren.

Spiele mussten also alle in Einzelteile zerlegt werden – einfach in alle Einzelteile zerlegt werden, um die vollständigen Zustände zu bekommen – alle Zustände – die gültigen – die gültige Prozessing-Zustände wären. Und Menschenskind, hier gab es noch eine Liste von etwa tausend möglichen Spiel-Zuständen. Und von all jenen schienen nur diese im Prozessing zu funktionieren. Es gibt zweifellos noch ein paar weitere. Dessen bin ich mir sicher. Aber innerhalb von ein paar Monaten war ich nicht in der Lage, weitere zu finden. Ich bin mir sicher, es gibt noch weitere.

Und das sind die auditierbaren Knöpfe, Spiel-Zustände:

Aufmerksamkeit

Identität

Wirkung auf Gegner

Keine Wirkung auf sich selbst

Nicht-Haben-Können in Bezug auf Gegner und Ziele und ihre Bereiche

Haben bezüglich der Werkzeuge des Spiels, eigenen Zielen und dem Spielfeld

Vorhaben

Probleme des Spiels

Selbstbestimmung

Gegner

Die Möglichkeit zu verlieren

Die Möglichkeit zu gewinnen

Kommunikation und ein Nicht-Kommunikationsfaktor

Nicht-Erreichen

Und dann fügen wir noch hinzu: Kontrolle.

Das können Sie Ihren Notizen einfach hinzufügen. Kontrolle: starten, verändern und stoppen. Und es war eigentlich Kontrolle, welcher der bedeutendste dieser Knöpfe war und zu dieser Liste hinzugefügt werden muss.

Aber abgesehen von alledem, was um alles in der Welt sollten wir mit jemandem herummachen, der etwas tun musste oder in eine Richtung auditiert werden musste, das oder die etwas mehr als verzweifelt war. Man muss ihn in diese Richtung auditieren: "Wie würdest du

alle umbringen?" "Wie würdest du alle Dinge zum Stillstand bringen?" "Wie würdest du deine Mutter loswerden?" "Wie würdest du dir deine eigene Kehle durchschneiden?", um irgendeine Erholung zu erreichen, weil seine früheren Handlungen hinsichtlich dieser Dinge die Wahrheit so stark verletzten, dass es ihm danach unmöglich war, selbst zur Wahrheit zurückzukehren. Verstehen Sie das?

Wenn jemand in solchem Maße in unwahre Verhältnisse eintritt, wie das Ihr Preclear bei seinem Eintritt in die Zeitspur des Lebens tat, dann führt seine Wiederherstellung von Wahrheit durch die Auslöschung des unwahren Zustandes.

Nun haben wir – wir haben Nicht-Spiel-Zustände und wir haben: "Alles wissen", "Fähig, alles zu nicht-wissen" und "heitere Gelassenheit". Das sind Nicht-Spiel-Zustände. Ich sagte das ungefähr – ich glaube, es war der 8. ACC in Phoenix – gerade der letzte. Wissen Sie, es ist schon komisch, aber alles, was mit dem Thetan verkehrt zu sein scheint, ist eine – offenbar irgendeine tiefere Harmonie davon, was er ist.

Das ist eine eigenartige Tatsache. Ein Thetan ist bewegungslos, und tote Körper sind bewegungslos, und deswegen ist ein toter Körper eine Harmonie zu einem Thetan. Sehen Sie? Und das stimmt auch. Hören Sie sich diese Liste an. Diese Sachen lassen sich nicht auditieren. Sie dürfen diesen einfach überhaupt keine Aufmerksamkeit schenken. Dies stellt sich ein, wenn Sie Spiele-Zustände auditieren. "Heitere Gelassenheit", "Namenlosigkeit", "keinerlei Identität haben" – das lässt sich nicht auditieren. "Keine Wirkung auf Gegner", "Wirkung auf einen selbst oder das Team", "alles haben", "nichts haben können", "Lösungen". Wenn Sie einen Burschen nach einer Lösung fragen, einer Lösung, einer Lösung, einer Lösung, einer Lösung – ein kleiner Fehler, der einmal bei einem Release gemacht wurde, er dreht einfach durch.

Man muss ihn nach einem Problem fragen und es ihn nicht lösen lassen, und ein weiteres Problem und es ihn nicht lösen lassen, und noch ein Problem – das lassen Sie ihn auch nicht lösen. Und plötzlich sagt er: "Weißt du, ich kann ein Problem haben. Ich muss es nicht lösen."

Dann haben wir diese Sache, die "Allbestimmung" genannt wird – lässt sich nicht auditieren. Ein Selbstbestimmungs-Prozess: "Inwiefern könntest du individueller sein, als du bist?" Das lässt sich wie verrückt auditieren. "Denk dir einige zusätzliche Namen für dich aus." Das lässt sich auditieren. "Denke dir einige weitere Namen für dich aus." "Denke dir einige weitere Gesichter aus, die du haben könntest."

Aber "die Allbestimmung, fähig zu sein, beide Seiten davon zu steuern" funktioniert nicht. "Freundschaft mit allen" funktioniert nicht. "Alles und jeden verstehen" funktioniert nicht. "Vollkommene Kommunikation; mit allem in Kommunikation sein." "Keinerlei Kommunikation; mit nichts in Kommunikation sein."

Gewinnen und Verlieren sind Nicht-Spiel-Zustände. Das Schlimmste, was Sie einem Sportler antun können – er hatte gerade einen Kampf, wissen Sie, und er schafft es und gewinnt die Meisterschaft, und man stellt ihn auf ein Podest oder was immer man mit ihm macht, und er wird mit Bändern behängt und bekommt einen Pokal und so weiter. Und da steht er. Da kommen Sie daher und auditieren ihn. Da steht er. Aber eigenartigerweise können Sie das nicht auditieren. Es ist ein Sieg oder eine Niederlage. Er wurde k.o. geschlagen; er hat

die Meisterschaft verloren und danach nie wieder geboxt. Da liegt er auf dem Leintuch. Sie sagen sich: "Offensichtlich ist das das Engramm, das bei diesem Fall auditiert werden muss, nun offensichtlich." Junge, das sollten Sie besser bleiben lassen. Lassen Sie die Finger von einem Sieg oder einer Niederlage.

Überhaupt kein Universum zu haben, kein Spielfeld zu haben, irgendwo anzukommen und zu sterben – das sind alles Nicht-Spiel-Zustände. Das ist doch eine sagenhafte Sachlage, nicht wahr? Das sind all jene Sachen, zu denen ein Thetan gelangen sollte. Es sind die Dinge, die ein Thetan sein sollte. Ein fähiger Mensch sollte in der Lage sein, jene Dinge zu haben und anzunehmen. Dies sind die Wahrheiten des Lebens. Dies sind die Kostbarkeiten des Lebens. Ha. Versuchen Sie es einmal, sie direkt zu auditieren, und er dreht durch, und daher das Rätsel.

Wir sprechen jetzt nicht vom Rätsel der Scientology. Wir sprechen vom Rätsel von etwa fünfzigtausend Jahren langem Figure-Figure über genau dieses Thema. Warum hat es niemand geknackt? Das lag daran: Offensichtlich wüsste eine Person eine ganze Menge, wenn sie in guter Verfassung wäre.

Wenn sie in guter Verfassung wäre, dann könnte sie offensichtlich alles vergessen oder nicht-wissen – offensichtlich. Sie wäre heiter und gelassen. Sie müsste weder einen Namen haben noch einen Ruf oder eine Identität. Sie müsste bereit sein, keine Wirkung auf irgendjemanden zu haben; die Leute tun zu lassen, was ihnen beliebt. "Gott segne dich, mein Sohn, geh' hin und sündige noch ein wenig mehr."

Es sollte ihr möglich sein, alles zu haben, was es gibt. Sie sollte allbestimmt über alles sein. Sollte in der Lage – sie sollte in der Lage sein, Dinge zu lösen. Offensichtlich sollten diese Dinge geschehen. Sie sollte in der Lage sein, jedermanns Freund zu sein. Sie sollte in der Lage sein, alles zu verstehen. Sie sollte in der Lage sein, zu kommunizieren oder auch nicht zu kommunizieren. Sie sollte in der Lage sein, Siege und Niederlagen hinzunehmen. Sie sollte in der Lage sein, kein Universum oder ein Universum zu haben. Sie sollte in der Lage sein, ein Spielfeld oder kein Spielfeld zu haben. Ganz sicher sollte sie in der Lage sein anzukommen. Und sie sollte in der Lage sein, bequem zu sterben – schließlich ist das eine nette Sache, diese Beerdigungen.

Obwohl ich bemerkt habe, dass Scientologen immer beiläufiger werden. Sie sagen: "Meine Mutter ist heute Nachmittag gestorben, möchtest du zur Beerdigung vorbeikommen? Gut, ich weiß, du hast zu tun." Dann sagen sie: "Tut nichts zur Sache", und dann erzählen sie einem, wie sie sich irgendein Mock-up in Portugal gegriffen hat. Wirklich. Ich meine, es ist richtig verrückt. Sie erzählen einem von irgendeinem Mock-up, das sie bekommen hat – ein Baby, das morgen früh um acht in Portugal geboren wird, deshalb starb sie heute Nachmittag.

Man hört diese verrückten Geschichten. Ich bin nicht verantwortlich dafür. Ich meine, die Leute kommen einfach vorbei und erzählen Ihnen das, und zufällig stimmt es. Ich versuche nicht, Ihnen etwas aufzubinden.

Wenn man nun keine dieser Wahrheiten auditieren kann, wie kann man sie dann je erreichen, da sie doch wünschenswert sind? Denn solange man nicht irgendeinen Teil dieser Wahrheiten haben kann, kann man nicht wissentlich und nach Belieben in Spiele einsteigen oder diese gut spielen. Nehmen Sie nun jemanden, der wirklich in einem guten, hohen Zu-

stand von Wahrheit in einem Nicht-Spiel-Zustand ist – wenn er auf einer guten Stufe von Wahrheit ist, sollte er in der Lage sein, auf dem Absatz kehrt zu machen und beinahe jedes Spiel zu spielen, dem er sich je gegenüber sah. Jedes Spiel – er sollte in der Lage sein, sich eines auszudenken, eines zu spielen, sich zu amüsieren, Spass daran zu haben und es zu beenden, wenn er es beenden will. Das sollte er tun können. Es ist doch interessant, dass er, wenn er genau in Bezug auf diesen Zustand auditiert wird, einem Nicht-Spiel-Zustand, dass er nie dort ankommt. Man muss, so könnte man sagen, die alten Spiele auslaufen. Man muss ihn durch Spiele-Zustände durchbringen.

In Ordnung: "Überlegen wir uns jetzt eine Art und Weise, wie du ein lügender, stehlender Betrüger sein könntest. Das ist gut, das ist gut. Oh, erfinde einen noch besseren lügenden, stehlenden Betrüger." "Mocke dir eine Identität für dich auf, die es tatsächlich damit aufnehmen könnte. Oh, werde größer, werde stärker." "Wie – wie – wie könntest du noch größer werden als das?" "Denke dir eine Möglichkeit aus, wie du deiner Frau gegenüber mehr Kraft einsetzen könntest."

Sehen Sie – sehen Sie, welche Art von Prozess Sie auditieren? Nun es ist sehr merkwürdig, dass er dieses Zeug läuft, dabei in Ordnung kommt und plötzlich sagt: "Mensch, das ist komisch. Ich fühle – ich fühle mich viel besser. Wir haben das alles gemacht und auf einmal fühle ich mich… Übrigens wollte ich vor einigen Jahren mit einem Geschäft anfangen und habe mich einfach nie dazu aufgerafft. Ich glaube, das werde ich jetzt machen, und ich glaube nicht, dass ich dieses Intensive abschließen kann, weil ich eine Verabredung mit dem Burschen habe, der mich finanzieren wollte." Und wusch! Es ist schrecklich schwer, Preclears festzuhalten. Das habe ich Ihnen ja schon gesagt, dass sie in Aktion treten. Warum treten sie in Aktion? Sie kommen so weit hinauf und sind wieder fähig, ins Spiel des Lebens einzusteigen, und Sie haben eigentlich keine Chance, sie bis zum Zenit zu auditieren, außer Sie haben eine Übereinkunft, dass Sie mit dem Intensive so lange weitermachen, bis Sie "geh" sagen.

Was stimmt also mit einem Menschen nicht? Er hat ein Spiel gespielt. Was stimmt mit ihm? Dass er sich erholen kann. Alle Spiele sind aberrativ.

Sie spielen ein Spiel – ein Spiel der Ehe. Sie sehen sich um, Sie finden einen Mann. Sie erzählen ihm eine ganze Menge Zeug. Sie heiraten, Sie machen eine schlimme Zeit durch, Sie streiten, Sie trennen sich, Sie vertragen sich wieder, und so weiter – *sss-rrrrrr-buff* – das Spiel der Ehe. Und Sie flicken alles wieder zusammen und es ist gut. Und es klappt oder auch nicht und so weiter. Jemand kommt daher und möchte Ihre Ehe ausauditieren, damit Sie sich besser fühlen. Ihre Antwort wäre einfach: "Wissen Sie, ich weiß, dass ich verheiratet war." Nun, es ist tatsächlich so, dass es überhaupt nicht aberrativ sein konnte. Wenn Sie wissen, was Sie getan haben, wenn Sie wissen, dass Sie verheiratet waren, wenn Sie wissen, dass Sie Football gespielt haben, zieht dies nichts nach sich. Wenn Sie aber jahrelang Football spielen und dann plötzlich die Identität wechseln und sagen: "Ich habe nie in meinem Leben Football gespielt", und Sie sich auch nicht mehr daran erinnern, je Football gespielt zu haben und so weiter, Mensch, dann sind Sie dran. Das ist eine harte Sache.

So schwer sich die Leute auch damit tun mögen, ich erwähne diese Sache namens frühere Leben wirklich sehr ungern – sie ist geächtet! In den Protokollbüchern der Hubbard Dianetik Forschungsstiftung Elizabeth, New Jersey, können Sie die Diskussion über einen Antrag

sehen, Ron einfach zum Schweigen über dieses Thema zu bringen, weil es unpopulär ist. Nun schauen Sie, wenn es so unpopulär ist, muss irgend jemand eine gewisse Art von Widerstand dagegen haben. Ich glaube nicht, dass Ihnen während Ihres gesamten jetzigen Lebens irgend etwas Aberrierendes passiert ist. Ihre Mutter hat Sie geschlagen, hat Sie durch den Fleischwolf gedreht. Ihr Vater war gemein zu Ihnen. Als Einjähriger ließ man Sie auf den Kopf fallen. Sie haben fünfzehn Abtreibungsversuche durchgemacht und wurden in Öl gesotten und Sie wurden von den Japanern gefangen genommen und allmorgendlich erschossen. Na und. Sehen Sie? Sie wissen alles darüber.

Sie können dort sitzen – nun, der Auditor sitzt dort und er sagt zu einem Preclear, er sagt: "Nun, mal sehen. Was ist dir passiert?" Blödsinn! Warum sollten wir eine solche Frage stellen? Wenn er es wüsste, wäre es nicht. Erkennen Sie den grandiosen Witz hinter der ganzen Sache? Wenn er es wüsste, wäre es nicht verkehrt! Und es passieren die komischsten Dinge mit einem Fall, wenn er heutzutage auditiert wird. Er fängt an, mit dem Auditor zu diskutieren. Das tun sie immer. Sie sagen: "Aber da gibt es nichts dazu! Es gibt nichts in Bezug auf das Thema Bücher!" Wissen Sie, er macht *"Daaa",* oder so ähnlich. "Zu Büchern gibt es nichts. Ich habe noch nie irgendwelche Schwierigkeiten mit Büchern gehabt! Ich bin noch nie mit einem Buch geschlagen worden. Tatsächlich lese ich noch nicht einmal, wenn ich krank bin."

Dabei hatte der Auditor auf die eine oder andere Weise, indem er ihn Dinge lokalisieren ließ[40], plötzlich herausgefunden, dass er keine Bücher lokalisieren konnte. Er sagte irgendetwas Ungeheuerliches wie: "Also, ich lokalisiere keine Bücher, weil die sauer auf mich sind", oder dergleichen, und überging es einfach, wissen Sie – völlig normal. Und der Auditor sagt: "Gut, in Ordnung. Lass uns das Buch dort drüben lokalisieren."

Und er sagt: "Also ich, mit Büchern ist nichts verkehrt. Was hast du denn? Du spinnst ja!"

Er wird sagen: "Ich weiß schon, was mit mir nicht stimmt, es war meine Mutter. Das ist es, was mit mir nicht stimmt. Und die Tatsache, dass ich auf dem Internat war, und jeden Tag waren dort drei größere Jungs, die mich schlugen. Das – das ist es, was mit mir nicht stimmt und so weiter. Das solltest du auditieren."

Und Sie sagen: "Lokalisiere noch ein Buch."

"Aber mit Büchern ist nichts verkehrt. Ich weiß gar nicht, wovon du redest. Das ergibt einfach keinen Sinn. Du bist kein guter Auditor. Die haben mir gesagt, du wärst ein guter Auditor, aber das glaube ich jetzt nicht mehr."

Und plötzlich fangen Bücher an, ihm so komisch zu erscheinen. Sie fangen an, Luftsprünge zu machen und eigenartige Dinge zu tun. Figuren spazieren aus ihnen heraus. Ich meine, direkt vor seinen Augen. Bücher liegen auf dem Tisch, und plötzlich spaziert da eine Figur heraus und sagt: "Du Knilch", und springt vom Tisch. Er wird dem Auditor wahrscheinlich sagen: "Also, jetzt ist es um mich geschehen. Ich hätte nicht gedacht, dass ich je eine Wahnvorstellung haben könnte."

[40] Anm.d.Übs.: Bezieht sich auf den objektiven Prozess „Lokalisiere [oder: finde] diese(n) (vom Auditor ausgewählten Gegenstand im Zimmer)“]

Und ehe man sich's versieht, nun, da sagt er: "Du lieber Himmel. Weißt du, ich glaube, ich hatte irgendeine Verbindung zu einem Verlag irgendwo. Aber ich weiß nicht, was es damit auf sich hat." Oh, Sie sind etwa zwanzig frühere Leben zurückgegangen, als er – als er – verstehen Sie, es muss ein Spiele-Zustand gewesen sein – er war Ursache. Wir halten jetzt nicht nach dem Opfer Ausschau. Das können Sie Ihren Preclears erzählen, wenn Sie wollen, aber auditieren Sie sie nicht in diese Richtung. Wir halten nicht nach Opfern Ausschau. Wir halten Ausschau nach Schurken.

Und wir finden heraus, dass er während der Spanischen Inquisition alleine dafür verantwortlich war, alle ketzerischen Bücher und ketzerischen Autoren zu verbrennen. Und was es dann im nächsten Leben wirklich vermurkst hat, war, dass er ein Ketzer war!

Und genau so läuft das.

Es ist eigentlich nicht das alte Phänomen von Overthandlung-Motivator. Das ist eine Abfolge, die später kommt. Nun, verstehen Sie, dass es hier weit oben, hier, diese Spiele-Zustände und Nicht-Spiel-Zustände gibt. Das ist eine sehr hohe Theorie. Davon gehen alle möglichen Theorien und Phänomene aus, die wir untersucht haben, Tausende. Die Overthandlung-Motivator-Folge – die erklärt sich anhand von Spielphänomenen, aber sie steht nicht auf der gleichen Stufe. Eigentlich ist es ein neues und anderes Phänomen. Es ist ein geplantes oder übereingestimmtes Phänomen, das nur wirksam werden kann, weil es einen Spiele-Zustand gegeben hat.

Nun, wir haben die Mittel und Wege von Anstrengung in Bezug darauf untersucht, wie die Leute sich dem widersetzen, erschossen zu werden, und wir haben Anstrengungs-Prozessing auf die eine oder andere Weise auditiert, um sie "unerschossen" zu machen. Nun, es funktioniert zu einem gewissen Ausmaß. Aber das Komische daran ist, warum werden sie überhaupt erschossen? Wie lässt sich das erklären? Warum können sie erschossen werden? Verstehen Sie? Und es ist eine dumme Frage zu stellen, aber wie kommt es, dass man hinausgehen und vor eine Kugel geraten kann, die in den Körper eindringen und einen erschießen kann? Mensch, dazu gehört schon einiges. Denken Sie einmal darüber nach. Es gehört einiges dazu. Wie kommt man überhaupt in eine Lage, dass das passieren kann? Wie ist man dahin gekommen? "Nun", sagen Sie, "nun, ich – ich war gemein zu Körpern und schließlich stürzten sie alle gemeinsam über mich her."

Also, das ist die Overthandlung-Motivator-Folge. Das ist ein sehr niedrig stehender Grund. Nein, irgendwann war da ein Spiel, weit zurück auf der Zeitspur, das ging ungefähr so: Sie sahen einen Körper herumlaufen und sagten sich: "Das ist ja entzückend. Ha-ha. Sehr interessant – läuft herum und so weiter. Ha-ha. Also, was sagt man dazu. Was sagt man dazu." Und dann sagten Sie sich – beschlossen es – dass er über etwas stolpern könnte, also versuchten Sie, ihn in eine andere Richtung zu bewegen, und er gehorchte Ihnen kein bisschen. Sie sagten: "Geh nach rechts." Wissen Sie: "Geh lieber dort hinüber." Und er hat es nicht gemacht. Und Sie sagten: "Also, so ein ungehorsames kleines Ding. *Pssst*." Tja, das war das Ende dieses Körpers. Und Sie vergaßen es vollständig. Die Zeit verging. Sie machten eine Menge anderer Dinge, und eines Tages war da wieder ein Körper, und Sie sahen diesen Körper – *pschh.* Aus dem einen oder anderen Grund haben Sie den auch umgebracht.

Und dann, auf der Zeitspur viel weiter, kommen Sie irgendwo hin, und da spaziert ein Körper entlang, und der kommt Ihnen irgendwie ein bisschen verdächtig vor. Also greifen Sie mit einem Strahl hin, um seinen Kopf zu befühlen oder dergleichen, und *schwupps,* schon stecken Sie drin. Und Sie sagen: "Jetzt sieh an, was mir passiert ist. Sieh einer an, was mir passiert ist. Ich habe einen Körper berührt und der hat mich hereingezogen. Körper sind Vakua. Ich bin ein Opfer."

Wie kamen Sie dazu, ein Opfer zu sein? Und das ist es, was Sie bei einem Preclear ausauditieren. Wie haben Sie es überhaupt möglich gemacht, ein Opfer zu sein? Denn ein Opfer zu sein, ist für einen Thetan die fürchterlichste Lage überhaupt, in die er geraten kann. Es ist für einen Thetan, der keine Masse, keine Bewegung und so weiter hat, beinahe unmöglich, ein Opfer zu sein. Sie sehen, mit welchem Stolz ein Individuum den Umstand zur Schau tragen würde, in einem querschnittsgelähmten Körper zu stecken? Stolz. "Seht nur, wie sehr ich zum Opfer geworden bin." Und das Mitleid eines anderen ist eigentlich wahrscheinlich mehr oder weniger Ehrfurcht. Junge! Und so ist das gewissermaßen.

Und dann kommen Sie und auditieren bei ihm das Opfer-Sein aus. Klappt nicht. Klappt nicht. Er weiß nicht, wie er zum Opfer geworden ist. Er ist wirklich ein Opfer. Er ist über das Leben verstimmt. Er wird damit nicht fertig. Es liegt außerhalb seiner Kontrolle. Aber Sie kommen als Auditor daher – Sie müssen das Spiel finden, das er spielte, in dem er Ursache war und das all diesen anderen Spielen vorausging, wo er geschickt genug wurde, um ein Opfer zu sein. Verstehen Sie?

Nun, dort – dort hatten wir dieses eigenartige, eigenartige Rätsel des Lebens. Ein Thetan war Wahrheit. Ein geistiges Wesen war völlig fähig, und es fiel in Ungnade und es erlangt die Gnade nicht von selbst zurück, es sei denn, Sie auditieren das "in Ungnade fallen" aus, indem Sie ihm genügend "in Ungnade gefallen" geben, dass es sich richtig lohnt.

Sie müssen die Anzahl der "in Ungnade fallen" auf der Zeitspur erhöhen, bevor er das rückgängig machen kann. Das ist eine interessante Sache.

Spontan zu sagen, dass ein Individuum sich eben einen Ruck geben muss und das Leben energisch und verzweifelt spielen muss, ist also nicht wahr. Es ist nicht wahr.

Zu sagen, weil der Mensch das Leben verzweifelt spielt, leidet er daran, stimmt auch nicht.

Zu sagen, er muss ruhig bleiben, ist nicht wahr. Zu sagen, er muss aktiv sein, ist nicht wahr. Was ist wahr?

Wenn Sie ein Spiel gespielt haben, geben Sie es zu.

Nun, ich hatte Ihnen eine Kleinigkeit über Spiel-Zustände zu erzählen und ich hoffe, es hat für Sie ein bisschen Sinn ergeben. Es gibt noch viel mehr Material hierzu, und einige dieser Prozesse, die darauf gründen, sind zu heftig, als dass man sie auditieren sollte, außer man beherrscht das moderne Verfahren perfekt und vollständig. Wirklich wahr. Ich meine, ein Preclear bleibt einfach nicht unter Kontrolle. Er macht einfach *wusch* und haut ab. Sozusagen überall Neuronen an der Decke.

Aber es gibt Prozesse, die mit dieser Stufe einhergehen, die sehr gut zu auditieren sind. Damit erkennt ein Auditor sofort, was er auditieren kann und was er besser bleiben lassen sollte. Und was noch wichtiger ist, es sagt uns auch, wie der Mensch in diesen Schlamassel geraten ist, und gibt uns die Mittel und Wege, um ihn daraus herauszuholen.

Vielen Dank.

Anwendung von Spielprinzipien auf der Dritten Dynamik

6. Vortrag[41] des Spielekongresses in Washington, D.C. gehalten von L. Ron Hubbard am 2. September 1956

Nun, eine der besten Sachen, die man mit einer Waffe machen kann, von der man nicht weiß, was man mit ihr tun soll, ist sie irgendwo abzustellen und sie zu vergessen, und sich eine Waffe zu besorgen, von der man weiß, was man mit ihr tun soll. Wäre das nicht vernünftig? Ja, aber das ist ein Problem, um dass sich die Regierung kümmert.

Nun, warum kann man nicht in ein großes Unternehmen hereinspazieren, warum kann man nicht bei einer Regierung hereinspazieren, warum kann man nicht beim großen Chef hereinspazieren und zu ihm sagen: "Ich habe eine Lösung für Ihre Probleme"?

Schauen Sie, momentan – Sie können sich auf mein Wort verlassen, auch wenn einige von Ihnen jetzt im Publikum sitzen, die vor kurzem im HGC gewesen sind und die als Fälle schleppend vorankamen, solange es die Dianetik gibt und solange es die Scientology gibt – ihre Fälle wurden der Erwartung nie so richtig gerecht. Sie erwarteten, dass mehr passiert, als passiert war. Und jetzt wissen sie, dass etwas mit ihren Fällen passiert ist, und sie haben Fortschritte gemacht – sie wissen, dass es einen Fortschritt gegeben hat. Und es sitzen momentan direkt unter Ihnen mehrere Leute, die Ihnen das bestätigen würden.

Wir haben eine große Waffe. Es ist wahrscheinlich die momentan größte Waffe auf der Erde, denn es ist eine Waffe, und sie kann verwendet werden! Und wenn es noch eine weitere Waffe auf der Erde gibt, die enorm groß ist, eine riesige Waffe, die *nicht* benutzt werden kann, wer hat dann die Waffe in der Hand?

In Ordnung. Die Atombombe ist eine Lösung für alle Probleme der Menschen überall. Bumm! Keine Probleme! Also ist sie eine allzu große Lösung, oder?

Nun, der Mensch verwechselt Lösungen mit Gewalt, Tod und dem Ende von allem und er fängt an, Lösungen zu meiden. Sodass Sie in ein großes Unternehmen hereinspazieren und sagen: "Schauen Sie, ich könnte alle Ihre Angestellten um 50 Prozent effizienter machen. Ich könnte Sie sogar bis zu einem Punkt hinaufbringen, wo Sie wissen würden, in welchem

[41] Anm.d.Übs.: Da es auf dem Spielekongress einen Vortrag gab, der mit der Nummer 1A bezeichnet wurde, ist die Kennziffer dieses Vortrags GC-05

Büro Sie sitzen." Und was sagt er? Er sagt: "Nein. Nun, ich weiß nicht. Legen Sie los damit und setzen Sie jemanden darauf an. *Rah-rahhh."*

Die erste Manifestation ist, dass der Mann Probleme haben muss. Er muss Probleme haben, denn er traut sich nicht anzukommen. Er traut sich nicht anzukommen, da er weiß, dass es schmerzhaft ist. Mit anderen Worten, er erkennt, dass Sie versuchen, ihn in einen Nicht-Spiel-Zustand zu versetzen – glaubt er. Der Mensch hat das Eintreten in einen Nicht-Spiel-Zustand, wie etwa "tot", damit identifiziert, sich in eine Lage zu bringen, in der er ein Spiel spielen kann. Diese Dinge sind zueinander harmonische Zustände in Bezug auf dieselbe Sache. Der Mensch kann hier ein Spiel spielen, er kann heiter gelassen sein, aber er kann ein Spiel spielen; er kann namenlos sein, aber er kann eine Identität haben; er kann gut sein, aber er muss nicht gut sein. Er kann gewinnen, er kann verlieren, aber er muss es nicht, und es ist auch nicht das A und O des Daseins, wenn er eines von beidem tut. Dann kann ein Mensch ein Spiel haben.

Haben Sie je versucht, mit Ihrem letzten Dollar – sagen wir mal, als plumpes Beispiel, haben Sie jemals versucht, mit Ihrem letzten Dollar Blackjack[42] zu spielen? Das ist kein Spiel. Das ist Verzweiflung! Und hier meint er, dass er ein Spiel von solcher Ernsthaftigkeit spielt, dass er es sich nicht leisten kann, das Spiel überhaupt zu spielen. Es ist kein Spiel mehr; das Leben ist daher nicht interessant. Das Leben ist nicht etwas, das es zu leben gilt. Das Leben ist nicht etwas, das man dazu benutzt, um damit zu leben.

Und sofort glaubt er dann, dass er besser gewissermaßen in der Tretmühle von etwas, dessen er sich sicher ist, weitermacht und alle diese Narreteien sein lassen sollte, weil das Leben ernst ist und das Leben real ist und dass der Tod dessen Ziel ist oder so. Und er verliert völlig jedes wirkliche Interesse und jede wirkliche Teilnahme am Leben. Er glaubt immer, dass er mit seinem letzten Dollar Blackjack spielt.

Und daher kann er keine Lösung haben. Die Lösung befindet sich hier unten. "Lösung" bedeutet Ende des Spiels, Ende von Aktion und Ende von Doingness. Und er weiß, was das ist. Ende von Doingness ist schmerzhaft, es ist qualvoll, es ist alles verloren, es ist völliger Verlust. Das bedeutet eine Lösung für ihn.

Sie sagen – Sie haben hier zwölf Stenografinnen, und Sie haben drei davon, die den Schriftverkehr tatsächlich erledigen, und die anderen neun laufen eigentlich hin und her und originieren Kommunikation zueinander. Nur, dass sie sich so sehr in den Weg stellen, dass die anderen drei den Schriftverkehr, den sie erledigen sollen, nicht erledigen können. Nun, die Lösung besteht darin, für die restlichen neun Mädchen irgendwelche Arbeit in der Organisation zu finden und sie die Stellen auf festen Kommunikationslinien besetzen zu lassen, in denen sie zur Arbeit wirklich beitragen können. Mit anderen Worten, bringen wir diese Kommunikationslinien in Ordnung. Es scheint das Vernünftigste zu sein, was man sich vorstellen kann. Und Sie spazieren herein und sagen ihm das. "Was hast du vor?" Eine Art "Werft diesen Penner raus"-Einstellung. "Sie versuchen nur, bei uns alles zu vermurksen, das ist alles."

[42] Anm.d.Übs.: Blackjack, in Kasinos gespieltes Kartenspiel, das dem deutschen „17 und 4“ oder dem französischen „Vingt-et-un“ entspricht.

Auf welche Weise würde er vermurkst werden? Weil ein Spiel namens verwirrte Büroleitung zu Ende gehen würde – das wäre das Ende eines Spiels. Und er hat das mit Schmerz und Todesqualen vermischt, und er weiß (auf reaktive Weise), was mit ihm passieren würde, wenn er seine Sekretärinnen tatsächlich in Ordnung bringen würde. Er weiß, was mit ihm geschehen würde. Er würde große Qualen leiden. Er wäre pleite. Es wäre das Ende des Daseins. Mit anderen Worten, er spielt dieses Spiel namens Unternehmen mit der gleichen Verzweiflung, mit der jemand versucht, einer Lawine auszuweichen, die auf ihn niedergeht. Und Sie haben damit gedroht, ihn mit einem Kieselstein zu treffen, und er weiß, dass auf einen Kieselstein der Berg folgt.

Was können Sie ihm verkaufen? Ich erzähle Ihnen das nur, um Ihnen etwas von dem Gold zu zeigen, das sich aus dieser Theorie der Spiele ergibt. Sie sagt Ihnen, was er zustimmen wird; er wird einem Spiel-Zustand zustimmen.

Was ist ein Spiel-Zustand? Verwirrung, Bewegung, Probleme, Schwierigkeiten, in Dingen stecken bleiben, ins Gefängnis gehen – dies sind Spiel-Zustände.

Sie spazieren also herein – er hat neun Sekretärinnen, die lediglich Notizen austauschen, um den anderen drei Sekretärinnen in die Quere zu geraten und so weiter. Und sie überreden ihn, drei weitere einzustellen! Sie erfinden einige Formulare für sie, mittels deren sie diesen Bericht über die restlichen neun zusammenzustellen, und diese müssen jeden der Berichte begutachten und sie ergänzen, und das beansprucht ihren ganzen Tag. Er kauft Ihnen das ab, und es wird tatsächlich etwas Arbeit in dem Büro geleistet. Warum? Sie haben auf verborgene Art neun Sekretärinnen festgenagelt, die vorher Zufallsfaktoren dargestellt haben, indem Sie sie dazu gebracht haben, zu viele Berichte zu erstellen, verstehen Sie?

Sie können diese Art Sache tatsächlich verwenden. Nun, ich werde Ihnen noch ein Beispiel dafür geben – ich werde Ihnen noch ein Beispiel dafür geben. Sie haben diese große Abteilung. Und diese Abteilung ist für Wasserwerke und Flüsse und Häfen und so weiter zuständig, und dieser ganze Verein hat nur mit Papier zu tun, das von einem zum anderen weitergereicht wird. Und Sie setzen Leute ein, damit Sie Leute entlasten können, damit das diese Kommunikationslinie beendet, aber – nicht eindeutig. Es gibt an jedem Ende immer noch Verwirrung, verstehen Sie? Sie haben ihre Schreibtische so eingerichtet, dass die Berichte über die Pegelstände alle in der Buchhaltung landen, sodass diese falsch verschickt werden müssen, weil die Buchhaltung nichts darüber weiß. Und sie lassen diese Dinge ständig im Kreis laufen, und Sie sehen diese furchtbare Verwirrung.

Eines der Dinge, die Sie tun könnten, um es für sich selbst in Ordnung zu bringen, bestünde darin, irgendwo darin nach einem stabilen Datum zu suchen; etwas, das stillsteht, bewegungslos oder gestoppt ist. Das wäre der Anfang, wie Sie diese Verwirrung in Ordnung bringen.

Und dann, weil Sie eine Menge Leute für sich gewinnen müssen, die wissen, dass irgendetwas zu lösen gleichbedeutend mit sterben ist, bringen Sie diese so richtig auf Vordermann. Sie sagen: "Was Sie jetzt tun sollten, ist Folgendes: Schauen Sie sich diese Situation sorgfältig an. Sie waren immer wegen der Überschwemmungen besorgt. Sie waren immer wegen der Überschwemmungen besorgt." Sie sagen: "Wenn Sie genügend Wasserwerke und Dämme und so weiter errichten würden, damit Sie diese Überschwemmungen – dann hätten

Sie diese Überschwemmungen unter Kontrolle." Die haben das nie gemacht, wissen Sie? Die Überschwemmungen fließen einfach immer weiter und reißen Städte mit sich, zertrümmern die Landschaft und spülen sämtliche Bauernhöfe und Mutterboden und alles weg. Sie sagten: "Nun, es ist unsere Aufgabe, alle diese Überschwemmungen zu stoppen."

Und sie sagten nur: "Verwirrung, Verwirrung, Verwirrung."

Und Sie sagten: "Nun, Sie haben es immer für ein Problem gehalten, diese Überschwemmungen zu stoppen. Mann, verglichen mit diesem anderen Problem, haben Sie nicht das geringste Problem damit! Wow! Das Problem der Dürre! Nun, tatsächlich ist es so, dass Sie alle möglichen Täler und Landschaften in der Gegend fluten werden müssen und so weiter, falls es eine Dürre gibt." Es hat noch nie eine Dürre gegeben, es hat noch nie eine gegeben.

Sie wären erstaunt. Sie sagen sich, dass vernünftige Menschen zu diesem Zeitpunkt – die würden das sofort durchschauen, wissen Sie, und sie würden sagen: "Ha! Ha! Es hat in diesem Gebiet noch nie irgendwelche Dürren gegeben, und wir brauchen kein Wasser zu speichern. Unser Problem ist, das verflixte Zeug loszuwerden!" Das würden sie sagen. Aber Sie haben die Organisation als eine vernünftige Organisation eingeschätzt. Sie glauben, dass sie sich auf logischem Denken beruht und ihre Ziele verfolgt, und dass sie das tut. Es ist eine vernünftige Organisation. Das ist sie nicht! Das beabsichtigt sie nicht einmal im Entferntesten!

Aber Sie kommen daher und Sie wollen sie dazu bringen, geschäftig Überschwemmungen aufzuhalten, damit Sie etwas von dem Ackerland retten können, das fortgespült wird, und einige der Städte. In Ordnung, tun Sie das Folgende. Sie sagen: "Es ist ein großes Dürreproblem. Haben Sie sich mit diesem Problem je befasst? Ist Ihnen je klar geworden, was es hieße, wenn der gesamte – denken Sie darüber nach – wenn der ganze Mississippi keinen einzigen Tropfen in seinem Bett hätte!" Sie wären überrascht. Leute werden dort sitzen und sagen: "Hm! Das ist ziemlich schrecklich!"

Sie sagen: "Aber das Problem, genügend Täler zu finden und genügend Dämme zu bauen, um dieses Wasser zu speichern, ist unüberwindlich. Nur Dämme zu bauen, um den Mississippi unter Kontrolle zu halten, ha, das ist kinderleicht! Aber stellen Sie sich nur einmal – stellen Sie sich die schrecklichen rechtlichen Konsequenzen vor, Land zu beschlagnahmen, Farmen zu beschlagnahmen, Besitz zu beschlagnahmen, verstehen Sie? Nun, es wäre einfach eine Verletzung der Verfassung und der Bill of Rights[43] und alles andere, und die rechtliche Arbeit, die nötig wäre, ist unglaublich! Sie bräuchten acht zusätzliche Rechtsabteilungen, die nichts weiter machen, als sich der Verwirrung anzunehmen, die dadurch entsteht, wenn man Leute aus diesen Tälern rauswirft, damit Sie sie fluten können! Und das ist ein Problem! Wie wollen Sie das je überwinden?"

Und sie grübeln und sie machen sich Sorgen und sie arbeiten und alles fängt an, noch verwirrter zu werden, und während sie nicht darauf achten, tritt die eigentliche Maschinerie,

[43] Anm.d.Übs.: die ersten zehn Zusatzklauseln der amerikanischen Verfassung, welche Grundrechte enthalten, werden als „Bill of Rights“ bezeichnet.

Überschwemmungen zu stoppen, wieder in Aktion. Warum? Sie haben ein größeres Problem, also können sie sich eine Lösung für ein kleineres Problem leisten!

Nun, Länder und Organisationen und Individuen funktionieren tatsächlich nach diesem Prinzip. Jeder von Ihnen, der "Probleme von vergleichbarer Größenordnung wie..." gelaufen hat, wird dies wissen.

Wir sagen zu jemandem: "Gib mir ein Problem von vergleichbarer Größenordnung wie deine Mutter." Es gibt ganz bestimmte Methoden, wie man das auditiert. "Ein Problem vergleichbarer Größenordnung wie dein Vater." "Problem vergleichbarer Größenordnung wie dein Großvater." "Ein Problem vergleichbarer Größenordnung wie dein Name." Alles, was Sie sagen wollen. Und der Bursche löst sich plötzlich von diesem Problem und schaut nach drüben und sieht ein größeres Problem. Dann geben Sie ihm ein größeres Problem. Sie lösen seine Aufmerksamkeit von dem zweiten; Sie lenken sie hierher auf das dritte und allmählich ist er völlig bereit, dieses Problem hier drüben zu lösen. Es ist sehr interessant, ein sehr interessanter Mechanismus. Aber er funktioniert bei großen Organisationen.

Nun, wenn Sie vorhätten, in eine große Organisation zu gehen, und Sie viel Erfolg haben wollen – wenn Sie großen Erfolg haben wollen, dann gehen Sie nicht herum und lösen deren Probleme. Junge, die werden Sie hassen. Die werden Sie ansehen, als ob Sie ein Mörder wären; Sie sind im Begriff, sie umzubringen. "Raus hier mit diesen Lösungen. Wir wissen, dass es vernünftig ist, alles, was mit *A* beginnt, unter *A* abzulegen, aber so machen wir das nicht." Was Sie tun müssen, ist ein komplizierteres Ablagesystem auszutüfteln als jenes, das sie bereits haben, eine kompliziertere Abfolge von Papieren, als jene, die sie bereits haben; tüfteln Sie mehr Formulare aus, die auszufüllen sind und an mehr Stellen gehen, um mehr Leute zu belästigen; erschaffen Sie hier und da genügend Verwirrungen, bis zu einem Punkt, wo Sie zum Vorstandsvorsitzenden gewählt werden. Dieser Mann ist ein guter Mann.

Nun, einige von Ihnen, die mit Unternehmen arbeiten, erkennen die Wahrheit in dem, was ich sage, aber Sie glauben, dass ich scherze – Sie glauben nicht, dass diese Gesellschaften einem das abkaufen würden. Das würden sie wohl! Sie würden es abkaufen.

Sie gehen hin und Sie sagen: "Ich habe eine Methode, wie man sich die Formulare 82, 85 und 86 spart, indem man sie zum ursprünglichen Formular 1 vereinigt." Sie würden sagen: "Es tut mir sehr leid heute. Ich bin sehr beschäftigt. Sie werden sich mit jemand anderem darüber unterhalten müssen."

Sie gehen hin und Sie sagen: "Wissen Sie, die Formulare Nummer 1, 85, 86, 97 und 102 sind unzureichend! Ich kann meine Berichte mit so wenig Informationen nicht erstellen! Wir müssen ein weiteres Formular herausbringen, das ich hier auf der Schreibmaschine getippt habe; es gibt uns die relativen Geburtenraten der Büroangestellten an, und das muss für eine Gegenanalyse hinzugefügt werden, und wir werden diese Formulare 150, 151, 152 und 153 nennen, zusätzlich zu den bestehenden Formularen! Dann werden wir es in den Griff bekommen."

Und Sie wären überrascht. Der große Chef würde normalerweise diese Türen öffnen, und er wird sagen: "Junge, Sie haben eine Zukunft vor sich."

Die meisten Organisationen lösen ihre Probleme dadurch, dass sie die Zahl der Identitäten auf ihren Gehaltslisten erhöhen. Mehr Identität ist ein Spiel-Zustand. Sie haben sehr große Schwierigkeiten. Sie können mit New York einfach nicht in Kontakt treten oder New York auf Kurs halten. Anstatt also die Kommunikationslinien nach New York zu analysieren, stellt das Büro in Chicago fünf weitere Leute ein, um auf New York einzuhämmern, wechselt den Manager von New York aus, setzt einen Typen ein, von dem sie wissen, dass er ein Reinfall sein wird, und stellen dann zwölf weitere Typen in New York ein, die die Kommunikation mit Chicago aufrechterhalten sollen. Das funktioniert nicht, also stellen sie zehn weitere Leute in Chicago ein und zehn weitere Leute in New York. Das funktioniert nicht, also kaufen sie ein neues Gebäude in New York, nur um die Angestellten unterzubringen, damit diese mit Chicago kommunizieren, wo sie wiederum ein neues Gebäude kaufen müssen, um die Nachrichten abzulegen. Zwei Läden funktionieren immer noch nicht, und auf diese Weise kommt es zur Geburt von General Electric!

Jedes Mal, wenn Sie einer Situation Identitäten hinzufügen, liegen Sie richtig. Es müssen nun ein paar Identitäten vorhanden sein, um einen Spiel-Zustand zu haben. Es gäbe überhaupt keine Kommunikationslinien oder Unternehmen, wenn nicht einige Identitäten beteiligt wären. Verstehen Sie? Aber unterwegs wird es irgendwo zu einer Sache, die zu gut ist, und es werden so viele Identitäten daran beteiligt, dass nichts getan werden könnte.

Nun, ich werde Ihnen etwas Amüsantes erzählen, das im HASI London passiert ist, etwas sehr, sehr Amüsantes. Etwas, worüber Sie lachen, wenn dies in einem zentralen Büro der Scientology passiert.

Wir hatten eine ganze Menge Geschäftsleute, die angestellt worden waren, und einer davon war ein Büromanager, und er machte seine Sache ganz gut. Aber wir hatten eine Menge Bürokräfte, die direkt vom Markt angestellt worden waren, dem Londoner Arbeitsmarkt, und wir setzten diese Büroleute ein und so weiter. Und wir stellten fest, dass die Arbeit ein bisschen schlechter lief als zuvor, also stellten sie dort noch einige weitere Leute ein, um sie zu beschleunigen. Und ehe man sich's versah, stieg die Gehaltsliste in astronomische Höhen, und die Kontostände der Organisation sanken und so weiter. Und so traten der Assoziationssekretär und ich deswegen in den Ring, und wir arbeiteten ein Budget aus, und ich drückte das Budget extrem nach unten. Es sollte sich im Rahmen der Einnahmen der Organisation bewegen, was ziemlich vernünftig zu sein scheint. Da ich Erhabenheit[44] besaß und es mittels Auditingverfahren machte, akzeptierte er es, und wir setzten es unter großer Mühe um, aber wir setzten es um. Wir setzten es um. Er ist eigentlich ein wirklich guter Junge.

Er war sich dieses Prinzips auch bewusst und wir – wir lachten schließlich darüber, weil wir etwas außerordentlich Willkürliches taten. Wir entfernten einfach sämtliches Personal, das nicht zur Scientology gehörte, ohne Rücksicht auf deren Funktion aus dem Büro. Gemäß allem Planungswissen, das der Menschheit bekannt ist, hätte das offensichtlich schreckliche Lücken in der Organisation zurücklassen müssen. Das müsste ein wirklich verzweifelter Schritt sein, und es war ein verzweifelter Schritt. Es war zwei Tage lang in Kraft – diese Leute hatten zwei Tage lang gefehlt! Und plötzlich kam der Büromanager zu mir, und er

[44] Anm.d.Übs.: Erhabenheit, s. Technische Definitionen

sagte: "Weißt du Ron, es ist etwas Seltsames im Gang. Jeder erledigt Arbeit. Die Organisation läuft leiser und reibungsloser, als ich sie je zuvor laufen sah! Was ist geschehen?"

Nun, was geschehen ist, ist, dass die Bürokräfte und die Mitarbeiter, die eingestellt worden waren, nur Standard-Unternehmensroutinen folgten, und sie brachten genug Kommunikation hervor, sodass mit anderen Kommunikationen auf diese geantwortet werden konnte, und sie wuschen ihre eigene Wäsche! Und das wäre vollkommen in Ordnung gewesen, wenn sie das Scientology-Personal, das an der Arbeit war, und ihren eigenen Manager nicht gestört hätten. Aber zufällig brachten wir – brachten sie die Scientologen bei der Arbeit und die Geldmittel und die Konten durcheinander. Und als sie von der Szene beseitigt wurden, wurden alle diese irrelevanten Kommunikationen aus der Szene entfernt – und wir entdeckten zwei oder drei Scientologen, die ebenfalls als Büroangestellte arbeiteten und die bis zu diesem Zeitpunkt beim Versuch, die anderen Kommunikationslinien entwirrt zu halten, welche sich stets stauten, völlig durcheinander geraten waren. Und mit einer Gehaltsliste von der Hälfte der vorigen Länge kam die Unternehmung plötzlich wunderbar reibungslos zurecht.

Das ist nun ein schreckliches Argument. Keine Gewerkschaft würde dieses Argument akzeptieren. Um das also an den Mann zu bringen, müssen Sie jemandem ein größeres Problem geben.

In Ordnung, wenden wir diesen gleichen Vorfall auf eine nationale Basis an.

Sind Sie an einer Anwendung von Spielen auf der dritten Dynamik interessiert?

Publikum: Ja, klar!

In Ordnung, wenden wir das auf einer nationalen – wenden wir das auf einer nationalen Basis an. Wenden wir das auf einer Gewerkschaftsbasis an. Wir sagen der Gewerkschaft glattweg, dass wenn sie – in der Industrie und in Fabriken und dergleichen – wenn sie ungefähr drei Viertel der Leute, die sie eingestellt hatten, loswerden würden, in der Lage wären, etwas zu schaffen. Ha! Können wir ihre Zustimmung zu irgendetwas bekommen? Ha! Ha! Ha! Nein! Nein! Nein, sie würden mit uns nur dann übereinstimmen, wenn wir versichert hätten, für jeden, den sie an Bord haben, noch zwei weitere einzustellen. Das Problem ist bereits, dass jeder Posten in zu viele Kommunikationslinien verwickelt ist. Arbeit wird nicht zwangsläufig durch Anzahl erledigt. Jemand hat gesagt: "Viele Hände machen der Arbeit schnell ein Ende." Ich habe dies einfach reduziert auf: "Viele Hände machen Arbeit." Und ich gehe damit noch weiter: "Viele Hände machen der Arbeit Arbeit."

Verstehen Sie, einige von uns haben in dieser Weise Organisationen und dergleichen geleitet, als wir jeder alle Hüte trugen. Wir bekamen Zulauf aus allen Richtungen, und das Feld und die allgemeine Öffentlichkeit erhielten während dieser Zeit tatsächlich mehr Dienstleistungen, selbst wenn es hektischer zuging als zu jeder anderen Zeit.

Nun, wie würden wir so etwas bewerkstelligen? Wir würden eine nationale Ebene hernehmen, und wir würden etwas Seltsames tun. Wir würden der Industrie und der Regierung ein Problem geben, das so nahe an einem unlösbaren wäre, dass sie bereit wären, ihr Personal zu kürzen. Wie würden wir das anstellen und dennoch den Lohnempfänger nicht verstimmen und die Höhe seines Gehaltes nicht durcheinanderbringen? Wie würden wir das bewerkstelligen?

Tja, wir könnten ein Prinzip der Scientology vorbringen. Wir könnten sagen, dass Menschen in ihre Arbeit hinein interiorisieren und ineffizient werden und, wenn sie ineffizient werden, in ihre hydraulischen Pressen und Bücher und so weiter interiorisiert werden und viel, viel zu sehr festgenagelt und introvertiert zu werden, und daher und danach zu Aufständen, Aufruhr, Tumulten und Agitation neigen. Sie fallen auf Arbeiteragitation herein, sie streiken, sie kosten uns jede Menge Geld und so weiter. Warum? Weil die Leute eigentlich ein wenig verrückt geworden sind! Sie sind immer und immer weiter interiorisiert worden, bis sie nicht mehr weiter als bis zu ihren Nasenspitzen sehen können. Sie sehen das Wohlergehen der Organisation nicht. Sie sehen das Wohlergehen der Fabrik oder des Unternehmens oder der Regierung nicht. Sie sehen nur das kleine Gerät, dass sie direkt vor ihrem Gesicht haben. Sie sehen sich also diese kleine, winzige Sache an und sie werden dort hinein interiorisiert. Jemand kommt vorbei und sagt: "Ihr werdet fertig gemacht! Alle hauen euch übers Ohr! Streikt! Arbeiter der Welt, erhebt euch! Arbeiter der Welt, geht ins Bett!" Was immer es ist. Oh, entschuldigen Sie, das war freudianisch. Wie auch immer.

Wir geben ihnen das als Erklärung, weil es wahr ist, verstehen Sie, es ist völlig wahr. Und wir bringen, als Realität, einen einzelnen Prozess vor, der sehr funktionsfähig ist. Wir sagen: "Wenn ein Arbeiter müde und erschöpft ist und er nur Büroarbeit gemacht hat und dergleichen, wissen Sie, dass, wenn Sie ihn nach draußen schicken und ihn dazu bringen, um den Block zu gehen, bis er sich die Umgebung wirklich anschaut (wir geben ihm Havingness) – um den Block zu gehen, bis er an der Umgebung interessiert ist, dass er dann aufhören wird, um die Materialien, mit denen er sich befasst hat, besorgt und davon besessen zu sein?"

Das ist eine unglaublich gute Therapie. Sie ist sehr einfach. Wir sagen zu jemandem einfach: "Mache einen Spaziergang um den Block."

Ich werde Ihnen erzählen, wie ich dies als Prozess entwickelt habe. Ich schreibe ein kleines Buch namens "Sicherheit in der Alltagswelt"[45], welches zusammen mit den PE-Kursen verteilt werden soll. Leute kommen herein und wollen über Arbeit Bescheid wissen, wir reden über Prinzipien der Scientology und setzen sie in Bezug dazu, wie man arbeitet. Und dieses kleine Buch musste dann ein paar praktische Lösungen parat haben. Und eine dieser Lösungen musste auf der ersten Dynamik liegen, und eine musste natürlich auf der dritten liegen.

Wie extrovertieren wir einen Arbeiter? Wie verhindern wir, dass er durchdreht, weil er zu sehr auf seine Arbeit festgenagelt ist? Nun, wir mussten etwas Einfaches haben, das funktionieren würde, ohne dass ein Auditor anwesend wäre, also ließen wir ihn um den Block spazieren, bis er extrovertierte.

Ich habe mehreren Leuten davon erzählt. Sie tun es jetzt, sie spazieren um den Block, bis sie nicht müde sind. Es ist sehr komisch, aber sie können um den Block spazieren, bis sie nicht müde sind. Wenn sie nur weit genug um den Block spazieren, sodass sie müde werden, und dann aufhören, haben sie sich selbst einfach restimuliert. Sie müssen weiter um den

[45] Anm.d.Übs.: Vermutlich wurde daraus das Buch „Probleme der Arbeit“, welches drei Monate nach diesem Vortrag erschien und in dem der Prozess „einen Spaziergang machen“ beschrieben wird.

Block gehen. Natürlich könnten Sie sich wahrscheinlich mit Um-den-Block-Gehen schließlich Clear laufen.

Nun, wie würden wir je eine Lösung dieser Art auf der dritten Dynamik an den Mann bringen? Wie würden wir die dritte Dynamik je darauf aufmerksam machen? Wir müssten ihnen ein größeres Problem geben, nicht wahr? Genau so, wie wir dem Preclear ein größeres Problem geben müssen, um ihn von dieser Fixierung zu lösen, wie furchtbar es ist, dass alle Ford-Autos ihn anhusten, wenn er an ihnen vorbeiläuft.

Wir müssen ihm eigentlich auf der dritten Dynamik beibringen, dass es ein größeres Problem gibt. Die furchtbaren Probleme der Arbeitspolitik der Regierung – es ist einfach furchtbar, die Schwierigkeiten der Arbeitspolitik der Regierung. Die Regierung ist nie effizient gewesen und sie dies überhaupt tun zu lassen ist fast gänzlich katastrophal, aber irgendwie, mit großer Wachsamkeit, werden wir sicherstellen, dass sie dabei gute Arbeit leisten werden.

Sie sagen: "Was hat Arbeitspolitik damit zu tun?"

Sie sagen: "Sie werden Menschen in der Automobilindustrie acht Stunden am Tag arbeiten lassen, sie fahren nach Hause, sie sitzen vor einem Fernseher, sie gehen ins Bett, sie stehen morgens auf, und sie arbeiten acht Stunden in ihrem Büro oder mit ihrer hydraulischen Presse. Ha! Wozu führt das? Der Typ wird introvertieren. Er wird immer müder und müder und müder werden. Seine Arbeit wird immer weniger und weniger gut verrichtet werden. Er wird immer mehr zu Streiks und Agitation neigen. Es wird immer mehr Gewalt und Zwang und Überredung erfordern, um ihn überhaupt dazu zu bringen zu arbeiten. Er wird Fehler machen. Was ist die Lösung? Ich fürchte, dass Sie besser vier von den acht Stunden dieses Mannes nehmen sollten und ihn etwas Zeit draußen mit städtischen und Bauprogrammen verbringen lassen sollten."

Alle sagen: "Sie meinen verdoppeln – die Zahl der Leute, die in der Fabrik arbeiten werden, verdoppeln? Wie furchtbar! Sie meinen, es werden hier doppelt so viele Leute arbeiten?"

"Richtig. Morgenschicht, Nachmittagsschicht."

"Oh", sagen die. "Denken Sie nur an die Bücher. Ja, denken Sie – denken Sie an das Buchhaltungsproblem. Denken Sie an das Steuerproblem, dass sich ergibt, wenn man so viele städtischen Projekte unterhält. Denken Sie an die Probleme, die Sie mit Politikern haben werden, während Sie versuchen, deren Hände von Schmiergeldern fernzuhalten, während all das gebaut wird!"

Sie machen es praktisch zu einem Gesetzesverstoß, dass jemand auf einer introvertierten Stelle arbeitet, wenn er nicht zugleich eine extrovertierte hat. Sie sagen, dass es sehr schwierig ist. Wie wollen Sie die Öffentlichkeit je von der Idee begeistern, dass man einer Führungskraft erlauben und man eine Führungskraft dazu zwingen sollte – nicht nur erlauben – sondern eine Führungskraft dazu zwingen sollte, sechsmal pro Woche Angeln zu gehen?

Nun, weil es Teil des Spiel-Zustands ist, den anderen aus dem Spiel hinauszuwerfen. Das ist eine dieser schönen, reibungslosen und brauchbaren Lösungen. Warum ist sie brauch-

bar? Weil sie so idiotisch ist. Aber sie würde genau das bewirken, wovon wir wissen – wenn wir es uns anschauen, werden wir es wissen –, dass es getan werden müsste, um in Industrie, Arbeit und Regierung und die Regierung-Arbeiter-Beziehungen Vernunft zu bringen. Sie können den Mann nicht 24 Stunden am Tag im Büro halten und dann von ihm erwarten, aufzubleiben und etwas anderes zu machen, als alt und knarrelig und ineffizient und verstimmt zu werden!

Wenn Sie ein vitales Land haben wollen, müssen Sie vitale Menschen haben!

Wir würden mit irgendeiner Sache beginnen – wenn Sie zum Beispiel ein Programm wie dieses ausführen würden. Es gibt heutzutage in den Schulen ein Problem. Gehen wir einfach mal dazu über, ich werde – halten Sie, während wir weitermachen, einfach fest, dass ich einige der Überschriften behandle, die Sie in Ihrem Programm haben.

Wir stellen in den Schulen fest, dass Kinder es schwer haben, irgend etwas zu lernen. Das Endprodukt der heutigen Ausbildung ist, dass ein Kind das Alter von zwölf Jahren erreichen kann, ohne imstande zu sein zu schreiben, zu lesen, zu buchstabieren oder gar zur Schule zu kommen. Das ist offensichtlich das Endprodukt.

Ich weiß, dass ich fortlaufende Kringel und solche Sachen malte und – stundenlang – und mich abmühte und arbeitete und schuftete, um schreiben zu lernen. Und ich habe diese ganze Arbeit auf dem Gebiet geleistet und die Leute können selbst heute meine Schrift kaum lesen, verstehen Sie?

Heute geben wir jemandem also ein Achtel dieser Menge an Ausbildung und er schreibt achtmal so schlecht, oder vielleicht bilden wir ihn vernünftig aus und er lernt wirklich, wie man schreibt.

Ich habe einige alte Bücher von damals aufgeschlagen – Protokolle. Eins davon, auf das ich hier stieß – ich bin übrigens Mitglied von vielen der Vereinigungen und Organisationen hier in Washington, D.C., gewesen. Und als Vorstand reichen Ihre Bücher und so weiter oder Ihre Protokollbücher eine beträchtliche Zeitspanne zurück. Die Columbian Society[46] reicht zum Beispiel bis etwa 1821 zurück, und ihre ersten Protokolle stellen ihre Gründung dar und enthalten eine Rede vom Marquis von Lafayette, die beim Bankett gehalten wurde. Er war zu der Zeit hier drüben. Sie sollten die Schönschrift sehen, perfekt gestochen, wunderschön verziert!

Und ich stieß einmal auf jemanden, der so schreiben konnte, und ich sagte: "Wie hast du je so schreiben gelernt?"

Er sagte: "Ich weiß nicht. Schreibt man nicht einfach so?"

Aber wir stellen fest, dass die Schrift in diesen Protokollen über die Jahre hinweg herunterkommt. Im Jahre 1870 macht man, um ein C zu schreiben, einfach fünf oder sechs Schnörkel, anders als im Jahre 1830, als man praktisch Bilder von allem Vorstellbaren zeichnete, um ein C zu schreiben, verstehen Sie? Anders. Aber Sie sehen diesen Verfall in der Schrift bis in die Gegenwart hinein.

Meine Handschrift in diesen Büchern, das versichere ich Ihnen, trägt nicht zu deren künstlerischen Fähigkeiten bei, obwohl Leute sagen, dass meine Handschrift ziemlich kraftvoll ist. Ich bin sehr stolz darauf, wenn sie nur nicht den Umstand hinzugefügt hätten, dass sie selten lesbar ist.

Jemand, ein Kalligraph, hat mir einmal vorgeworfen, dass ich ein Extrem an künstlerischer Präsenz und völliger Unentzifferbarkeit erreicht hätte. Ich dachte, das sei ein ziemliches Kompliment – es brachte mich auf der Stelle in einen Kein-Spiel-Zustand.

Nun, wie auch immer, wir sehen, dass der frühere Student etwas tat, das der spätere Student nicht tut. Es hat nichts mit Mechanismen und es hat nichts mit Maschinen zu tun. Lassen Sie uns einfach die Vorstellung loswerden, dass, wenn man ein paar Maschinen hat, dass wenn man ein paar elektrische Lampen und ein wenig Unterhaltung hat, dass so etwas viel für eine Gesellschaft bewirken würde. Verstehen Sie, es ist kein sehr aberrierender Faktor, es ist ein sehr leicht aberrierender Faktor, aber er ist nur – ein Restimulator der einen oder anderen Art, es ist nicht das, was Menschen verrückt macht.

Wenn man den Menschen den größten Teil der Festkörper verweigern würde, die sie gewohnt sind, wenn man sie dazu bringen würde, im Haus zu bleiben, wenn sie draußen sein sollten, würden Sie einen Verfall in ihrem Charakter beobachten. Sie würden ihre Havingness verringern. Ergibt das für Sie einen Sinn?

Mit anderen Worten, der Bursche aus früheren Zeiten verbrachte den Großteil seiner Zeit im Park oder damit, durch die Gegend zu reiten. Es gab drinnen sowieso nichts zu tun, man hatte nicht so etwas wie elektrisches Licht. Man hatte nur Kerzen, und Kerzen waren teuer und so weiter. Aber er schaffte es, nachts Dinge zu tun, wie man mir sagte. Ich erinnere mich daran.

Wie auch immer, er ging nach draußen. Er war imstande, in der Welt zu leben, nicht in einem Haus oder einem Büro oder am Arbeitstisch einer Maschine. Er lebte in der Welt! Die Welt bestand aus Feldern und Tälern und Flüssen und Bergen. Das war die Welt. Sie bestand aus ziemlich rauhem Wetter, sie bestand aus einer Menge Dinge. Er hatte Havingness, er hatte feste Gegenstände! Er hatte noch nicht gelernt, sich vor ihnen zu fürchten! Und deswegen konnte er Dinge lösen, er konnte ohne Bedenken Dinge wie die Verfassung und die Unabhängigkeitserklärung schreiben. Es brachte ihn keineswegs aus der Fassung. Und er konnte es sich dann leisten, wenn er tatsächlich etwas Zeit damit verbrachte, an etwas zu arbeiten, wirklich daran zu arbeiten, nicht daran zu arbeiten, daran zu arbeiten. Er konnte schnell lernen.

Seine Havingness war oben, weil er die ganze weite Welt hatte, so viel von der großen weiten Welt, wie er sich anschauen konnte, wenn er eine große Strecke in jede Richtung lief. Er hatte mehr Welt, als der Pilot einer Fluglinie, der zwischen London und New York hin- und herhüpft. Dieser Bursche hat keine Welt, er hat Entfernungen.

Nun, wenn das ein wesentlicher Faktor ist, könnte er auf sehr interessante Weise auf Ausbildung Anwendung finden. Angenommen, wir hätten ein Klassenzimmer, in dem ein

[46] Anm.d.Übs.: Columbian Society, eine Vereinigung, die 1819 gegründet wurde, mit dem Ziel, eine Universität in Washington, D.C., einzurichten. 1821 wurde das Columbian College gegründet, welches später zur George Washington-Universität wurde.

Kind fünf, sechs, sieben Stunden pro Tag verbringen und sich abschuften und abschuften müsste, und es käme nie nach draußen. Wir würden annehmen, dass es mit so viel Studium etwas lernen würde. Aber aus Erfahrung wissen wir, dass je mehr Zeit es drinnen verbringt, es offensichtlich in einem bestimmten Verhältnis um so weniger lernt. Es stimmt hier also mit der Ausbildung etwas nicht.

Was könnte mit der Ausbildung stimmen? Angenommen, Sie würden das tun, angenommen, Sie sagten – Sie sehen, dass die eine Menge Probleme haben. Verstehen Sie, es wäre Ihnen nicht möglich, irgendetwas dagegen zu unternehmen – aber angenommen, Sie würden Folgendes sagen: Für jede Stunde, die ein Kind auf einer Schulbank und in einem Klassenzimmer verbringt, müsste es eine Stunde auf dem Sportplatz richtigen Sportunterricht bekommen. Nicht: "Hier ist ein Ball, Jungs. Spielt 15 Minuten lang Volleyball, während ich hierher gehe und mich mit Fräulein Braun unterhalte, die gerade als Lehrerin eingestellt worden ist." Ich meine richtigen Sport, mit Volldampf.

Die Leute haben im Moment eine Menge Probleme in der Ausbildung. Die haben so viele Probleme, dass sie vielleicht sogar bereit wären, einige von ihnen loszuwerden. Es ist waghalsig, das zu sagen, aber man könnte sie bestimmt dazu bringen, ihre Probleme loszuwerden, wenn man einige neue Probleme einführen würde.

Sie sagten: "Nun, Sie machen sich Sorgen darüber, Lehrer einzustellen. Es heißt, dass wir unterbesetzt sind, dass wir nicht genügend Lehrer haben, und Sie machen sich Sorgen darüber, Lehrer in den Griff zu bekommen, Sie Dummköpfe! Lehrer einstellen! Wie wollen Sie so viele Sporttrainer einstellen, wie Sie Lehrer haben?"

Und die würden sagen: *"Dahh!* So viele Sporttrainer? Wozu wollen Sie Sporttrainer?"

"Nun, Sie müssen die Kinder nach draußen auf den Sportplatz bringen. Kennen Sie denn nicht die neueste Theorie kreativer Ausbildung? Dass ein Kind Bewegung unter Anleitung haben muss, bevor es lernen kann. Wie wollen Sie so viele Sporttrainer einstellen? Aber, Sie verschwenden nur Zeit, wie wollen Sie so viele Sporttrainer einstellen?"

"Nun, ich nehme an, es gäbe genügend viele Bakkalaurei der philosophischen Fakultät, die festgestellt haben, dass niemand ihren Schein wollte, die bereit wären, hereinzukommen und Sporttrainer zu sein, weil sie nicht in Klassenzimmern sein wollen, gegen die sind sie allergisch. Aber vielleicht möchten die hereinkommen und Kinder trainieren."

"Oh, ja", sagen Sie. "Nun…"

Die würden sagen: "Das ist ein ziemlich spärliches Problem, das könnten wir wahrscheinlich lösen."

Oh, lassen Sie nicht zu, dass sie das tun. Sie würden sagen: "Nun, ich spreche nicht von diesem Problem. Wie werden wir genug Zuweisungen erhalten, um so viele Turnhallen zu bauen, damit die die Sportplätze während des Winters ersetzen? Wie werden wir genug Geld bekommen, um das zu bewerkstelligen?" Wow!

Nun, die würden sagen – die würden sagen: "Mensch! Mensch! Das ist ein schweres Problem. Mensch, wie würde man – wie würde man Leute überhaupt dazu bringen, das zu glauben? Wie würde man das bewerkstelligen? Also, das ist ganz schön übel. Mensch, das ist

ein schweres… Nun, ich werde das Komitee zusammenrufen und wir werden das erörtern, um zu sehen, wie wir genug – genug Sporttrainer und genug Turnhallen bekommen können, aber ich weiß wirklich nicht, wie sie – wie sehr sie davon überzeugt sein werden."

Sie haben es geschafft. Besprechen Sie nie Ihr Programm, es ist eine Lösung. Solange Sie aus einer Lösung ein nahezu unüberwindliches, nahezu unüberwindliches – wohl überlegt – Problem machen, können Sie sie an den Mann bringen. Sie können eine Lösung immer an den Mann bringen, wenn sie ein nahezu unüberwindliches Problem in jemandes Kopf erschafft. Sehen Sie, wie Sie eine Lösung auf der dritten Dynamik an den Mann bringen könnten?

In Ordnung, Sie fragen sich, warum dieser Mann in der Werkstatt hier noch nie eine anständige Hebebühne installiert hat. Er verwendet immer noch eine Art Grube und er hat es enorm schwer mit dieser Grube und so weiter. Ist Ihnen bewusst, dass, wenn Sie ihm sagen würden, dass man in letzter Zeit eine ganze Menge Schwierigkeiten mit Hebebühnen hätte und er sich wahrscheinlich keine besorgen sollte, dass er sich dann wahrscheinlich eine anschaffen würde? Der Zugang zur Falle ist Neugier. Und für einen Werkstattarbeiter besteht der Zugang zu Havingness aus Reparatur.

Sie sagen ihm, er – Sie könnten ihm eine Menge darüber erklären, und er würde sich aus irgendeinem Grund immer noch eine Hebebühne anschaffen. Er verwendet eigentlich Gruben. Es gibt keine Probleme mit diesen Gruben. Sie steigen einfach hinab, Sie fahren ein Auto darüber und Autos fallen selten hinein. Es passiert eigentlich nichts in Bezug auf Gruben – die Maschinerie. Sie laufen nicht aus; sie sind einfach, leicht zu handhaben. Sie könnten ihn tatsächlich dazu bringen, diese schöne Lösung aufzugeben, indem Sie ihm erzählen, wie schwer es wäre, diese neuen Hebebühnen zu reparieren. Sie könnten ständig über sie nörgeln und er würde plötzlich Terminale mit Ihnen zusammenschnappen lassen, und Sie würden eines Tages vorbeikommen und jemand würde unter weiß der Himmel welchen Kosten eine in seiner Werkstatt installieren. Nun, das ist einfach eine dumme Art, dies zu verwenden, weil es keinen wirklichen Sinn haben würde.

Aber angenommen, Sie wollten Kinder wirklich ausbilden lassen? Wenn Sie sie wirklich ausbilden lassen wollen, werden Sie sie mit einem Extroversionsfaktor versorgen müssen, der dem Introversionsfaktor angemessen ist, den die Ausbildung einzuführen versucht. Sie werden ihnen genug Zeit draußen geben müssen und unter 8-C, um sie aus ihren alten Ausbildungsprogrammen zu entwirren. Wissen Sie, dass jeder von Ihnen in den letzten paar Jahrhunderten ungefähr 25 oder 30 mal Rechnen lernen musste! Haben Sie das nicht satt?

Publikum: Doch.

Das Komische daran ist, dass wenn Sie jemandem – einem kleinen Mädchen oder einem kleinen Jungen genügend 8-C gäben, dass er wahrscheinlich nach oben kommen und Rechnen machen würde. Ich habe sie das tun lassen. Ich habe jetzt tatsächlich einige Prozesse ausgearbeitet, die jemanden dazu bringen würden, Arabisch zu sprechen.

Wissen Sie, dass diese spiritistischen Sachen, die – hin und wieder fängt in einer Seance jemand an, vollkommen gut Amharisch zu sprechen, oder so, oder was auch immer für eine Sprache das ist. Wissen Sie, diese seltsamen Sprachen, und jemand würde es sich anhören und würde sagen: "Hey, sieh mal einer an. Er spricht niederes Nil-Blabla! Ich frage

mich, wie es kommt, dass er das tut?" Nun, Sie haben ihm eigentlich nur die Kontrolle über die Gegenstände gegeben, die mit der Sprache in irgendeinem früheren Dasein verbunden waren, und er wird imstande sein, die Sprache wieder zu haben. Er kann die Sprache nicht haben, wenn keine Gegenstände da sind.

Sie können die Arithmetik nicht haben in Abwesenheit der Schule, in der Sie sie gelernt haben. Aus diesem Grund vergessen die Menschen immer hinterher ihre Ausbildung. Das ist sehr einfach. Wenn Sie ihnen in Verbindung mit einer Ausbildung nicht genug Havingness geben, haben sie keine.

Was werden wir – was werden wir tun? Für den Rest unserer Leben und Generationen in diesem Land mit Jugendkriminalität und Verbrechen und halberzogenen Kindern fortfahren? Und wird die Handschrift so schlecht werden, dass man in Betracht ziehen wird, dass der Highschool-Abschluss verliehen wird, wenn man in der Lage ist, das Alphabet mit einfacher Handschrift zu schreiben, wobei einem vier oder fünf Stunden für die Prüfung zur Verfügung stehen? Ist es das, wo so etwas schließlich hinführt?

Sie könnten ihm tatsächlich als Schüler genügend Havingness geben, um ihn zu desenturbulieren. Nun, Sie könnten ihm theoretisch als Schüler genügend Havingness geben, um ihn dazu zu bringen, sich an das, was er bereits wusste, zu erinnern. Nun, das wäre ein ziemlich interessantes Programm. Das wäre ein ziemlich interessantes Ausbildungsprogramm, nicht wahr? Sie würden es einfach so einrichten, dass jeder, der ausgebildet wird, so viel Zeit für Sport haben muss – wissen Sie, es wäre eine sehr interessante Sache. Obwohl Sportprogramme, die ich sehe, wie Sie und ich sie gekannt haben, nicht so erfolgreiche Programme gewesen sind – weil es keine Sportprogramme waren, es waren Herumstehprogramme. Es waren Programme der Art: "Wenn ich dieses Sweatshirt noch ein einziges Mal anziehen muss, werde ich schreien." Keine Sporttrainer, keine Ausrüstung, keine Vorbereitung und so weiter.

Nun, wo würden wir bei diesem Problem mit der Lösung anfangen? Das ist nur ein Beispiel. Wo würden wir bei diesem Problem mit der Lösung anfangen? Wir würden damit anfangen, dass wir Probleme hinzufügen. Wir würden das Problem verschlimmern. Wir würden den Leuten zeigen, dass sie wirklich keine gute Arbeit dabei leisten, sich klarzumachen, wie viele Probleme sie hätten.

Nun, wir könnten einem Arbeitgeber wahrscheinlich die Idee schmackhaft machen, Kindergartenarbeit für Kinder arbeitstätiger Eltern zur Verfügung zu stellen. Es ist sehr wichtig. Wissen Sie, heutzutage arbeitet die ganze Welt. Eine Ehe ist jene Verbindung zwischen einem Mann und einer Frau, die beiden erlaubt, Gehaltsschecks zu bekommen. Sie hat wirklich überhaupt nichts mit der Ehe zu tun, wie es sie einmal gab. Die Kosten für den Lebensunterhalt haben ein solches Ausmaß erreicht, dass Mann und Frau beide arbeiten müssen, wenn sie sich ein großes Stück aus dem Kuchen sichern wollen, und die Frauen finden das heraus. Es trifft heute tatsächlich zu, dass das Mädchen, das heiratet, damit für ihren Lebensunterhalt gesorgt wird, zum Lebensunterhalt beiträgt. Diese Vorstellung von Heiraten als Beruf ist sehr schwierig.

In Ordnung, Kinder kommen auf die Welt und das wird dann ein finanzielles Problem von großem Umfang. Je schwieriger es zu sein anfängt, desto mehr Kinder wird es jedoch geben, fürchte ich.

Trotzdem wäre es für eine gesunde zukünftige Generation notwendig, dass Leute wie wir für irgendeine Art Programm eintreten, das es erforderlich machen würde, dass man, wenn man Leute über eine gewisse Zahl hinaus einstellen wollte, man einen kleinen Geldbetrag zu einem Kindergartenfonds beitragen müsste. Und man müsste in der Stadt Kindergärten unterhalten, die ziemlich gute Kindergärten wären, damit Kinder einfach nicht zurückgelassen und vergessen und über Bord geworfen würden, nur auf der Basis des Umstands, dass Leute arbeiteten. Verstehen Sie, was ich meine?

Aber wenn Sie eine solche Lösung in Kraft setzen wollten, wie um alles in der Welt könnten Sie es dann tun, ohne das Problem zu verschlimmern? Sie müssten das Problem verschlimmern, damit man der Lösung zustimmt. Sie müssen sagen: "Wie um alles in der Welt wollen wir genügend Kleintransporter bekommen, um alle diese Kinder jeden Morgen abzuholen, um stadtweite Kindergartensysteme zu haben? Wie werden wir sicherstellen, dass diese Kinder in den Kindergärten selbst nicht einfach allein gelassen werden? Wie werden wir sicherstellen, dass sie vollkommen glücklich damit sind? Wie können wir ein solches System ausarbeiten? Wie werden wir Arbeitgeber nur dazu bringen, einen kleinen Geldbetrag für jeden ihrer Angestellten beizusteuern, um ein solches Kindergartensystem in der ganzen Stadt zu unterhalten?" Nun, das sind Probleme.

Und der Trick dabei – um diese Situation auf der dritten Dynamik zu lösen – ist sehr einfach. Es ist äußerst einfach. Alles, was Sie tun, besteht darin, selbst die Lösung zu kennen und dem Preclear Probleme vorzulegen. Und Sie bringen genug Probleme vor, bis er – und zwar auf solche Art, dass er Ihre Lösung findet. Und das wird – das wird auf der dritten Dynamik auf jeden Fall funktionieren – auf der dritten Dynamik am deutlichsten funktionieren.

Es wird im Auditing sehr gut funktionieren. Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, wie man einem Unternehmen die Idee der Scientology schmackhaft machen könnte – Sie sind losgegangen und haben gesagt: "Das wird alles sehr einfach sein. Es wird sich bestens zusammenfügen. Es wird Ihre Effizienz erhöhen. Es wird eine Menge Ihrer Probleme beseitigen." Grrch. Sie verstehen sofort, dass dies Sinn für Sie ergibt, hm?

In Ordnung, gehen wir ran und sagen: "Passen Sie auf! Ich weiß nicht, wie wir Ihnen in diesem Betrieb Scientology und ihre Unterstützung geben können. Sie haben keine Einrichtungen!" Sie sagen: "Sie haben nicht die richtigen Gruppenzimmer. Es gibt keine Testzimmer. Unsere Testzimmer und so weiter befinden sich ganz auf der anderen Seite der Stadt, und es gibt keine Transportmittel, um dort hinzukommen. Wie wollen wir etwas von Ihren Räumlichkeiten verwenden, egal wie schlecht das geht, um ein anständiges Programm durchzuführen. Das ist sehr schwierig. Nun, ich würde Ihnen die Ergebnisse davon zeigen, nur dass Sie einen Brief schreiben müssen, mit notarieller Beglaubigung Ihrer wirklichen Position in der Organisation, an eine gewisse Organisation im Osten, die diese hat, ein Set davon kostet zwölf Dollar, und sie akzeptieren nur Zahlungsanweisungen. Nun, Sie wollen das – Sie wollen das Material – Sie wollen das Material, aus dem sie erfahren, wie gut dies ist. Nun, auf

diese Weise bekommen Sie es." Probleme, Probleme, Probleme. Sie werden gegen so viele Probleme nicht einmal angehen.

Sie müssen sehr schlau werden. Sie müssen ihnen genügend Probleme geben, dass sie nicht völlig davor zurückschrecken werden, und Sie müssen sich weigern, ihnen so viele Probleme zu geben, dass sie sofort aufhören. Verstehen Sie? Dies wird bestimmt durch Ihr Urteilsvermögen darüber, was genügend Probleme sind, um ihnen zu erlauben, eine Lösung zu haben. Genügend Probleme sind für sie genügend, um sie in Gang zu halten und sie sich sicher fühlen zu lassen, dass sie nicht sterben werden, weil sie eine Lösung angenommen haben. Verstehen Sie mich?

Es erfordert ein ganz schönes Urteilsvermögen, mit dem Sie arbeiten müssen, während Sie mit irgendjemand Bestimmtem sprechen. Sie müssen herausfinden, wie viel für ihn zu viele Probleme sind, indem Sie ihn dazu bringen, Punkte zu erörtern, wo er irgendwie danebengehauen hat, wissen Sie? Wie viele Probleme sind für ihn genug, auf welcher Dynamik ist er tätig? Was ist sein Akzeptanzniveau für Probleme? Und indem Sie das tun, können Sie ihn natürlich im individuellen Auditing gerade mit genügend Problemen versorgen, um ihn wirklich dort hinaufzubringen, wo er seinen Fall lösen wird. Aber wenn Sie das nicht tun, wird er ihn nicht lösen.

Sie bewegen ihn dann hinüber in die Kategorie, wo er sich genügend sicher ist, damit er weitermachen wird. Mit anderen Worten, Sie geben ihm, was zukünftiges Spiel angeht, genügend Überleben, um ihn dazu zu bringen, einen kleinen, winzigen Teil des Spiels, das er spielt, loszulassen. Mit anderen Worten, es zu lösen. Und um die Industrie zu gewinnen, um die Regierung zu gewinnen, um Unternehmen oder Menschengruppen vom Typ Bürgerinitiative zu gewinnen, ist es daher nötig, das Sie dies tun.

Nun, Gruppen zu gewinnen ist viel einfacher, als das Individuum zu gewinnen. Sie müssen ziemlich gut sein. Sie müssen nicht so gut sein wie ein individueller Auditor, aber Sie müssen verflixt gut sein, um sich wirklich daran zu machen und eine Gruppe zu gewinnen.

Sie treten an eine Bürgerinitiative heran. Sie wollen, dass diese Bürgerinitiative die Straßen dieser Stadt tatsächlich sauber bekommt. Verstehen Sie, Sie wollen, dass diese Straßen sauber sind. Sie haben es einfach so satt, diese verdreckten Strassen zu sehen.

Und, Sie könnten losgehen und denen das sagen, aber Sie wissen bereits, dass sie vor sieben Jahren organisiert wurden, um die Straßen der Stadt sauberzumachen! Und sie haben nichts dagegen unternommen. Sie haben das alleinige Monopol. Das alleinige Monopol zur Säuberung der Straßen der Stadt liegt bei dieser Organisation. Sie sind die Gesellschaftsverbesserungsliga, die sich darum kümmert. Wenn Sie versuchen, eine andere zu organisieren, werden Sie alle darauf aufmerksam machen, dass es bereits eine gibt! Und die rühren keinen Finger! Warum rühren die keinen Finger? Wenn die irgendetwas tun würden, würden sie Gefahr laufen, es zu lösen, und das würde ihr Dasein beenden, nicht wahr? Hm?

Sie müssen also auf diese seltsame Weise an diese Organisation herantreten. Sie müssen sagen: "Ich weiß, dass Sie sich um diese Strassenreinigungsgeschichte kümmern. Aber, meine Güte, was tun Sie in Bezug auf den städtischen Müllplatz?"

Die sagen: "Den städtischen Müllplatz? Ja, was tun wir in Bezug auf den städtischen Müllplatz?" Verstehen Sie, er liegt außerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs.

"Nun", sagen Sie, "es ist eigentlich – eine alte Straße verlief einmal darunter!"

Und die sagen: "Lieber Himmel! Wie wollen wir den Müllplatz sauber machen? Nun, wir werden ein spezielles Treffen anberaumen müssen!"

Und das werden sie! Sie stellen sicher, dass Sie da sind. Und Sie sagen: "Nun, wissen Sie, Sie können das ziemlich einfach lösen. Aber eigentlich, eigentlich ist es ein Ding der Unmöglichkeit, den richtigen Löffelbagger zu bekommen. Die werden nicht mehr hergestellt. Aber wenn Sie sehr hart arbeiten und genug Leute losschicken und genug Briefe in genug Richtungen schreiben, könnten Sie vielleicht von der Armee oder der Marine einen gebrauchten bekommen. Natürlich ist es fast unmöglich, die dazu zu bringen, irgendetwas herzugeben! Sie wissen doch, wie Psychotiker sind. Wie auch immer, die geben einfach etwas her."

Nun, was werdet Ihr unternehmen, um etwas in Gang zu bringen? Wie kann man eine Organisation in Gang bringen? Wie kann man das bewerkstelligen? Nun, man gibt ihnen einfach mehr Spiel, das ist alles. Aber das ist eine schrecklich einfache Aussage. Denn wie bei der Aussage, dass "ein Spiel aus Freiheit, Barrieren, Vorhaben besteht" – Junge, ist das nicht eine wunderbare Aussage – das hat Lautmalerei, Wohlklang. Es ist Hubbardisch. Es bedeutet absolut nichts. Es bedeutet nichts, weil dies nicht die Teile von Spielen sind, die funktionieren. Einfach zu sagen: "Nun, geben Sie ihnen mehr Spiel", würde also nur funktionieren, wenn Sie es zu einem Scientologen sagen würden, der die Bestandteile von Spielen kennen würde. Verstehen Sie? "Geben Sie ihnen mehr Spiel." Ja, das funktioniert nicht.

Sie sagen das zu einem Scientologen – Sie sagen: "Gib ihnen mehr Spiel." Er ist bereits erfahren darin, was Spiel-Zustände sind, er weiß, was Sie meinen. Er dreht sich um und sagt – er gibt ihnen mehr Spiel und sie sind bereit, einige der Lösungen loszulassen.

Sie gehen in eine Druckerei. Sie versuchen, ein paar Dinge zu erreichen, und die haben einige kleine Karten von Ihnen eine Zeit lang verzögert, aber Sie haben dort noch einen anderen Auftrag, der auch verzögert wird. Entscheiden Sie, welchen Sie wirklich wollen. Sie wollen die Karten, okay. Machen Sie auf irgendein enormes Problem mit dem anderen Material aufmerksam und sie werden Ihnen die Karten geben. Verstehen Sie, es ist nur eine Frage von mehr Spiel. Haben Sie das begriffen?

Aber was ist mehr Spiel? Ein Problem ist Postulat-Gegenpostulat. Es ist an sich Neugier. Es ist zwei Dinge; es überkreuzt sich dort. Es ist ein Spiel und es ist Neugier. Ein Problem enthält ein Nichtwissen und Sich-Fragen, und es hat auch zwei oder mehr entgegengesetzte Kräfte. Und deshalb befindet es sich somit genau da, wo sich einerseits die Neugier des CDEI-Kreises befindet, die jedes an allem befestigt, und andererseits ist es auch ein Spiel-Zustand. Und natürlich ist Neugier ebenfalls ein Spiel-Zustand, aber Probleme veranschaulichen einen Spiel-Zustand. Gegen-gegen. Verstehen Sie, wir haben zwei entgegengesetzte Kräfte. Und ein Problem ist: Hans will ins Theater gehen, und Maria will zu Hause bleiben. Es ist ein Problem. Man muss zwei Blickpunkte haben, um ein Problem zu haben. Man fängt an, Probleme zu auditieren, und sie fangen an, Lösungen zu bekommen.

Ein Problem muss die Vernichtung einer seiner entgegengesetzten Kräfte enthalten, auf die eine oder andere Weise, ehe es sich löst Und wenn Sie die eine Seite des Gegenseins töten – dann haben Sie natürlich kein Spiel mehr. Verstehen Sie, Sie haben Kraft gegen Kraft; wir schalten eine aus, und es gibt kein Spiel. Das ist also eine Lösung.

Eine Lösung ist eine Kraft, der nichts entgegensteht, oder ein Ruhepunkt, der erreicht wird. Und Sie müssen hier oben noch etwas haben, das die bestehende Seite ersetzen kann, ehe jemand bereit sein wird, irgendetwas zu lösen. Sie machen Fällen also die Idee nicht schmackhaft, wenn Sie sagen: "Georg, du kannst gesund werden!" Sie sagen: "Georg, du hast keine Ahnung, wie viele echte Probleme du hast. Könnte es einfach sein, Georg, könnte es einfach sein, dass die Probleme, die du dein ganzes Leben für Probleme gehalten hast, keine sind? Könnte es sein, dass viel größere Probleme direkt hinter dir auf der Lauer liegen, Georg, denen ins Auge zu schauen du noch nicht einmal in der Lage bist? Ist es das? Ist es das, hm?" Und der Typ wird sagen: *"Bbsss!* Wie könnte ich das herausfinden?" Und Sie sagen: "Nun, 75-Stunden-Intensives sollten eigentlich…"

Nun, das Komische daran ist, dass das ein Spiel-Zustand ist, welcher der Wahrheit entspricht. Und Sie haben Scientology als Verletzung von Spiel-Zustand und Nicht-Spiel-Zustand. Scientology befindet sich jetzt in der ziemlich dämlichen Position, mehr über das Leben zu wissen als das Leben. Das ist sehr dämlich. Denn es stimmt völlig, dass er mehr Probleme hat, die er noch nicht zu konfrontieren imstande ist, als er je dachte. Und die Probleme, auf die er fixiert ist, sind unbedeutende Probleme, das stimmt. In der Industrie oder sonst trifft es die meiste Zeit nicht zu, aber es trifft auf diesen Preclear zu, und es ist eine Aussage über einen Spiel-Zustand. Aber das liegt daran, dass wir heute bei vollständigem Wissen über Spiele-Zustände auditieren, und wir befinden uns oberhalb dieser Stufe, was jedoch auf keinen anderen Teil des Lebens zutrifft.

Ich hoffe, Sie mögen das Klima.

Vielen Dank.

Spielbedingungen

17. Fortgeschrittener Klinischer Kurs – Washington D.C.

17. Vortrag, gehalten am 20. März 1957

Das erste, was Ihr über Spielbedingungen wissen müsst, ist dass dies kein müßiges Gerede vom Standpunkt des Auditors aus ist. Wir reden nicht müßig über Spielbedingungen und so weiter, und dass das Leben im Ganzen ein Spiel ist. Ich habe ein sehr nettes Schild oben in meinem Büro, auf dem steht: "Alle Spiele hier finden nur zur Belustigung statt".

Der Grund, aus dem wir "Spielbedingung" sagen, liegt darin, dass das Leben am besten so verstanden werden kann, wenn es mit etwas verglichen wird, zu dem man exterior sein und es beobachten kann. Anders ausgedrückt, man kann sich die Idee eines Spiels anschauen, aber man lebt das Leben. Und alles, was wir mit einer Spielbedingung meinen, ist eine Tätigkeit vergleichbarer Größenordnung. Und im ganzen Leben gibt es keine Tätigkeit vergleichbarer Größenordnung, die näher am Leben liegt als ein Spiel an sich. Dies heißt nicht, dass das Leben ein Spiel ist. Es heißt bloß, dass Spiele alle Elemente enthalten, die es im Leben gibt.

Es gibt ein paar sehr amüsante Bücher über das Thema, nicht alle davon sind ernsthaft. Es gibt eines namens "Spielertum"[47], dass mir Jack Parkhouse gab, als wir uns das erste Mal damit beschäftigten. Ich war mir bewusst, dass es dieses alte Buch gab, aber im Lichte davon wurde es doppelt lustig, weil niemand es hätte genauer beschreiben können als dieser Autor, der... Unterminierung und so fort, die in Spiele hineingetragen werden kann. Und wenn man in das Spiel auf einer fast vollständig subversiven Stufe eingestiegen ist, dann lebt man das Leben. Anders gesagt, man ist so subversiv in Bezug darauf und so heimlichtuerisch in Bezug darauf, dass man nicht einmal weiß, dass man ein Spiel spielt, versteht Ihr? In Wahrheit liegt der Grund, warum dies Spielbedingungen genannt wird, dennoch darin, dass Spiele alle Elemente enthalten, die für das Leben erforderlich sind. Wenn man sich die Dynamiken anschaut, ist es sehr einfach, ein Datum vergleichbarer Größenordnung in Form von "Einzelkämpfer" zu sehen. In Form von "der Rest der Mannschaft". In Form von "das Publikum", in

[47] Anm.d.Übs.: der englische Titel lautet "Gamesmanship". Dies ist ein von dem Schriftsteller Stephen Potter erfundener Begriff. In dem 1947 erschienenen Buch "Gamesmanship: The Art of Winning Games Without Actually Cheating" (Spielertum: Die Kunst, Spiele zu gewinnen, ohne wirklich zu betrügen) beschreibt er, wie man ein Spiel (z.B. im Golf oder Billiard) gewinnen kann, indem man alle nur erdenkliche Mittel einsetzt, dabei aber scheinbar die Regeln der Sportlichkeit befolgt. Das Wort "gamesmanship" ist dem Wort "sportsmanship" (Sportlichkeit) nachgebildet.

diesem Fall die Menschheit. Anders ausgedrückt, man kann für jede der Dynamiken irgendein vergleichbares Datum in Spielen finden.

Die Griechen zum Beispiel brachten die 7. und 8. Dynamiken sehr, sehr stark in ihre Spiele hinein. Und übrigens wussten sie, dass es da etwas gab, was sehr stark ausgeschlachtet wurde und mit Mythologie zu tun hatte. Sie hätten eigentlich nicht allzu viel mit Mythologie zu tun haben sollen. Es ist nicht wahr, dass eine primitive Person alle Elemente enthält, die man benötigt, um Neurose zu verstehen. Ich fürchte, dass man eine ziemlich kultivierte Person sein muss, um Neurose zu verstehen oder irgend etwas damit zu tun zu haben. Aber es ist nicht wahr, dass ein Primitiver eine sehr, sehr primitive Person ist oder ein primitives Spiel stellvertretend für alle Spiele steht, versteht Ihr. Eine primitive Person ist eigentlich jemand, der ziemlich degeneriert ist.

Übrigens ist ein Kind kein reines Beispiel dessen, was man sein würde, wenn man Clear wäre oder so etwas. Es wäre ein Beispiel dessen, was man sein würde, wenn man verrückt wäre. Ich mag Kinder sehr gern, und ich habe festgestellt, dass meine Zuneigung zu Kindern sich jetzt, wo ich genau verstehe, was sie machen, verzehnfacht hat. Und wenn ich mit ihnen umgehe wie ich mit jemandem umgehen würde, der gewissermaßen außer sich ist, und ihn unter eine gute Kontrolle mit hohem ARK und so fort bringe, dann stellt er auf einmal fest... er kommt geradewegs daraus heraus. Ein Kind hat zum Beispiel ein fürchterliche Vorstellung von Wichtigkeit. Genau wie ein Psycho. Das heißt nicht, dass alle Kinder verrückt wären, aber es bedeutet, dass sie gerade erst eine schwere Erfahrung durchgemacht haben und sich im Laufe der Jahre hocharbeiten, bis sie genügend Havingness haben, um der Ansicht zu sein, dass sie wieder in der Lage sind, ein würdevolles, ausgeglichenes und lebenswertes Leben zu führen.

Wenn ich ein Kind mit gutem, klarem ARK handhabe und wenn ich seine Vorstellung seiner eigenen Wichtigkeit beachte, dann wird es dadurch dahin gebracht, dass es wichtig genug ist und genügend im Spiel ist, um am Spiel teilzuhaben, und bis zu diesem Zeitpunkt sind alle seine Spiele künstlich. Man bekommt nun eine falsche Vorstellung über Spiele, denn das Spiel eines Kindes ist kein Spiel. Es beinhaltet kein Vorhaben. Sehr selten haben Kinderspiele irgendein Vorhaben. Lasst uns alle Ringelreihen spielen. Ist das ein Spiel? Nein. Es war einmal in alten Zeiten, da hatte es viel mehr Regeln und Ringelreihen war ein sehr kompliziertes Spiel. Und jetzt ist alles, was man macht, sich an den Händen zu fassen und um etwas herumzutanzen. Vorhaben? Nein. Kein Vorhaben. Das ganze Leben eines Kindes ist ohne Vorhaben. Außer zu wachsen und groß zu werden. Nur dass Erwachsene so ein lausiges Vorbild abgeben, dass das niemand wollen würde. Und sein Vorhaben sieht dann einfach so aus, dass "dies ein Spiel des Wachsens ist", und ich werde einfach untätig und ohne Vorhaben herumsitzen, bis ich genügend groß bin, um ein Teil des Spieles zu sein – und dann erwischt es die Armee. Oder das College erwischt es oder irgend so etwas, und sie stellen fest, dass sie in irgendeine künstliche Atmosphäre hineingezogen worden sind, die wirklich nichts mit einem Spiel zu tun hat, und dann schubst sie irgend jemand wieder zurück ins Spiel, und sie finden sich wiederum ohne Vorhaben wieder. Und da hat man den modernen Menschen.

Ein Spiel besteht aus Freiheit, Barrieren und Vorhaben. Spiele, die die Leute spielen werden, an denen sie interessiert sind, und Spiele, die überleben, haben jedes dieser Dinge. Man kann jeden Teil des Lebens zu einem Spiel zusammenfügen, solange man seine Freihei-

ten, Barrieren und Vorhaben mit dazu nimmt. Anders gesagt, man könnte die Idee hernehmen, Vermögen aufzubauen. Häuser kaufen und verkaufen. Geld ansammeln. Und all dies zusammengenommen ein Spiel nennen. Jetzt kann man dies zusammenfügen und es in ein Spiel namens Monopoly übertragen, was vor vielen Jahren sehr, sehr berühmt war, und für das Leute die ganze Nacht über aufblieben, und eine Gruppe von Leuten pflegte anzufangen, Monopoly zu spielen, und sie sagten zähneknirschend, sie werden um zehn Uhr abends aufhören, weil sie am nächsten Morgen zur Arbeit müssten, und um halb fünf in der Nacht spielten sie immer noch Monopoly. Bauten ihre kleinen Häuser und rissen sie ab und sammelten Geld an und so weiter. Warum war dieses Spiel so faszinierend? Nun, es hatte das Motiv des Hauptspiels, das heutzutage in der Geschäftswelt gespielt wird. Und dieses Motiv zu haben war natürlich eine tolle Annäherung.

Warum nun waren Sie so sehr an dem Spiel? Anders gesagt, man stellt zu viele Barrieren auf, ohne zusätzliche Vorhaben hinzuzufügen. Man zerstört seinen Wert als Spiel. Daher muss Monopoly irgendein Ungleichgewicht beinhaltet haben, sonst würde es immer noch gespielt werden. Es gab darin irgendeine künstliche Sache, die es im Leben nicht gibt. Im Leben können wir nun das Spiel namens Monopoly sehen. Aber wir nennen es nicht "Spiel". Es ist etwas, das todernst ist. Anders gesagt, es muss mit Vorhaben überbewertet worden sein. Irgend etwas muss mit dem Vorhaben des Lebens falsch sein. Entweder gibt es nicht genug oder es gibt zu viel.

Und mit Barriere meinen wir auch Strafen. Strafen fallen nebenbei auch unter Freiheit und auch Vorhaben. Das Vorhaben des Spieles sind Strafen. Das wäre Nazitum. Die Barriere ist die Strafe. Üblicherweise jedoch werdet Ihr feststellen, dass Strafe mit Barriere assoziiert wird. Versteht Ihr? Wenn die Strafe nun darin besteht, aus dem Spiel gestoßen zu werden, dann wird Freiheit zur Strafe. Ihr werdet jedoch feststellen, dass hier im Leben die Konzentration auf Barriere liegt. Wenn man etwas falsch macht, dann kommt man ins Gefängnis. Wenn man den Mann umbringt, dann wird man natürlich hinausgeworfen; man wird hingerichtet.

Lasst uns nun diese Faktoren anschauen und erkennen, dass wir hier einfach mit einem Wort zu tun haben, S-P-I-E-L, das ein Datum vergleichbarer Größenordnung zum Leben ist. So dass wir außerhalb dieses Datums stehen können und es leidenschaftslos betrachten und beschreiben können und auf diese Weise, durch Substitution, verstehen, was wir hier auf diesem Planeten machen. Es ist zufällig sehr wertvoll, dies machen zu können.

Zuerst habe ich dies nur als Trick angewendet. Ich wollte, dass die Leute verstehen, worum es im Leben geht. Ich stellte fest, dass ich mit ihnen nicht über das Leben reden konnte, weil sie lebten. Sie waren nicht exterior zum Problem, und deswegen konnten sie das Leben nicht leidenschaftslos betrachten und verstrickten sich sofort darin, und dann konnte man nie das Leben beschreiben, weil jedermann so verstrickt war. Es war so, also ob man mitten in eine Familie hineinspringt, wo alle in einem Zustand furchtbaren Zornes aufeinander sind, und fragt: "Was sind die Faktoren, die mit diesem Streit zu tun haben?" Natürlich würde man auf der Stelle zusammengeschlagen. Aber wir können leidenschaftslos sein. Wir können hineingehen und "ein Spiel" sagen. Das Leben ist ein Spiel. In Ordnung. Das ist fein. Es muss jedoch von Euch verstanden werden, dass dies einfach eine Substitution ist. Wir schauen daher auf das Leben, indem wir auf ein Spiel schauen, aber wenn wir auf das Leben schauen, stellen wir fest, dass im Leben nichts von dem fehlt, was in einem Spiel ist.

Daher kann man nun annehmen, dass das Leben ein Spiel ist, dass man eine Spur zu hart oder zu ernst spielt oder dass es zu sehr alles in sich aufnimmt oder dass es etwas gibt, das mit zu vielen Strafen überladen ist, oder dass seine Vorhaben in Unordnung sind oder dass seine Barrieren zu groß sind oder irgend so etwas. Und gewiss ist es ein Spiel, das man nicht leicht verlassen kann.

Ich kenne eine Organisation, ich erwähne nie den Namen dieser Organisation, weil von uns hier in der Gründungskirche erwartet wird, dass wir tolerant sind, aber diese Organisation ist niemals tolerant gegenüber irgendeiner anderen Kirche, deswegen sage ich manchmal, gut, ich werde ihren Namen erwähnen. Aber ich mache es nie. Die Römisch-Katholische Kirche hat daher furchtbare Barrieren gegen den Selbstmord. Oh, Mann. Sie errichten sie einfach himmelhoch. Also, wenn Ihr Euch das Leben nehmen wolltet, und irgend jemand würde Euch dabei erwischen. Uuuuh. Dies ist nun in die allgemeine Gesellschaft übergegangen, so dass Ihr Euch, wenn Ihr jemals Euer eigenes Leben bedrohen würdet, unter Arrest und im Gefängnis wieder finden würdet. Das ist interessant zu wissen.

Ich bewirkte einmal, dass ein Mann, der mich nicht mochte, halb Selbstmord beging, was von meiner Seite nicht beabsichtigt war. Ich habe es durch die Bank weg überhaupt nicht beabsichtigt. Unverantwortlichkeit, Unverantwortlichkeit. Das nächste, was ich von ihm sah, war dass er im Krankenhaus lag, und er hatte eine Flasche Varinol[48] genommen, und das hatte seinen Magen irritiert, und er hatte genug davon erbrochen so dass er am Leben blieb. Nun, er war von Anfang an ein traurige Gestalt. Er ging mit seinen Freunden so um, dass er ihnen die Idee eintrichterte, dass sie alle geisteskrank seien und dass sie auf der Stelle in eine Anstalt gesteckt werden sollten und wie können sie nur weitermachen, denn sie hätten schreckliche Begierden, Neurosen, und er war ganz auf der Linie Freudscher Psychoanalyse.

Nun, er benutzte dies als Waffe. Angesichts dessen, dass er im Inkassogeschäft war und dies als Waffe gegenüber jedem Schuldner benutzte, mit dem er zu tun hatte, war er Persona ingrata beim größten Teil der Welt, so dass es nicht mehr viel bedurfte, um ihm einen Schubs in Richtung dieses Krankenhauses zu geben. Als er dort landete, war ich von der Einstellung des Krankenhauses ihm gegenüber fasziniert. Ich wurde ganz fasziniert. Er lag festgebunden in einem Korb, der die Form eines Körpers hatte. Versteht Ihr? Ein Korb, der ihn fast vollständig umschloss. Und die Gurte liefen quer über das Ding, fest, er konnte nicht einmal einen Arm heben. Und die Gurte waren mit Schlössern gesichert. Und es war die Station für Kriminelle im großen Stadtkrankenhaus, das dieses Krankenhaus [diese Station] für Polizeifälle benutzte.

Was hatte er getan? Er hatte erfolgreich eine halbe Flasche Varinol zu sich genommen und die andere halbe Flasche erfolglos. Denn er wollte das Spiel verlassen. Aber abgesehen von den Schmerzen, der Verstimmung, der Schwierigkeit, überhaupt Varinol zu bekommen, all die Verästelungen, die damit zu tun haben, waren sein eigenes Verantwortungsgefühl für jeglichen Freund, den er hatte, oder für sonst jemanden, die allgemeinen Barrieren, die ihn im Spiel hielten. Wir stellen fest, dass die Polizei völlig in heimlichem Einverständnis damit steht.

[48] Anm.d.Übs.: Möglicherweise ist Veronal gemeint, ein Schlaf- und Beruhigungsmittel, das in Überdosierung tödlich wirkt.

Und nachdem ich ein paar Minuten da gewesen war, heiterte ich ihn irgendwie auf, ich war... Unbeabsichtigt hatte ich ihn dort landen lassen, weil ich beinahe gesagt hatte, dass ich herausgefunden hatte, dass er sehr falsch gewesen war. Er hatte etwas gemacht, was schrecklich falsch war, und so hatte ich seine Vertrauenswürdigkeit gepriesen und gesagt, dass ich ihm weiter vertrauen würde, denn ich wüsste, dass er ein Gentleman sei. Er schnappte nach Luft, ging ins Haus und nahm auf der Stelle Varinol. Peng. Und ich kam dort hin ihn zu besuchen, um noch ein bisschen weiter freundlich zu ihm zu sein. Und während ich dort war, kam ein Priester herein. Und ich dachte, dass der Bursche bis zu diesem Zeitpunkt wirklich etwas mitgemacht hatte, aber das Höllenfeuer und der Schwefel, die zusammen mit dem Priester durch die Tür hereingefaucht kamen, hätten einen Heizer erstickt.

Hier liegt dieser Mann, zu drei Vierteln anaten, immer noch betäubt. Und ihr versteht, dass meine Motive nur die freundlichsten waren. Aber ich sah mit an, wie diesem Burschen ein Engramm eingesetzt wurde, dass er wahrscheinlich heute noch mit sich herumträgt, wenn er noch lebt. Hölle und Verdammnis. Mann, der Bursche werde brennen. Nicht ein oder zwei Stunden, seht Ihr, sondern er werde auf ewig brennen, und sie würden es dort alle 10 Minuten um 10 Grad heißer machen. Es würde dort heiß werden, und Gott war erbost, und all die Engel waren erbost, und jedermann war erbost, und jedermann war verstimmt. Also, was für ein Engramm! Wenn ein Auditor dieses Engramm zu fassen bekäme und es mit der alten Dianetik auditierte, dann bräuchte er ein halbes Jahr, um diese Sache auszulaufen. Und versteht, der Typ ist anaten, betäubt, besorgt, festgebunden, und dann stürzt sich ein Priester auf ihn und dann ziemlich schnell ein ganzer Katalog der gewalttätigen Dinge, die ihm angetan werden, wenn er Selbstmord begeht oder auch nur daran denkt, Selbstmord zu begehen und so weiter. Nun, man könnte sagen, dass das Leben ein Spiel ist, das man nicht leicht verlassen kann. Könnt Ihr mir folgen?

Man kann nun verschiedene Spiele im Leben verlassen, aber das Spiel namens Leben zu verlassen, wenn man einen Körper herumschiebt, wird einem ziemlich schwer gemacht. Nicht nur deswegen, weil sie mich schon immer ein bisschen irritiert haben, aber die spanische Inquisition und solche Dinge haben es sehr schwer gemacht, das Spiel zu verlassen. Wusstet ihr, dass sie jemanden nicht nur langsam verbrannten, sondern Eis um sein Herz und sein Gesicht herum packten, so dass er nicht sterben konnte, während er verbrannt wurde? Wusstet Ihr, dass das eine der Gepflogenheiten von Torquemada war? Nun, es ging um eine zivilisierte Angelegenheit, pflegten sie zu sagen. Natürlich ist mir klar, dass wenn man schnell ein paar Mäuse hatte, die man einem der örtlichen Mönche zustecken konnte, nun, dann konnte er den Henker bestechen, dass er hinten am Scheiterhaufen hochstieg und das Opfer schnell erwürgte. Aber dazu brauchte man Geld. Wieder gab es eine Barriere dafür, ein Spiel zu verlassen. Anders ausgedrückt, es kostete sogar Geld, es zu verlassen, es schnell zu verlassen.

Die Scharfrichter im guten, alten England hatten immer die Erwartung, dass sie einen Lohn erhalten würden, wenn sie einen schnellen, entscheidenden und sofortigen Schlag führten. Und wenn sie keinen Lohn bekamen, schlugen sie oft daneben. Anders gesagt, es kostet einen Geld, aus diesem Spiel auszusteigen. Ihr kennt nun nicht allzu viele Spiele, wo, nachdem man das Spielfeld verlässt, jemand auf einen zukommt und seine Hand ausstreckt und

sagt: "Bevor Sie durch das Tor gehen dürfen, mein Herr, wären das zuerst 10 Goldkronen." Und dennoch ist das der Fall.

Daher also bekommen wir eine Vorstellung über das Leben, dass es eine feststeckende Tatsache ist, die mit keiner anderen Unternehmung etwas zu tun hat, aber so ist es nicht. Es ist einfach ein Spiel. Eines, das zu verlassen sehr schwierig ist. Eines, das fortzuführen sehr interessant ist. Und eines, dass sich mit Auditing sehr leicht ansprechen lässt, wenn es als Spiel angesprochen wird. Sobald Ihr diese ganze Theorie von Spielen, Auditing und dem Verstehen von Leuten versteht, wird es ziemlich einfach. Es wird ziemlich einfach.

Was macht dieser Mensch? Dies lässt sich immer damit beantworten, dass er ein Spiel spielt. Mit wem? Das wissen wir nicht. Die Person, mit der er das Spiel spielt, das er spielt, ist wahrscheinlich nicht mehr anwesend. Was für ein Spiel ist es? Das herauszufinden ist ziemlich einfach. Er spielt das eine oder andere Spiel. Das wäre eine seiner bevorzugten Identitäten. Aber auch das wüsste er nicht. Und das Spiel, das er spielt, liegt unterhalb der Stufe, wo er es artikulieren kann. Er könnte Euch nicht sagen, welches Spiel er spielt, aber er spielt ein Spiel. Wenn er etwas hochgradig Aberriertes oder Aberratives macht, dann spielt er ein Spiel, ohne irgend etwas davon zu wissen, was er macht. Er ist zu einem Bauern auf dem Brett geworden. Und da, wo ein Mensch nur ein Bauer oder eine zerbrochene Spielfigur ist, ist er in der interessanten Lage, dass er dies niemals auch nur für einen Augenblick argwöhnen würde. Niemand hat ihm je etwas über die Barrieren, die Freiheiten oder die Vorhaben gesteckt. Eine Regierung übrigens, die ihre Gesetze nicht bekanntgibt, lässt die zerbrochenen Figuren oder Bauern nichts über die Regeln wissen, nach denen sie selber bewegt werden. Deswegen erzeugt eine Regierung, die nicht klar erkennbar ein umfassendes, leicht verständliches Gesetzbuch kodifiziert, Bauern und zerbrochene Figuren. Sie lässt das Spiel untertauchen.

Was sind die Barrieren des Spieles, das wir spielen? Nun, im Bereich der dritten Dynamik müssten die Gesetze bekannt sein. Deswegen kann man den Zustand der Person verbessern, indem man lediglich die Gesetze bekannt macht. Dies ist nun eine Regel. Dies ist ein Spielegesetz. Ein wichtiges Gesetz. Und eines, aus dem wir einen großen Nutzen ziehen. Die 50 Axiome der Scientology sind die Regeln, nach denen ein größeres Spiel als Regierung gelebt wird. Dies sind die Regeln, nach denen das Spiel gespielt wird. Es könnte nun andere Spiele geben und andere Sätze von Regeln, aber sie würden zu anderen Spielen führen. Und jeder, den wir treffen, ist in diesem hier. Deswegen sind also diese Regeln ziemlich wichtig. Aber es sind bloß Regeln, und es sind die Regeln, nach denen das Spiel gespielt wird. Einfach indem eine Person diese Regeln kennt, hört sie in diesem Ausmaß auf, eine zerbrochene Spielfigur oder ein Bauer zu sein, in dem Ausmaß, in dem sie das gewesen ist. Und demzufolge tritt sie in einen bekannten Spielezustand ein, oder zumindest nähert sie sich, von einem unbekannten Spielezustand herkommend, einem bekannten Spielezustand an.

Daher sind alle Spiele, die aberrativ sind – hier ist ein weiteres Spielegesetz. Das erste Gesetz bestand darin, die Gesetze, die das Spiel regulieren, bekannt zu machen, den Status der Spielfiguren zu verbessern. Wenn man einer Spielfigur die Gesetze des Spiels bekannt macht, dann hebt man ihren Status. Das nächste Gesetz nun – und es gibt eine Reihe von Spielgesetzen, an den denen wir ungeheuer interessiert sind – ist, dass nur diejenigen Spiele, welche unbekannt sind oder deren man sich nicht bewusst ist, aberriert oder aberrativ sind. Es ist der Charakter des Spiels als unbekannt, welcher aberrativ ist. Wenn man ein Spiel spielt

und dabei verletzt wird, wird einen das Spiel, das man spielt und von dem man weiß, dass man es spielt, einen nicht aberrieren. Dies ist nun tatsächlich eine der Grundregeln von Spielen. Es ist das Spiel, von dem man nicht weiß, dass man es spielt, das einen beißt.

Man spielt zum Beispiel Fußball und wird dabei verletzt, man bekommt ein Engramm. Es war nicht Fußball. Man wusste, dass man Fußball spielte, aber man nahm jegliche Aberration, die man sich zuzog, oder jegliches Engramm, dass man sich zuzog, mit, obwohl man danach sagte: "Na gut, ich sollte kein Fußball mehr spielen. Es macht mich nervös. Ich mag Fußball nicht." Und wahrscheinlich wird man es sogleich erklären und sagen: "Als junger Mann bin ich böse verletzt worden."

Die Burschen laufen herum und sagen: "Tja, ich bin im Krieg schwer verletzt worden. Ich mag den Krieg nicht." Dies ist eigentlich eine völlig verkehrte Benennung und fehlerhafte Assoziation. Es ist kein Fetzen einer Sache verkehrt mit Krieg, außer wenn es keinen Krieg gibt. Das stimmt übrigens für die meisten Spiele. Es ist nichts verkehrt mit einem Spiel, von dem man weiß, dass man es spielt, solange da ein Spiel läuft. Wenn man für die nächste Ewigkeit neben der Ersatzbank stehen muss, das kann einen verstimmen. Tatsächlich ist während jedes Krieges, den wir kürzlich hatten, sehr, sehr wenig Krieg vonstatten gegangen. Fragt einen Mann, der dort war, und er wird Euch sagen, dass es... Nun, jedermann glaubt die populäre Annahme, dass es der Krieg selber war, der verstörend war. Das heißt das Kämpfen, die Schlacht und so fort. Dies umfasst so einen winzig kleinen Bruchteil des Zeitraums, in dem man eigentlich eingesetzt ist, dass man sich einfach zu Tode langweilt. Ich habe gesehen, wie Männer praktisch vor Langeweile starben.

Nun gut. Die Person sagt dann also, Krieg ist schlecht und ich will nichts mehr mit dem Krieg zu tun haben. Nein, es war weder Fußball noch Krieg. Ein Spiel namens Fußball. Ein Spiel namens Krieg, das ihn zum Cave-In gebracht hat. Scheinbar war dies wahr, aber nicht wirklich. Nein, es war ein anderes, subtileres Spiel. Es war das Bank-Spiel. Thetan gegen Thetan, Regeln und Gesetze des Lebens. Geistige Eindrucksbilder. Versteht Ihr die Idee? Während er Fußball spielte, spielte er außerdem ein Spiel namens Leben. Er wusste nun, dass er das spielte, aber unter dem Spiels namens Leben spielte er ein Spiel, welches als "Geistiges Eindrucksbild" bekannt ist. Er führte eine Aufzeichnung von allem. Er wusste nicht einmal, dass er dies tat, der Tölpel. Das ist das Spiel, das ihn erwischt hat. Es ist ein altes Spiel, dass so läuft: Tja, ich habe einmal Fußball gespielt. Der andere Thetan sagt: Beweis es. Gut, hier ist das Faksimile. Das ist richtig. Ich meine, dieses Spiel hat es wirklich gegeben.

Der einzige Grund, warum jemand jemals die Sachen um sich herum aufstapelte, war, damit er sie zeigen konnte. Und der einzige Grund, aus dem Leute jetzt verstimmt werden, der einzige Grund, warum Leute jetzt über diese Art von Sache verstimmt werden, ist ziemlich amüsant. Sie haben so viele Bilder, die sich nicht zu zeigen wagen. Das ist übrigens das Geheimnis von Geheimnissen. Das ist der Grund, warum Geheimnisse so aberrativ sind. Ein Geheimnis ist ein Bild, das man nicht zeigen kann. Eine Person, die keinerlei Bank hat, die wenigstens sie selber sehen kann, hat zu viele Dinge darin, die sie nicht zu zeigen wagt. Warum? Sie spielt dieses alte Spiel namens "Faksimiles vergleichen". Also, ich kann übler aussehende Faksimiles sammeln als du. Seht Ihr, Bilder vergleichen. Sehr frühes Spiel.

Dieses Spiel ist weg. Also ist es dieses Spiel, das ihn im Fußballspiel verstimmt. Es ist dieses Spiel, das ihn im Krieg verstimmt. Wenn er sagt, dass seine Schwierigkeit Fußball oder Krieg ist. Oh nein, war sie nicht. Es war das Spiel namens "Faksimiles vergleichen". Er weiß nicht, dass er es spielt. Er hat immer noch die ganze Ausrüstung dafür, es zu spielen. Er sammelt immer noch all diese Faksimiles. Er hat sie immer noch alle. Ein fantastisches Spiel. Und auf dem Fußballfeld kommt jemand daher und tritt ihm ins Gesicht, und er macht prompt ein großes, schönes Bild davon. Klassifiziert es. Da ist es. Er hält tatsächlich an diesem Punkt das Universum an, damit er ein Bild davon haben kann. Warum zum Teufel sollte er ein Bild davon haben? Es ist ein Spiel. Das ist alles. Aber er weiß nicht, dass er ein Spiel spielt. Seht Ihr, wie das funktioniert?

Der Preclear weiß niemals – eine andere Regel, aber diesmal eine Regel aus der Scientology – weiß niemals, was mit ihm verkehrt ist, wenn es mit ihm verkehrt ist. Eine Person nimmt die Ursache ihrer Schwierigkeiten nie unmittelbar wahr. Denn wenn sie sie wahrnehmen würde, wäre es keine Schwierigkeit. Wenn man es daher nicht schafft, die Ursache der Schwierigkeit wahrzunehmen und die Schwierigkeit loszuwerden, wenn man bloß denkt, dass dies die Ursache der Schwierigkeit war oder dies das Spiel war, das die Schwierigkeit verursacht hat, und die Schwierigkeit verschwindet nicht, dann war das nicht das Spiel, das die Schwierigkeit verursacht hat. Der Preclear kommt immer noch zu Euch und sagt: "Also, es waren meine Mutter und mein Vater, die haben den schrecklichen Zustand verursacht, in dem ich mich befinde. Und meine Mutter hat mich die ganze Zeit angeschrieen und angebrüllt, und mein Vater hat einen Homo aus mir gemacht, und so ist das Leben nun mal, und es ist alles schrecklich, und es ist alles furchtbar und so fort, und so ist es nun mal einfach." Und ihr, als guter kleiner Auditor, der von jemandem als Schoßhund angestellt wurde, sagt, wir werden Mama auditieren und wir werden Papa auditieren. Ja, recht so. Schaut, der Typ ist in einem lausigen Zustand. Und er hat Euch erzählt, dass der lausige Zustand, in dem er sich befindet, einem Spiel namens "Mama und Papa" zuzuschreiben ist. Das bedeutet unmittelbar, dass der lausige Zustand, in dem er sich befindet, nicht Mama und Papa zuzuschreiben ist. Einfach Bumm. So elementar, dass es fast fantastisch ist.

Ihr könnt dies nun mit so vielen Bedenken glauben, wie Ihr wollt, aber ich habe Euch ein Datum aufgehängt. Denn je mehr Ihr dieses beobachten werdet, desto mehr werdet Ihr feststellen, dass es stimmt. Und dass alles von diesem Gesetz herrührt. Die einzigen aberrativen Faktoren sind die unbekannten Faktoren. Die einzigen aberrativen Spiele sind die unbekannten Spiele. Wenn man von ihnen weiß, können sie nicht beißen. Um also gebissen zu werden, muss ein Thetan eine schreckliche Menge un-wissen. Er muss sich selber wirklich tief eingraben, um einen ganzen Haufen unwiderruflicher Strafen anzusammeln und auf die eine oder andere Weise im Spiel zu bleiben. Manchmal gerät er so tief in das Spiel, dass er nicht einmal mehr weiß, dass ein Spiel läuft. Und das ist der Fall, wie wir ihn im Leben auf der Erde, ca. 1957, finden. Und sie sind eifrig dabei, ein Spiel zu spielen, von dem sie nicht einmal etwas wissen.

Wir trafen nun mit Dianetik genau in den Mittelpunkt eines dieser Spiele. Wir konnten etwas in Bezug auf diese Bilder tun, indem wir Leuten zeigten, dass die Bilder existierten, wir entluden eine enorme Menge an Verstimmung, welche nicht die ganze Verstimmung war, die sich dort befand, da es ein paar andere kleine Spiele gab. Was waren diese anderen kleinen

Spiele? Nun, es war ein Spiel namens "Thetan". Und in der Dianetik haben wir das überhaupt nicht vermutet. Erst 1952 fingen wir an, Leute aus ihren Köpfen herauszureißen, Thetanektomien[49] durchzuführen. Aber es passierte diese sehr komische Sache. Wir pflegten jemanden aus seinem Kopf zu blasen, und er kam wieder zurück hinein, und er erzählte einem, dass Exteriorisation ihm nicht sehr gut getan hätte. Ah-daa-daa. Nicht wahr.

Ich zeige Euch, wie weit das geht. Ich starb einmal. 1938. War mausetot. Zufällig stand ein Doktor da, mit einer langen gefurchten Nadel. Schob sie in mein Herz. Brachte das Herz wieder zum Schlagen. Tja, er dachte, er hätte etwas damit zu tun gehabt. Er hatte nicht die kleinste Kleinigkeit damit zu tun. Ich zog ab und ging meiner Wege weit nach oben. Ich schaute mich um und sagte: "hier bin ich also?" Tja. Und ich dachte an all die Dinge, die ich nicht gemacht hatte, und noch an ein paar mehr Dinge. Und übrigens stieß ich auf den Zwischenlebenbereich, peng, und fragte mich, was zur Hölle es damit alles auf sich habe. Und es sah für mich nicht so aus wie die Hölle. Die meisten Geistlichen, die ich gekannt hatte, als ich sehr jung war, hatten mir oft versichert, dass ich eines Tages die Hölle werde untersuchen können. Zu jener Zeit bekam ich keine Gelegenheit dazu. Ich machte jemanden in der Nachbarschaft wütend. Wie auch immer, ungefähr zu diesem Zeitpunkt waren sie dabei, an dem Mock-Up zu arbeiten, und das Herz schlug wieder oder so etwas. Und ich kam zurück und sagte: "Also, ich glaube, ich muss dieses Ding wieder in Gang bringen." Griff in den Schädel und bekam die Zirbeldrüse zu fassen, mit einem höllischen Ruck, und bekam die Sache wieder ins Laufen. Und lebte, so dass ich danach im Krieg kämpfen konnte. Interessante Erfahrung.

Aber bis zu jener Zeit war Exteriorisation nichts, über was ich mir jemals bewusst gewesen wäre. Aber ich war mir bewusst, dass es sie gab. Dies ist komisch, nicht wahr, etwas, was man die ganze Zeit wusste, aber man wusste nichts darüber. Und ich hatte mir das Gespräch von indischen Swamis über all diese Art Sachen angehört. Spirituelle Reisen und so weiter, und ich konnte tatsächlich einen Astralkörper aufmocken und über eine riesige Distanz hinweg projizieren. Während ich da saß, wisst Ihr. Und mir anschauen, was da auch immer passierte, und jedermann genau erzählen, wer genau auf der Abendparty war, und was sie aßen, und auf wessen Seite sie waren und all das, und in die Brieftaschen der Leute schauen und in ihre Zukunft und ihre Faksimiles anschauen, und Mann, es war egal, ob ich einen seidenen Turban oder ein Frottierhandtuch trug. All diese Burschen machten das. Und ich brachte dies nicht einmal annähernd mit dieser Tatsache der Exteriorisation zusammen. Und ich machte sogar eine kleine Weile nach diesem speziellen Moment, wo ich den Löffel abgegeben hatte, weiter, ohne zu bemerken, dass ich den Löffel abgegeben hatte. Das ist das, was da passierte.

Interessant. Wie viele Informationen man ansammelt, ohne sie auch nur zu untersuchen. Wieviel man erfahren kann, ohne es auch nur wahrzunehmen. In wie viel Spiel man verwickelt werden kann, ohne auch nur zu wissen, dass man es spielt. Das war für mich ein großer Schock. Aber der größere Schock bestand darin, herasuzufinden, wieviel Spiel ich spielte, ohne zu wissen, dass ich es spielte.

[49] Anm.d.Übs.: scherzhafte Verwendung des in der Medizin üblichen Wortteils "-ektomie", was soviel wie operative Entfernung heißt, z.B. Appendektomie = Entfernung des Wurmfortsatzes am Blinddarm.

Ich hatte eine andere, ähnliche Erfahrung. Eines Tages lief ich, wurde ich auf Probleme vergleichbarer Größenordnung gelaufen. Das soll nicht heißen, dass ich jetzt subjektiv werden will. Aber ich wurde auf Probleme vergleichbarer Größenordnung gelaufen, als ich auf einmal vollständig erkannte, dass ich jedes Problem, das ich hatte, aufgemockt hatte, so dass ich es lösen könne. Ich hatte die hundertprozentige Erkenntnis darüber, mit leuchtender Klarheit von A bis Z, und etwa 15 Minuten lang hatte ich nicht das geringste Problem, das man sich denken konnte. Ich hätte keines haben können. Ich wischte den doppelsinnigen Mechanismus aus. Peng, weg war er.

Gelegentlich macht man das mit einem Preclear. Es ist schon einige Male vorgekommen. Viele Male. Da war es. Und nach ungefähr 15 Minuten sagte ich: "Also, diese Sache ist zu gut, um sie zu verlieren", nicht wahr? Und fing damit wieder ganz von vorn an. Interessante Empfindung. Sehr interessant. Wie auch Sterben eine interessante Empfindung war.

Aber in ein Spiel wie dem Leben so tief verwickelt zu sein, dass man die ersten, vorrangigen Tatsachen des Daseins erfahren und sich ihnen gegenübersehen kann, aber nicht in der Lage zu sein, sie klar zu formulieren, ist ziemlich fantastisch. Ein Bursche geht nach draußen. Da ist ein Elefant, der die Straße hinunterläuft. Trompetet, trampelt Leute in den Asphalt, verursacht in alle Richtungen einen Höllenaufruhr. Der Bursche geht nach draußen, schaut die Straße hinauf und hinunter, erinnert sich nicht einmal daran, dass da draußen ein Elefant war. Geht wieder nach drinnen, setzt sich hin, nimmt ein Buch und fängt an zu lesen. Er liest Mowgli, das erste Dschungelbuch. Die Elefanten darin sind viel realer. Anders gesagt, es gibt da eine Verletzung davon, wie die Dinge sein sollten.

Er ging nach draußen und sah einen Elefanten auf der Straße, wo es keine Elefanten geben sollte. Nichts derartiges sollte passieren. Führt zu einer Nicht-Erkenntnis. Eine Nicht-Wahrnehmung. Ein Nicht-Bewusstsein davon. Und deswegen laufen Dinge im Leben ziemlich oft auf dieser Basis: Jemand geht in ein Spukhaus. Ein Geist kommt daher, zieht ihn an der Nase, tritt ihm in den Hintern, nimmt ihm die Brieftasche weg. Typ schreit, wird ohnmächtig, durchläuft diesbezüglich alle Emotionen. Geht hinaus. Kumpel sagt zu ihm: "Was ist passiert?" Er sagt: "Ich werde wohl verrückt. Ich habe geglaubt, dass ich einen Geist sehe." Er hat geglaubt, dass er einen Geist sah! Das ist die Idee, uns Burschen von der Geister-Gewerkschaft aufzuwerten. Ich meine, da war ein Geist. Er würde es sich schließlich bis zu einem Punkt hin ausreden, an dem er sagt: "Es gibt keine Geister. Dies ist eine wissenschaftliche Welt." Nie passiert jemals etwas Unerklärtes. Aber wenn es passiert, legen wir es zu den Akten. Wohin? Und das ist kein Teil unseres regulären Archivs. Sehr amüsant. Sehr amüsant.

Nun, mir ist subjektiv klar, wie sehr jemand unbewusst darüber sein kann, was in dem Moment vor sich geht, in dem es vor sich geht. Denn hinterher, nach diesem Tod, versuchte ich, jemanden etwas darüber zu erklären, wie es ist, den Löffel abzugeben, und ich versuchte, Leuten etwas darüber zu erklären, und sie sagten: "Tja, Leute haben oft diese Halluzinationen." Halluzinationen. Na gut. Ich war vollständig bereit zu sagen, gut, das ist wahrscheinlich ebenso gut und so fort. Es geht so weiter und geradewegs bis 1952, wo ich mich plötzlich, willentlich, wiederfinde, wie ich auf der Spitze eines Berges in Arizona finde, wie ich auf den Rest des Tales hinabschaue. Nur dass ich diesmal wusste, was passierte. Viele Leute sind exteriorisiert, und viel wurde über Exteriorisation zu sagen gewagt. Aber dass jemand draußen ist und weiß, dass er draußen ist, und eine vollständige subjektive Bewusstheit darüber hat

und einen vollständigen Text über das Thema und was es mit all dem auf sich hat in seiner Nähe hat, ist eine ziemlich neue Sache. Es exteriorisiert nun vielleicht jemand, aber er weiß es nicht. Das ist alles, auf was man stößt. Man stößt auf diese Bewusstheit. Also kann man ein weiteres Gesetz über Spiele aufstellen.

Eine Person ist sich eines Spiels in dem Maße bewusst, wie er sich dessen bewusst ist, nicht in dem Maße, wie er es spielt. Das Spielen eines Spiels hat nicht allzu viel damit zu tun, sich seiner bewusst zu sein. Dieses Gesetz ist nun lediglich eine Arbeitsformulierung, die ich Euch sage, versteht Ihr. Und eine weitaus deutlichere Formulierung könnte lauten: Man spielt ein Spiel in dem Maß, wie man sich bewusst ist, ein Spiel zu spielen. Was nicht ganz das andere ist, welches es zusammenfasst.

Es sieht für einen in dem Maße wie ein Spiel aus, in dem er sich bewusst ist, ein Spiel zu spielen. Und wenn er sich dessen nicht bewusst ist, dann hält er es nicht für das Spielen eines Spiels. Es erscheint ihm nicht wie ein Spiel. Anders ausgedrückt, seine Einstellung, seine Ernsthaftigkeit, seine Verstimmung über das Spiel entspricht dem Ausmaß, indem er sich dessen unbewusst ist, ein Spiel zu spielen. Seine Interiorisation in das Spiel hängt daher von seiner Unbewusstheit des Spiels ab. Und das ist ein weiteres Gesetz. Seine Interiorisation in das Spiel hängt von seiner Unbewusstheit des Spiels ab.

Jeder Thetan weiß, dass nur Wissen alleine ihn herausholen kann. Er weiß das instinktiv. Instinktiv geht er herum und versucht, den Knopf zu finden, der ihn auf einen Schlag herausreißen und nach oben an die Oberfläche bringen würde. Er hat eine Vorstellung von sich selber als jemand, der diese Macht über etwas hat. Alles darüber weiß und völlig frei davon ist. Ja, dann ist das wahr. Folglich erhalten wir das nächste Gesetz.

Wenn man alles darüber weiß, ist man völlig frei davon. Daraus ergibt sich dann, wie Leute interiorisiert werden. Indem sie es nicht wissen. Es ergibt sich daraus, wie sie frei werden – indem sie es wissen. Angesichts der Tatsache nun, dass Spiele ziemlich kompliziert sein können, muss ein Teil der Informationen zwangsweise ziemlich kompliziert sein. Das ist kein Gesetz. Das ist einfach eine Beobachtung. Diese anderen Sachen sind Betrachtungen. Sie sind Betrachtungen, die praktisch die Kraft von Axiomen haben, und sie gehen alle aus diesen Betrachtungen über Spiele hervor. Es gibt andere Betrachtungen hinsichtlich von Spielen. Wie kommt man aus einem Spiel heraus? Man weiß alles darüber. Wie gerät man in eines – man nicht-weiß alles darüber. Bewusstheit, Unbewusstheit, Knowingness, Nicht-Knowingess werden dort miteinander austauschbar verwendet. Bewusstheit und Knowingness werden miteinander austauschbar verwendet. Folgt Ihr mir?

Wenn eine Person da hineingeht... Ihr versteht, dass wenn das Spiel etwas ist, von dem Ihr nicht wisst, dass Ihr es spielt, aber Ihr spielt es, dann ist es ein aberratives Spiel. Anders ausgedrückt, ein aberratives Spiel ist etwas, von dem man nicht weiß, dass man es spielt, aber dennoch spielt man es. Habt Ihr das verstanden?

Das ist also aberrativ. Was wir aberrativ nennen. Dass es verursachen kann, dass eine Person irrationale Entscheidungen trifft. Zu irrationalem Verhalten in der Lage ist. Sie kann krank werden. Sie kann verstimmt werden. Sie kann alle möglichen sonderbaren Dinge und Verstimmungen der einen oder anderen Art tun und sehen und haben. Sie kann Leuten Dinge

antun und nicht einmal wissen, dass er sie Leuten angetan hat. Sie spielt Spiele, von denen sie nicht einmal weiß, dass sie sie spielt.

Unbewusstheit bestimmt also das Ausmaß an Aberration eines Spiels. Daher verschafft sie Euch den Weg hinein und den Weg hinaus. Und der Weg hinaus besteht darin, darüber zu wissen, und der Weg hinein besteht darin, darüber zu nicht-wissen und dessen unbewusst zu werden. Beruhigungsmittel, Barbiturate, Opium, Whiskey, jeglicher unbewusste Mechanismus tauchen einen tiefer in das Spiel ein. Dies ist die Art und Weise, wie ein Auditor diese Regel verwendet. Alles, was er machen muss, ist durch jedweden Mechanismus weniger und weniger bewusst zu werden, und er wird tiefer und tiefer in das Spiel hineingehen und sich seiner weniger und weniger bewusst sein. Aber er wird es mehr und mehr reaktiv spielen. Und wenn Ihr diese Maschinerie hinstellen wollt, ist alles, was Ihr machen müsst... Wenn Ihr Reiz-Reaktions-Mechanismen aufbauen wollt, dann ist alles, was Ihr machen müsst, jemanden unbewusst zu machen und sie ihm zu sagen. Und dieser Mechanismus von Spielen erklärt Euch Hypnose. Könnt Ihr dem folgen?

Anders ausgedrückt, man kann sogar ein völlig künstliches Spiel einrichten, und wenn sich die Person über die totale Künstlichkeit des Spiels ausreichend unbewusst ist, und man sie dennoch damit überzieht, nachdrücklich genug, während sie sich dessen nicht bewusst ist. Seht Ihr, man erhält diese umgekehrte Art von Mechanismus, wo eine Person einer Sache mehr Aufmerksamkeit zu widmen scheint, wenn sie völlig unbewusst ist, als wenn das nicht der Fall ist. Ja gut, sie spielt zwanghaft ein Spiel, und sie ist sich dessen nicht bewusst. Aber die Maschinerie und die Postulate bezüglich Spielen werden sich dessen bewusst.

Daher ist Unbewusstheit, die man annimmt, um in ein Spiel hinein zu interiorisieren, das, was den Bereich von Bewusstlosigkeit vorbereitet. Und die Leute halten dann den Verstand für den unbewussten Verstand. Den unterbewussten Verstand. Den intuitiven, instinktiven Teil ihres Wesens. Ihren Sechsten Sinn. All dies ist einfach der reaktive Verstand selber. Er wird einfach erworben, indem man diesem Postulat bezüglich Spielen bis zum Ende folgt. Man folgt diesem Postulat über Spiele bis zu Ende, und man hat eine reaktive, bewusstlose Reiz-Reaktion, all diese anderen Mechanismen, die wir studieren, die unterhalb der Bewusstseinsebene sind. Mit anderen Worten, man möchte ins Spiel kommen, und deswegen macht man sich selber unbewusst, und sich selber unbewusst zu machen, bringt diesen Zustand von Aktion ohne Unterordnung unter die Vernunft hervor.

Das Ziel vieler Sportler und so weiter ist es, sich völlig unbewusst darüber zu werden, dass sie ihren Schlag ansetzen oder wie sie schießen oder total unbewusst darüber, wie sie agieren. Warum?

Seht Ihr, sie müssen auf einer höheren Ebene sein, um in der Lage zu sein, das Spiel zu handhaben. Sonst ist Golf, Angeln oder irgend so etwas von der Art nicht länger ein Spiel, sondern es wird eine Livingness, eine Art zu leben. Etwas, was mit heiliger Hingabe getan wird. Das Lustige daran ist, er kann nicht damit aufhören, es zu spielen. Aber er hört auf damit, es zu spielen. Warum? Weil er weder stoppen noch nicht stoppen kann. Beides ist außerhalb seiner Kontrolle. Eines Tages kann er kein Golf spielen. Er sagt: "Was ist los mit mir, ich kann kein Golf spielen." Tja, das ist ebenfalls außer seiner Kontrolle, seht Ihr? Diese Jungs, die eine athletische Maschinerie einrichten, wirken also diese Regeln geradewegs entgegen.

Wir bewiesen dies, in dem wir olympische Athleten trainierten. Alles, was wir machen mussten, war sie sich der Tatsache völlig bewusst werden zu lassen, dass sie ritten, schossen, schwammen, all diese anderen Dinge. Und auf einmal schossen ihre Punktewerte außerhalb Sichtweite. Leute wollten in das Spiel namens "Sport" einsteigen, also sagte man ihnen, dass sie all ihrer Aktionen völlig unbewusst werden müssten und sie so gut machen müssten, dass sie nicht mehr darüber nachdenken müssten, und dann wären sie wirkliche Sportler. Nein, sie wären lediglich in ein Spiel namens "Sport" interiorisiert. Sie wären keine guten Sportler. Eine Person müsste sich der Tatsache bewusst sein, dass sie ein Spiel spielt, um es mit genügend Elan, Selbstsicherheit zu behandeln, um es handhaben zu können. Ihr folgt mir.

Boxen ist dafür ein furchtbar interessantes Beispiel. Boxen wird zu einer Livingness, und manchmal gerät der Typ in ein Betäubtsein. Er hätte nicht in ein Betäubtsein geraten können, wenn ihn nicht zuerst jemand darauf trainiert hätte, dass er all seine Reaktionen unbewusst macht. Er darf seiner Reaktionen nicht bewusst sein.

Wenn Ihr also versucht, den Rattenfänger von Hameln bei jemandem zu spielen, und wollt, dass die Sache wirklich sitzt, dann sagt zu ihm: "Tja, Dianetik oder Scientology sind etwas, das am besten durch lange und mühselige Erfahrung gelehrt wird, bis man es zu einer unbewussten Reaktion gebracht hat. Und man macht diese Sachen einfach, ohne zu wissen, dass man sie macht. Und dann werden Sie ein guter Auditor sein. Dann werden Sie das Fachgebiet wirklich kennen. Dann werden Sie über nichts, was daherkommt, eine Frage stellen müssen. Die Antworten werden Ihnen automatisch kommen. Der erste Schritt in der Ausbildung ist nun für Sie, sich dort hinzusetzen und auf die Kerzenflamme zu schauen. Sie fühlen, wie sie schläfrig, schläfrig, schläfrig werden." Versteht Ihr die Idee? Seht Ihr, das würde jedermann in das Spiel hinein interiorisieren. Nun, Ihr macht weiter damit, das Gegenteil zu tun.

So ein Typ namens Schmitz oder Schmutty oder so etwas hat da draußen in irgendeinem Staat ein Buch geschrieben mit dem Titel "Was passierte mit den Zehntausenden?", und ich habe dieses Buch nie gelesen, aber ich glaube, dass es wahrscheinlich ein sehr interessantes Stück Verleumdung ist, wenn ich noch irgend etwas von diesem jungen Kommunisten weiß. Aber ich habe nicht gesagt, er sei ein Kommunist. Er hat das gesagt. Er sagte, er habe die Partei aber schon vor langer Zeit verlassen, als ich das letzte Mal mit ihm sprach. Jedenfalls wehrte sich dieser Bursche heftig dagegen, ein Kommunist genannt zu werden, und sagte dann, dass er die Partei schon vor langer Zeit verlassen habe. Es ist schrecklich interessant. Sie sagen das immer. Was passierte mit den Zehntausenden?, das möchte er wissen. Was passiert mit den Zehntausenden von Leuten, die in der Dianetik sind.

Tja, ich kann Euch sagen, was mit den Zehntausenden von Leuten passierte. Hubbard hat sie nicht hypnotisiert, er hat ihnen die Wahrheit gesagt. Hatte nicht viel damit zu tun, hatte nicht viel damit zu tun, ob alles in guter Ordnung ablief oder nicht. Jeder wusste, dass alles in großer Unordnung ablief. Dies wäre für niemanden eine Neuigkeit. Hätte nichts damit zu tun, ob es einen schrecklichen Skandal gegeben hätte oder eine Verstimmung oder gute Arbeit im Prozessing oder schlechte Arbeit im Prozessing.

Ja, niemand fing damit an, einen großen Kult zu formieren, bestehend aus einer großen Anzahl von Leuten. Jemand machte sich daran, Leute von all dem zu informieren, wovon

er wusste, dass es wahr war. Natürlich entstand so kein stark bevölkertes Spiel. Und dann machten ein paar von uns weiter, weil wir nicht sicher waren, dass alle Antworten in Sichtweise waren. Wir waren nicht sicher, dass wir all die Verfahren kannten, die sich am besten anwenden ließen, und wir haben tatsächlich in einigen Fällen einen Haufen brandneuer Spiele zu den Spielen hinzu erfunden. Wir waren uns darüber nicht bewusst. Wir lernten einfach, wie man jemanden sieben Jahre nach Dianetik unterrichtet.

Was passierte mit den Zehntausenden? Sie waren nicht hypnotisiert. Wenn das Zehntausende von Leuten in der Psychologie gewesen wären, dann wären es jetzt nicht hundert Millionen, das ist sicher. Wenn man sich daranmacht, Leute zu befreien, dann muss man sie informieren. Und wir erhalten eine weitere Regel für Spiele, nämlich: um Leute von jeglichem Spiel zu befreien, müssen Informationen enthüllt werden. Tatsächlich kann man Leuten die Illusion davon verschaffen, frei zu sein, indem man tatsächlich Informationen fabriziert. Man erzählt ihnen einfach gar nichts, was wahr ist. Erklärt einem Haufen Bergarbeiter, dass der Grund, dass die Zeche geschlossen worden ist, und dann erfindet man eine weitschweifige Geschichte darüber, dass es mit der Tochter des Bergarbeiters zu tun hatte und all solche Sachen, und das ist das Gewusst-wie. Ihr werdet feststellen, dass sie bereit sind, wegzugehen und die Zeche zu verlassen. Seht Ihr, die Tatsache, dass Ihr ihnen Informationen gabt, hatte die Neigung, es zu beweisen.

Jedermann nun, der in Scientology ist, war sich bewusst, dass es da ein Spiel gab, oder dass er ein Spiel spielte und dass es etwas mit einem Spiel zu tun hatte. Diese Leute in Scientology waren auf einer höheren Stufe, und wir nahmen tatsächlich die Leute, die sich über das Spiel bewusst wurden, und darüber, dass es da mehr Spiel gab. Und sie machten weiter mit Scientology, und die Leute, die in der Dianetik feststeckten und dann einfach bei der Dianetik aufhörten, wurden sich in einem begrenzten Ausmaß dessen bewusst, was vor sich ging. Aber das stellte sie zufrieden, und das war genug zum Thema Freiheit. Versteht Ihr das?

Wenn man Leute auf der Zeitspur läuft und sie dann über ihre früheren Leben informiert, befreit sie dies von diesen alten Spielen. Freud, Freud benutzte diesen Mechanismus in seiner ungeschliffensten Form. Er sagte, wenn man nur die sexuellen Aspekte der Erfahrungen in frühester Jugend finden könnte, die man gemacht hat, und so fort, also wenn man mit diesen bloß herausrücken könnte oder wenn man sich bloß erinnern könnte, was während der Sache passierte, dann wäre man frei davon. Anders gesagt, er gab ihnen einiges an Information, und obwohl es nicht die richtigen Informationen waren, hatte das dennoch eine Tendenz, die Leute zu befreien. Informationen befreien also Leute. Nicht Wissen. Information beinhaltet Wissen und erfundene Daten. Die Dianetik beinhaltete nur Wissen. Bloße Information befreit Leute. Das ist etwas, was Ihr verwenden könnt. Es hat eintausend Anwendungen. Ihr könnt ein Fachmann als Ratgeber werden, einfach indem Ihr dies wisst.

Das Verlangen nach Information, was Neugier ist, ist einfach eine Restimulation davon, nicht gewusst zu haben, dass sie im Spiel waren. Seht Ihr, Neugier an sich ist nicht aberrativ. Aber sie rastet Unbewusstheit ein. Man wird neugierig in Bezug auf die Wand, wir sagen uns selbst damit, dass wir von der Wand nichts wissen. Deswegen rasten wir in Bezug auf die Wand ein. Versteht Ihr? Deswegen scheint Neugier zu funktionieren wie ein Magnet. Und wir werden in ein kleines bisschen zur Wand hingezogen, bloß weil wir Q&A damit machen. Deswegen müsste Knowingness sehr nahe daran sein, umfassend zu sein, wenn man völlig

frei sein wollte. Und die ganze Knowingness muss nicht in einem Postulat enthalten sein. Ich habe Euch das zuvor gesagt, dass dies eine fruchtlose Suche wäre.

In Ordnung. Ich werde Euch diese Sache über Bedingungen, Spielbedingungen und Nicht-Spielbedingungen vorlesen. Spielbedingungen sind – wir meinen einfach, dass eine Person sich in einem unbekannten Umstand befindet. Es gibt keinen Grund, für den Rest unserer Leben weiter "Nicht-Knowingness" zu sagen. Man sagt, der Bursche befindet sich in einer Spielbedingung. Das heißt, dass er bekloppt wie nur was ist.

Aufmerksamkeit, Identität. Sie stehen alle in "Scientology, Grundlagen des Denkens". Es gibt keinen Grund, sie aufzuschreiben. Aufmerksamkeit, Identität, Wirkung auf Gegenspieler, keine Wirkung auf sich selbst. Keine Wirkung auf sich selbst ist tatsächlich wichtiger als selbst auf Ursache sein. Das ist in Spielen das wichtigere Datum. Eine Person kommt auf Ursache, indem sie beobachtet, dass Leute, die auf Ursache sind, keine Wirkung auf sie haben. Es ist keine Wirkung auf sich selbst. Und in einem Spiel ist das ein Ersatz für Ursache. Und man läuft den Preclear auf Ursache, und er läuft "keine Wirkung auf sich selbst" aus, und daher wird er Ursache. Aber "keine Wirkung auf sich selbst" macht ihn total zunichte und sperrt ihn davon aus, Ursache zu sein. Und "keine Wirkung auf sich selbst" ist das, was der Spielezustand ist. Und Junge, Ihr solltet das wissen, jedes Mal, wenn ein Preclear sich aufsetzt und anfängt, die Krallen links und rechts in Euch zu schlagen – er sagt Euch einfach: "Du kannst im Auditing keine Wirkung auf mich haben." Keine Wirkung auf mich, er ist einfach in einem totalen Spielezustand, das ist alles.

Nun haben wir Nicht-Habenkönnen in Bezug auf Gegenspieler und Ziele und ihre Bereiche. Teil des Spieles ist, dass sie nicht haben können. Und vom Standpunkt des Prozessings aus ist das einer der wichtigeren Faktoren von Spielen. Papa kann nicht haben, Mama kann nicht haben. Können nicht haben. Natürlich sagen wir: Papa kann nicht haben, Papa kann nicht haben, und dann nähern wir Terminale mit Papa an, und er kann nicht haben.

Und Haben in Bezug auf sich selbst – Korrektur auf Seite 35 von "Grundlagen des Denkens" – Haben in Bezug auf sich selbst, die Werkzeuge des Spielens, die eigenen Ziele und das Feld. Leute, die in das Spiel verwickelt sind, versuchen, vom Feld mehr zu bekommen. Das ist eines der üblichen Dinge. Vorhaben, Probleme des Spielens, Selbstbestimmung, Gegner, die Möglichkeit des Verlierens, die Möglichkeit des Gewinnens, Kommunikation und Nicht-Ankommen. Die Elemente von Spielen. Jedes von ihnen wird im Prozessing ein furchtbar interessantes Element. Und Ihr lernt die verschiedenen Zustände, um den Preclear zu auditieren Denn das, was mit ihm verkehrt ist, ist eine Spielbedingung.

Die Folgenden nun läuft man nicht, und das sind die Nicht-Spiel-Bedingungen. Alles wissen, nicht-wissen – und eine weitere Korrektur auf dieser Seite, es ist ein Bindestrich. Alles nicht-Bindestrich-wissen. Das ist etwas Technisches in der Scientology. Man könnte sagen, dass die Aktion, alles zu nicht-wissen, nahe verwandt mit not-isen ist. Nicht wahr, er ist einfach höllenmäßig unwissend. Er ist einfach total draußen. Gut, das ist Bewusstlosigkeit. Alles unbekannt. Anders ausgedrückt, alles bekannt oder alles unbekannt sind gleichermaßen Nicht-Spiel-Bedingungen.

Heitere Gelassenheit, Namenlosigkeit, keine Wirkung auf den Gegner, Wirkung auf sich selbst oder das eigene Team, alles haben, andere... Korrektur in dieser Liste, Seite 55,

unter Nicht-Spiel-Bedingungen. Andere haben alles, man selbst kann nicht haben, Lösungen, Allbestimmung, Freundschaft mit allen, Verstehen, totale Kommunikation, keine Kommunikation welcher Art auch immer, Gewinnen, Verlieren, kein Universum, kein Spielfeld, Ankommen, Tod. Dies sind alles Nicht-Spiel-Bedingungen. Und sie sind alle wahr.

Jedesmal, wenn Ihr Wahrheit aus jemanden auslaufen wollt, werdet Ihr großen Spaß haben. Diese Faktoren lassen sich nicht auditieren. Deshalb auditiert man den Preclear auf Ursache und so, dass er selbst hat und seine Gegner nicht haben. Man auditiert ihn von dem Standpunkt aus, dass er unterwegs ist, dass er etwas tut. Man auditiert ihn auf der Grundlage von Problemen. Wir auditieren ihn von einem selbstbestimmten Standpunkt aus. Man spricht mit ihm über seine Selbstbestimmung! Und lasst Euch nicht auf "allbestimmt" ein. Lasst ihn über Allbestimmung nachdenken, und das nächste, was passiert, ist: er ist es.

Alle Prozesse, die Ihr habt, stehen mit diesen Spielbedingungen in Übereinstimmung. Alle diejenigen Prozesse, die funktionieren. Vor Kurzem wurde ein Test durchgeführt, und es wurde festgestellt, dass Auditing in Richtung darauf hin, Dinge lebendig zu machen, eine Nicht-Spiel-Bedingung und daher eine Nicht-Auditing-Bedingung war. Mache die Wand lebendig, mache den Fußboden lebendig, mache die Decke lebendig. Und dies wurde lange genug gelaufen, um über jegliche Therapie hinwegzukommen, die vielleicht von Havingness hineingebracht wurde. Und die einzige Art und Weise, wie wir jemals damit davongekommen sind, Wände lebendig zu machen, lag darin, dass wir einen Havingness-Prozess liefen, und was daran gut war, war die Havingness und sonst nichts. Habt Ihr das verstanden? Aber alles zu töten und alles in Sichtweite umzubringen erwies sich als gleichermaßen unauditierbar, und es machte die Dinge nur kleiner. Alles als Gegenspieler zu betrachten, als Mock-Up und in anderer Weise, und es kleiner zu machen, ist natürlich eine wunderbare Spielbedingung. Es ließ sich wunderbar auditieren.

Auditing ist nicht das gleiche wie das Leben. Auditing hängt vollständig davon ab, eine Person dahingehend zu orientieren, dass sie zu einem größeren Bewusstsein der Spiele gelangt, die sie spielt, gespielt hat, und der Spiele, die gespielt werden können.

Vielen Dank.

NICHT-HABEN-KÖNNEN, ER-SCHAFFEN, BASIS ALLER PROB-LEME

Ein Vortrag vom 18. Juli 1961

Nun, Ihr habt großes Glück, dass Ihr heute hier seid und diesen Vortrag hört. Das ist alles, was ich zu sagen habe. Was für ein Datum haben wir?

Publikum: Den 18.

Vielen Dank. Den 18., AD 11, Juli, wahrscheinlich. Saint Hill Spezieller Unterweisungskurs.

Soweit ich verstehe, ist Euch heute etwas zugestoßen.

Publikum: Ja.

Oh, das tut mir leid. [Gelächter] Tut mir sehr leid. Es ist eine sehr, sehr schwierige, beschwerliche Welt, nicht wahr.

Wir werden die Uhr jetzt zurück auf das Jahr 1952 drehen. Die Philadelphia-Vortragsreihe und "Scientology 8-8008" sind die grundlegenden Texte über Havingness. Das ist die Basis und grundlegend zu Havingness.

Havingness ist eine sehr dominante Situation. Es ist eine sehr dominante Sache. Ich habe hier im Laufe der Zeitalter daran gearbeitet und Sein, Tun und Haben als die vorrangigen Aktivitäten zusammengestellt. Ihr seid nun wahrscheinlich besser vertraut mit "Scientology: Die Grundlagen des Denkens" und der Diskussion von Spielbedingungen.

Spielbedingungen. Ein sehr, sehr wichtiger Punkt. Und auf einmal treten sie als weit, weit wichtiger zutage, als sie jemals gewesen sind, denn jetzt sind wir wieder bei Spielbedingungen und ihrer Beziehung zu Havingness. Und in diesem Buch, "Scientology 8-8008", finden wir, neben anderen Dingen – Theta-MEST-Theorie, Differenzierung, Assoziierung usw. – ein paar allgemeine Besprechungen von Havingness. Und dies ist die erste Niederschrift über das Thema Havingness.

Und es heißt dort, dass das Ziel von Prozessing darin besteht, dem Mangel und dem Überfluss in Bezug auf alle Dinge abzuhelfen. Nun, das ist das Wichtige daran. Dem Mangel und dem Überfluss in Bezug auf alle Dinge abzuhelfen.

Und am 17.Juli – denkt daran, dieses Buch wurde im Winter 52/53 geschrieben – und am 17.Juli 1961, tja, da öffnete ich auf einmal... ich habe übrigens einige Wochen lang dar-

über nachgedacht. Ich habe wochenlang daran gearbeitet, aber ich habe plötzlich einen einfachen Modus Operandi gefunden, mit dem man dies umsetzen kann.

Ich mache Euch darauf aufmerksam, dass alles, was wir zuvor hatten, Kreatives Prozessing war. Das war der Schlüssel dazu, wie man Mangel und Überfluss in Bezug auf alle Dinge abhalf, und viele Leute konnten es nicht laufen. Und sie gerieten in böse Schwierigkeiten, wenn sie versuchten, Dinge zu erschaffen und so fort. Das nächste Datum nun, das gerade vor ein paar Wochen aus dem Gewirr auftauchte, war genau dieses. Und dies ist ein sehr wichtiges Datum, denn Ihr werdet es im Prozessing zweifellos von heute an bis in alle Zukunft verwenden.

Der Stand der Dinge ist jetzt, dass ich jemanden hinsetzen könnte, ihn ans E-Meter nehmen könne, und ihn in wahrscheinlich höchstens fünf bis sechs Stunden so Clear wie Bier haben würde. Das ist so etwa der Schritt, den wir gerade unternommen haben. Und dieser Schritt leitet sich unmittelbar daraus ab, dass wir gelöst haben, wie man dem Mangel und dem Überfluss in Bezug auf alle Dinge abhilft. Und das ist es, worüber ich heute zu Euch sprechen werde.

Lasst uns nun diese sehr, sehr wichtige Datum betreffend Havingness anschauen. Ich habe schließlich und endlich die Beziehung zwischen Havingness und Erschaffen verstanden. Und wenn man die Beziehung zwischen Haben und Erschaffen verstanden hat, dann hat man es so ziemlich im Sack, denn diese Dinge wirken ein bisschen getrennt voneinander. Sie sehen so aus, also ob sie sich voneinander unterscheiden. Dinge erschaffen – gut, offensichtlich kann man, nachdem man etwas erschaffen hat, es haben, und man kann es nicht haben. Auf diese Weise haben wir es betrachtet. Es kann einem weggenommen werden. Es as-ist vielleicht. Eine Menge Sachen können passieren. Die bloße Tatsache, etwas zu erschaffen, bedeutet also nicht, dass wir etwas haben.

Ich möchte an dieser Stelle eine kleine Abschweifung einfügen. Ich sehe, wir haben ein paar nette neue Studenten, ein paar sehr frisch aussehende Studenten. Die Frau eines unserer Studenten hat gestern abend angerufen und gesagt, dass wenn ihr Mann nicht sofort und auf der Stelle nach Hause kommt, sie ihm mit einem Gewehr zu Leibe rücken wird und ihn am Flughafen mit den Unterlagen für die Scheidung begrüßen wird. Ich weiß nicht, ob irgend jemand das diesem Studenten schon gesagt hat. Aha, ich sehe, man hat es ihm gesagt. In Ordnung, das ist fein. [Gelächter]

Aber fast genau zum selben Zeitpunkt, als sie anrief, schrieb ich eine Mitteilung an genau diesen Studenten, die besagte, er müsse noch eine weitere Woche hierbleiben. Nun, mein Postulat fällt so einer Sache zur Last.

Abgesehen nun davon, Euch neue Studenten willkommen zu heißen, werdet Ihr einige Notizen am Schwarzen Brett bemerken. Ich lade Euch dazu ein, das Schwarze Brett zu lesen. Und sie teilen Euch mit, dass Ihr den ganzen Kurs in der ersten Woche lernen müsst. [Gelächter] Das stimmt. Denn nachdem wir es lernen, benötigen wir Zeit, um es zu verdauen. Ich möchte also, dass Ihr diesen Dingen richtig Aufmerksamkeit widmet und sie rasch in Schwung und ins Laufen bringt, denn bis jetzt ist noch niemand auf diesem Kurs angekommen, der wusste, wie man auch nur eines dieser Dinge macht – was ziemlich interessant ist.

Es gibt nur sieben Dinge, die Ihr über Auditing wissen müsst, und diese sieben können einfach so brrrrrt! abgespult werden. Da ist nichts dabei. Und bis jetzt ist hier noch niemand angekommen, der auch nur wusste, wie man eines davon macht, ganz zu schweigen von sieben. Und ich habe gewiss keine Ahnung, wie Scientology auf der ganzen Welt gemacht worden ist.

Es sind unbedeutende Dinge, wie die TRs und das Ablesen eines E-Meters und solche Sachen. Und tatsächlich gab es bis jetzt noch niemanden, der hierher kam, der eines dieser Dinge gut beherrschte. Und die Studenten, die schon eine Weile hier sind – ich gratuliere Euch, denn Ihr könnt diese Dinge jetzt ziemlich gut.

Das soll nun einfach aus dem Weg geschafft werden, und alles, was ich über die Theorie zu sagen habe oder über das, was man auditiert, hängt in allererster Linie von der Fähigkeit *zu auditieren* ab. Und die Fähigkeit zu auditieren ist – besteht aus diesen sieben Dingen, nicht aus einer Theorie. Versteht Ihr das? Diese sind völlig unabhängig von jeglicher Theorie. Diese Dinge stehen nun in ehernen Lettern, und wenn Ihr wisst, wie man diese macht, dann könnt Ihr auditieren. Und wenn Ihr nicht wisst, wie man sie macht, dann könnte ich Euch die Perlen von Ophir[50] geben, und Ihr würdet sie den Psychiatern zum Fraß vorwerfen. [Gelächter] Versteht Ihr?

In Ordnung. Es ist alles sehr schön, wenn man die neue Theorie und die neue Sache weiß, darüber ganz aus dem Häuschen zu geraten – denn ich war darüber selber ziemlich aus dem Häuschen – aber diejenigen unter Euch, die neu sind oder noch nicht sehr lange hier sind, sollten sicher diesem Schwarzen Brett dort drinnen Aufmerksamkeit widmen, denn nichts davon wird bei Euch funktionieren, nicht mal für fünf Minuten, bei niemandem, auch nicht bei Euch selbst, wenn Ihr nicht diese sieben Prinzipien des Auditings kennt, die mit E-Metern und TRs und solchen Sachen zu tun haben. Okay?

In Ordnung. Ich gebe Euch also inmitten hiervon diese Unheil verkündende Warnung, nicht nur Euch, sondern die Tatsache, dass wenn man dieses Material nimmt, was ich Euch gleich geben werden, und es "psychiaterisiert" und es "squirrelisiert", dann wird man jemanden in ein Schlamassel bringen, Mann, denn man hat beide rotglühenden Schürhaken mitten dort hineingesteckt, wo der Thetan lebt. Und wenn man nicht auditieren kann, Junge, dann wird man nicht in der Lage sein, damit umzugehen. Wir hatten heute schon einen schreienden Studenten. Es ist leicht. Es ist leicht. Aber ihn ganz durchzubringen und ihn sich hinterher besser fühlen zu lassen, das hängt davon ab, dass Ihr die sieben Dinge kennt. Okay?

Also, ein größerer Durchbruch verändert diese sieben Grundlagen davon, wie man es macht, nicht unmittelbar. Okay? Diese Grundlagen, diese Werkzeuge, Prehavingness-Skala und der Rest dieser Dinge sind alle ein integraler Bestandteil von dem, was wir hier machen.

Havingness hatte nun eine Wiedergeburt – ich werde jetzt mal von diesem säuerlichen professoralen Ton ablassen – und diese Wiedergeburt von Havingness geschah auf dem Kongress in Johannesburg, praktisch am Abend vor dem Kongress. Ich musste eine Art Tabelle zeichnen, die ich den Leuten zeigen wollte, damit sie ein paar von diesen Fakten verstehen

[50] Anm.d.Übs.: Ophir, im Alten Testament das Land, aus dem Salomo zu Schiff Edelsteine und Gold holen ließ (1. Bücher der Könige 10, 11); lag wahrscheinlich an der Westküste der Arabischen Halbinsel im Bereich von Asir.

würden, und das war die Geburtsstunde der Prehavingness-Skala. Aber Ihr werdet bemerken, dass es die Prehavingness-Skala genannt wurde. Und das ist das ganze Auditing. Pre-Havingness. Es ist mir egal, ob es nach dieser speziellen Skala durchgeführt wird oder nicht. Es ist Pre-Havingness. Pre-Havingness.

Die Beziehung nun zwischen Erschaffen und Havingness – ich habe das jetzt im Sack. Die Beziehung ist nun diese – und dies hat mit der Grundlage der Entstehung der Reaktiven Bank zu tun. Und dies ist sehr wichtig.

Wenn eine Person nicht haben kann, erschafft sie. Das ist das Gesetz, nach dem der Mensch handelt. Ihr würdet niemals auch nur im Traum darauf kommen, dass dies auf diese Weise zusammenhängt, aber das ist die Art und Weise, wie das Kreuzworträtsel aufgeht. So sind die Krümel des Lebens zusammengesetzt.

Wenn man es nicht haben kann, erschafft man es. Und das ist die Entstehung der reaktiven Bank. Und das ist das grundlegendste Gesetz der reaktiven Bank, das jetzt entdeckt wurde. Wir sind jetzt mit Taucheranzügen ein gutes Stück unter die Oberfläche des Meeresbodens vorgedrungen. Das ist die Bank. Das ist die Geschichte der Bank: Wenn man es nicht haben konnte, erschuf man es.

Dies sagt uns alle möglichen Dinge. Den ganzen letzten Winter und den Sommer über habe ich kleine unzusammenhängende Daten zusammengesammelt, die merkwürdig aussahen und die nicht so aussahen, als seien sie so recht Teil des Puzzles.

Es fing an mit der Beobachtung, dass Italien gewohnheitsmäßig jedes Mal eine Renaissance erlebt, wenn es verdroschen wurde. Anscheinend ist das Beste, was der italienischen Zivilisation passieren kann, besiegt zu werden. Das ist ein ziemlich sonderbarer, willkürlicher Faktor, nicht wahr? Wenn sie verdroschen werden, erleben sie eine Renaissance. Man würde glauben, dass es gerade umgekehrt ist. Man würde annehmen, dass sie einen Niedergang erleben. Aber so ist es nicht. Sie erleben eine Renaissance – Künste, Regierung, alles erlebt einen Aufschwung. Alles, was man machen muss, ist den Italiener zu verdreschen, und Junge, wie er produziert.

Es reicht hin bis zu solchen Dingen wie den Rosen, die Ihr hier auf der Terrasse seht. Ich habe schon lange gewusst, wie es die meisten Gärtner gewusst haben, dass alles, was man machen muss, eine Rose regelmäßig zu schneiden ist, und sie blüht. Nur dass sie es sich damit erklärten: dass die Rosen gewürdigt werden müssen. Und wenn man sie nicht schneidet, werden sie nicht gewürdigt, also bringen sie keine Rosen hervor. Das ist nun der Modus Operandi, von dem die meisten Gärtner glauben oder halbwegs glauben, dass er bei Rosen wirkt. Und das ist überhaupt nicht wahr. Der Missbrauch einer Rose verursacht, dass sie Rosen hervorbringt.

In Ordnung. Lasst uns nun ein bisschen weiter schauen. All diese Beobachtung, eine nach der anderen, plus eine lange Geschichte, die ich selber durchlaufen habe... Es ist wirklich gut für Euch, wenn ich ab und zu hinaus in das wirkliche Universum komme und diese Strickleiter heraushole und aus dem Elfenbeinturm herauskomme, nicht wahr, und hinausgehe und mich unter die schwitzende Menschheit mische.

Und ich habe schon länger mit Schiffen herumgemacht, und dies war ein weiterer Faktor, der dies ergänzte. Ich fand heraus, dass ich ein Schiff aus Südafrika nicht bekommen konnte, und so fing ich geradewegs an, Schiffe zu kaufen. Und seitdem habe ich ständig versucht, Schiffe zu kaufen. Und dann stellte ich fest, dass ich jetzt Schiffe erschuf, und ich fing damit an, Schiffe zu bauen, und es war keine totale Zeitverschwendung, weil ich eine ziemlich fantastische Sache gemacht habe – einen Schiffsrumpf entworfen – auf der Erde gab es anscheinend keinen, weil sie hier auf der Erde, verglichen mit den meisten Planeten, eine sehr ruhige See haben. Und es führte dazu, einen Motor zu entwerfen. Und anscheinend haben sie auf diesem Planeten keinen Motor. Ich habe Leute das schrecklich oft sagen hören. Aber all das rührte direkt von der Tatsache her, dass ich kein Schiff haben konnte. Also hatte ich ein wenig subjektive Erfahrung mit der Sache.

Davon haben wir nicht den Hauptteil bekommen, aber dass alle möglichen kleinen Beobachtungen dieser Art weiter und weiter auftraten und versuchten... dies sind komische Teile des Kreuzworträtsels. Was sind all diese Dinge?

Und all diese Dinge laufen auf diese Tatsache hinaus: dass wenn ein Rosenstrauch eine Rose nicht haben kann, er Rosen erschafft. Sie laufen auch auf diese interessante Tatsache hinaus: Dass wenn eine Werft Schiffe baut, es daran liegt, dass sie keine Schiffe haben können, und das ist der Grund, warum sie Schiffe bauen, die nur 17 oder 20 Jahre lang halten. Das ist der Grund, warum die großartige "Empress of Canada", die hier in der Nähe gerade vom Stapel gelassen wurde, Aufbauten aus Aluminium hat. Ihre ganzen Aufbauten sind aus Aluminium.

Ist da nicht interessant? Denn in so etwa 35 Jahren wird es ein Haufen grauen Pulvers sein. Ich weiß mittlerweile, dass Aluminium sich im Schiffsbau nicht eignet, weil ich ungeheuere Kataloge bekommen habe, die sehr schön aufgemacht sind, und Broschüren ohne Zahl, die von Kaiser[51] und der Aluminium Company of Canada herausgegeben wurden, und sie bestehen so ausdrücklich darauf, dass Aluminium verwendet werden kann, und sie sind so hysterisch, was das ganze Gebiet betrifft, dass ich anfing, die Daten zu überprüfen. Und wenn man ihre eigenen Daten nachschaut, dann stellt man fest, dass das Aluminium spätestens nach ein paar Jahrzehnten ein Haufen grauen Pulvers ist.

Außerdem kann man es nicht schweißen. Man muss es löten, und wenn man Zink verwendet, tja, dann wird das im Seewasser nicht halten. Und es gibt alle möglichen Gründe. Aber man muss Aluminium verwenden, um Schiffe zu bauen.

Ich glaube, dass sie gerade zwei Millionen Pfund ausgegeben haben, um den ganzen Aufbau der "Empress of Canada" aus Aluminium herzustellen, und mir scheint, wenn man so viele Zehnmillionen von Pfund in ein Schiff investiert, dann sollte es länger halten als etwa 30 Jahre. Mir scheint das einfach so, denn wenn man anfängt, es zusammenzuzählen und zu dividieren und zu subtrahieren, dann stellt man fest, dass bloß wenn das Schiff da liegt, es eine halbe Million Mäuse pro Jahr kostet, noch ehe man irgend etwas damit macht, denn in 35 Jahren wird es vollständig verschwunden sein. Und man stellt sich solche sonderbaren Fragen, und kommt schließlich zu dieser sonderbaren Beobachtung. Wenn jemand Schiffe erschafft, dann liegt das daran, dass er keine Schiffe haben kann.

[51] Anm.d.Übs.: Kaiser, zu jener Zeit einer der größten Aluminiumproduzenten in den USA.

Ah, aber lasst uns *noch* einen Blick darauf werfen. Er wird dafür sorgen, dass *du* kein Schiff haben wirst. Wenn er Schiffe auf reaktive Weise baut, dann muss es daran liegen, dass er keine Schiffe haben kann. Also wird er bestimmt mit dir Q und A machen, und am Ende wirst du kein Schiff haben. Oho! Daher sind natürlich die Schiffe auf diesem Planeten – und es gibt all diese Materialien, aus denen man Schiffe bauen könnte, die überdauern würden – also Teak und Zypresse halten praktisch ewig.

Es gibt da ein altes Schiff unten in Las Palmas, das ich in die Hände bekommen wollte; es wurde 1885 gebaut. Es ist stabiler als der Dollar. Es ist in wunderbarem Zustand. 1885! Und es ist aus Teak gebaut, und Teak hält ewig. Aber hat der Mensch in enthusiastischer Weise überall Teak-Wälder aufgeforstet, damit er mengenweise Teakholz hätte, um damit Schiffe zu bauen? Oh nein, gar nichts in der Art. Sieht man überall in den Sümpfen Zypressen wachsen, damit man Holz für den Schiffsbau hätte? Oh nein, man sieht Douglasien. [Gelächter]

Nun gut, sagt Ihr, gut, sie wächst schnell, und es gibt Mengen an Gründen dafür, aber sogar Llyod's sagt, dass Douglasie dauerhaft ist. Und ich habe noch nie einen Schiffsrumpf aus Douglasie nach zwanzig Jahren im Wasser gesehen, wo man nicht das Tageslicht durch die Trockenfäule hindurch hätte sehen können. Es werden nun viele Sachverständige mit mir diskutieren und so fort. Aber sie diskutieren, und ich kann dennoch Beispiele finden, in denen die Schiffe, die sie bauen, nicht von Dauer sind, und sie gehen in Stücke, und es kostet eine Menge Geld.

Hier ist nun ein interessantes Gebiet, von dem ich zufällig etwas Ahnung habe. Und hieraus ergibt sich diese interessante Reihe von Beobachtungen, und auf einmal eine vollständige Erklärung, was es mit all dem auf sich hat.

Wenn sie... sie wollen wirklich keine Schiffe bauen, und sie wollen bestimmt nicht, dass du Schiffe hast. Der Werftarbeiter geht hin und arbeitet für so etwas in der Größenordnung von fünf Pfund pro Tag, aber wenn man die Rechnung bekommt, dann war sein Lohn fünfzehn Pfund pro Tag. Also, das ist faszinierend. Das ist einfach eine Methode, keine Schiffe zu bekommen, für niemanden. Es ist sehr interessant.

Ich glaube, dass der Grund dafür, dass die Regierung der USA alle Produzenten in den Vereinigten Staaten bestraft, darin liegt, sie dazu zu bringen, auf irgendeiner reaktiven Grundlage zu produzieren. Aber die Regierung ist eine nicht-produzierende Gruppe, und daher wird sie dafür Sorgen, dass sonst niemand produziert, aber die unmittelbare Folge davon, wenn man niemandem erlaubt, irgend etwas zu haben, ist dass man jedermann dazu bringt, etwas zu erschaffen. Je dümmer also die Regierung in Bezug auf den Umgang mit Produktion wird, desto mehr wird erschaffen werden. Und je passiver eine Regierung ist, und je weniger sie an dem Thema interessiert ist, desto weniger wird im Land erschaffen werden. Ist das nicht eine interessante Tatsache?

Es gibt alle möglichen dazu passenden Beobachtungen, die das Leben viel verständlicher machen. Das ist nicht das, was für uns wichtig ist. Ich spiele Euch lediglich die Hintergrundmusik – die verschiedenen Dinge, die ich mir in meiner Nähe angeschaut habe und so weiter.

In den letzten paar Monaten habe ich mich mit dem Thema Schiffe befasst, und ich habe mit einer Menge anderer Sachen herumgespielt. Und wie ich auf das Leben im Allgemeinen schaute, schien es mir sehr interessant, dass es offenbar irgendeine Querverbindung gibt, die weiter reicht als der Overt-Withhold-Mechanismus. Es gibt da etwas, was über den Overt-Withhold-Mechanismus hinausgeht.

Tja, tatsächlich war es bereits in der Theorie beschrieben – es ist eine tolle Sache, wenn man endlich sein eigenes Werk versteht. Aber ich finde mich immer mal wieder in dieser interessanten Position wieder, und ich habe eine geteilte Ansicht hinsichtlich meines eigenen früheren Werks. Und die eine Ansicht lautet: "Junge, das war ganz schön blöd", und die andere Ansicht lautet: "Junge, das war ganz schön schlau!", nicht wahr. Ich meine, da sind bestimmt zwei Ansichten.

Aber wenn man diese Havingness-Situation mit den Spielezuständen aus "Scientology: Grundlagen des Denkens" zusammenbringt, dann ergibt das tatsächlich die Lösung für jeden Fall. Spielezustand. Was meinen wir mit einem Spielezustand? In "Scientology: Grundlagen des Denkens" heißt es, dass er darin besteht, Leute vom Haben von Dingen abzuhalten. Aber wie weit können wir auf dieser Grundlage gehen, und worum geht es bei alledem, und was meinen wir mit "Dingen"?

Gut, alles was man benennen kann, ist ein Ding. Man benennt es – es ist Havingness. Man kann es benennen – wenn man es benennen kann, ist es Havingness. Und wenn man daran herumrätseln kann, ist es Havingness. Und ein Thetan ist nur dann unglücklich, wenn er nicht haben kann. Und seine Vorstellung von Qualität... also, unter uns gesagt, ich persönlich glaube, die könnte verbessert werden.

Aber wenn man ihm irgendeine gegebene Sache verweigert, ist seine sofortige und unmittelbare Reaktion zu versuchen, es zu erlangen. Und so macht die Prohibition in Amerika das ganze Land zu Säufern.

Ich weiß nun, wie man unter Verwendung dieses Prinzips eine erfolgreiche Zivilisation aufbauen kann, die losgehen würde wie eine Rakete. Ich würde alles herausfinden, von dem ich wollte, dass es das in der Zivilisation gibt, und dann würde ich nichts machen, als Polizisten und Agenten in allen Richtungen anzustellen, mit Büros und Behörden, die bei jedem einzelnen dieser Dinge verhindern sollen, dass es sie gibt. Und dann würde ich sicherstellen, dass für diese Büros echte Knallköpfe zuständig sind, [Gelächter] so dass sie nicht im Geringsten wirksam oder effizient wären. Ja, zählt einfach die Dinge auf, die Ihr in der Gesellschaft oder der Zivilisation haben wollt, und dann richtet Behörden ein, die jedes einzelne davon verhindern sollen, und Ihr werdet auf der Stelle eine Nachfrage bewirken. Das ist die Methode, um Nachfrage zu erzeugen. Man erzeugt Nachfrage nicht durch Angebot, und das ist der Fehler der Wirtschaftswissenschaften. Man erzeugt Nachfrage durch Verbote.

Und wie erschafft man nun Erschaffung? Indem man einfach ein allgemeines Nicht-Haben-Können betreibt. Das ist alles. Das ist alles, was man machen muss. Und jedermann wird es erschaffen. Wenn Ihr nun eine Anzeigenkampagne für eine Million Pfund in England starten würdet, die kategorisch zum Ausdruck bringt und es unter Strafe stellt – speziell in England; England funktioniert damit ganz großartig. Ich meine, das ist wunderbar. Auf einen Spielezustand erhält man eine sofortige Reaktion. Und wenn man es völlig, total und absolut

als gesetzwidrig erklären würde, eine Katze zu halten, ka-rumms! Man könnte nirgendwo mehr das Pflaster sehen. Tja, denkt einmal eine Minute lang darüber nach, nicht wahr.

Jedermann würde es Euch heimzahlen. Mann, sie würden auf der Stelle anfangen, Katzen zu züchten. Ich kann es vor mir sehen. Die Geheime Mantel-und-Degen-Gesellschaft für die Zucht von Angorakatzen, oder was auch immer. Wie sie heimliche Treffen veranstalten, nicht wahr, und alle sind in Umhänge eingehüllt und treffen sich hinter den Hintertüren und so fort. Wie eine ganze geheime Fischereiindustrie entsteht, so dass Fisch hereingeschmuggelt werden kann. Wie die Regierung Verordnungen erlässt: "Kein Fisch zum Verzehr durch Katzen wird nach England importiert werden." Ich kann es vor mir sehen, Mann. So würde es wirklich ablaufen. So würde es ablaufen.

Sonderbarerweise nun kann die Situation des Spielezustands so schlimm werden, dass wenn man darauf besteht, dass die Leute etwas haben, sie es auch nicht wollen. Wenn man also darauf bestehen würde, dass England nichts als Slums hätte, würde sich sofort der Lebensstandard verbessern. Aber unglücklicherweise wird man, indem man darauf besteht, dass sie nichts als Gemeindewohnhäuser haben, wo sie sehr, sehr hübsche Wohnungen zugewiesen bekommen, nichts außer Slums bekommen. Sie werden den Lebensstandard unterstützen. Wenn man diesen Lebensstandard mit großer Gewalt unterstützt, seht Ihr, dann werden die Leute allem anderen ihr Ohr leihen. Ich glaube, dass die Geburtsstunde des Rock and Roll in England alleine wegen der Einstellung der BBC gegenüber Kultur schlug. Ich glaube das.

Schließlich sitzt die gute, alte BBC da oben, und sie – sie denken einfach Tag und Nacht darüber nach, wie sie jedermann kultivieren können. Und das Endergebnis ist, dass die einzige Sache, die – Bach und Brahms werden auf den Straßen nicht gespielt. Mann, alles was es da gibt, ist Rock and Roll und die Whiffy Tiffy Five[52]. [Gelächter]

Wenn man diese Regeln nicht kennt, erscheinen die Tätigkeiten der Menschen völlig unverständlich aus, und wenn – sobald man diese Regeln kennt, erscheinen ihre Tätigkeiten sehr verständlich.

In Ordnung. Sagen wir mal, wir wollen, dass in Manchester enorme Mengen von 5-mm-Bolzen produziert werden. Gut, das erste, was wir machen, ist solche Bolzen mit einer hohen Steuer zu belegen. Und wir verbieten, dass sie in irgendeinem Geschäft verkauft werden. Jedermann wird 5-mm-Bolzen produzieren. Das steht fest. Sie werden sie überall machen. Ich kann es vor mir sehen. Sie nehmen 6-mm-Bolzen und machen sie dicker und 12-mm-Bolzen und machen sie dünner. [Gelächter] Alles muss auf 5 Millimeter gebracht werden. Da ist es, Peng! Nichts anderes ist gut genug. Daher sieht dies alles völlig irrational aus.

Man kommt in eine Gemeinschaft, man kommt hier auf der Erde an, es ist für einen ein neues Gebiet, und man fängt an, sich umzuschauen, und man sieht dies vor sich gehen und jenes vor sich gehen, und es ergibt überhaupt keinen Sinn für einen. Tja, man weiß nicht, welches Gesetz gegolten hat. Daher kann man sich das Gegenteil nicht ausrechnen, denn der Spielezustand besteht darin, das Gegenteil ins Dasein zu rufen. Wenn man mit den Leuten ein Nicht-Haben-Können betreibt, dann werden sie es erschaffen. Es ist sehr interessant.

[52] Anm.d.Übs.: erfundener Name für eine Rock-and-Roll-Gruppe.

Man nimmt einen Distrikt und verbietet das Verbrechen vollständig, zu hundert Prozent, und jedermann macht ein paar krumme Sachen, oder das Verbrechen fängt an, überall zum Vorschein zu kommen oder so etwas. Es ist die alleine die Tätigkeit der Polizei, die Verbrechen hervorbringt. Jedermann weiß dies gewissermaßen instinktiv, aber niemand schaut es sich richtig an. Ich war in Gegenden von Los Angeles unterwegs, in der Süd-Alvarado- und der Hauptstraße und so etwas. Man setzt sein Leben aufs Spiel, wenn man da am Wochenende hingeht. Da in diesen Bars und Kneipen und Marihuana-Treffpunkten. Sie stapeln da die Leichen wie Klafterholz.

Ist nichts dabei. Man liest irgendeinen Typ an einer Ecke auf, und ihm ist die Gurgel von Ohr zu Ohr aufgeschnitten, und er blutet wie verrückt über das ganze Pflaster. Niemand widmet ihm irgendwelche Aufmerksamkeit. Es ist zu normal.

Also, es war sehr merkwürdig, wenn man in dieser speziellen Gegend tätig war und schaute, was der Mensch eigentlich tat, oder was er akzeptierte, oder was er versuchte zu tun. Und es war sehr merkwürdig, dass die Polizei in einem gewissen Ausmaß versuchte, überall in diesem Gebiet alle solche Aktivitäten niederzuhalten. Und sie waren ganz scharf in Bezug auf diese speziellen Aktivitäten. Es gibt mehr Polizisten pro Quadratzentimeter in Los Angeles auf der Hauptstraße und der Süd-Alvarado-Straße und so weiter als irgendwo sonst auf der Erde. Sie sind völlig mit Polizisten bevölkert. Und es die schäbigste, lausigste, heruntergekommenste Gegend in der Welt. Also ist das nicht faszinierend?

Schaut. Seht Ihr, Vernünftigkeit lässt Euch vom Weg abkommen. Ihr sagt, es ist eine wüste Gegend, deswegen muss die Polizei dort sein. Nein. Die Polizei ist dort, um Wüstheit zu verbieten, also erhält man Wüstheit. Ich habe nun tatsächlich gesehen, wie die Polizei Wüstheit erschafft. So weit geht es.

Hier ist ein Typ, der sich um seine Angelegenheiten kümmert. Ein Bulle geht zu ihm hin, dreht ihn um und sagt ihm, er soll sich wegmachen. Gut, was macht der Bursche? Er macht gar nichts. Tja, das ist der Grund, warum ihm gesagt wurde, dass er sich wegmachen soll. Den Bullen ist es da zu ruhig, Mann. Und das nächste, was passiert – ich habe tatsächlich gesehen, wie ein Mann geprügelt wurde, bis ihm jeder einzelne Zahn ausgeschlagen worden war, und sie trampelten auf ihm herum und alles. Und es war überhaupt gar nichts geschehen. Ich meine, der Bursche hatte nichts gemacht oder sonst irgend etwas. Die Bullen brauchten einfach irgendeinen Ärger.

Es war sehr interessant. Einer der Bullen, nachdem der Raubzug vorbei war, hatte wirklich was abgekriegt. Er war grün und blau geschlagen, und er war in furchtbarem Zustand und all das. Und dieser andere Bursche kam übrigens davon. Und ich stand da und erklärte diesem Polizisten, wie ich so sehr geholfen hatte, wie ich nur konnte. Das stimmte auch. Und er versuchte, Ärger zu erschaffen – ich half ihm, Ärger zu erschaffen – für ihn selbst. Ich half ihm, den Typ zu verprügeln, nicht wahr. Ich fungierte selber als ein Sonderpolizist, versteht Ihr. Bloß irgendwie war es so, dass jedes Mal, wenn mit der Hand zum Schlag ausholte, nicht wahr, sein Handgelenk meinen Arm traf oder so etwas. Er geriet mir dauernd dazwischen. Das ist das, was ich ihm die ganze Zeit erzählte. Es war eine sehr verwirrende Rauferei.

Er erklärte mir hinterher bei einem Glas Whiskey und so fort, dass er noch nie in einer so verwirrenden Rauferei gewesen wäre. Er hatte nie... [Gelächter]

Aber dass es möglich war, an diesen Orten Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten, war sehr, sehr leicht zu beobachten. Denn in den Gegenden, wo ich war, gab es keinen Ärger. Das war jetzt kein spezieller Affentanz, den ich abzog. Tatsächlich suchte ich auch nicht nach Ärger. Ich versuchte weder, die Leute dazu zu bringen, gut zu sein, noch schlecht zu sein, und versuchte nicht, Schlägereien zu beginnen oder sonst etwas.

Tatsächlich war in dieser unmittelbaren Umgebung Recht und Ordnung, weil niemand bei irgend jemandem ein Nicht-Haben-Können betrieb. Keinerlei Nicht-Haben-Können wurde betrieben.

Ich pflegte mit allen Burschen zu sprechen, die hereinkamen, und so weiter. Die Leute versuchten übrigens, mich einzustellen, weil es für die Geschäfte schlecht war, wenn es diese Raufereien gab und so fort. Und mir wurden ein paar nette Beträge angeboten, damit ich so weitermachte. Es war für mich sehr, sehr amüsant und unterhaltsam. Ich war für sie der wahre Jakob, wisst Ihr. Ich muss *das* Ding gewesen sein. Ich dachte, dass – Junge, das ist die größte Betrügerei, die ich je in meinem Leben abgezogen habe.

Wie auch immer, da, wo man kein Super-Nicht-Haben-Können betrieb und kein Super-Nicht-Haben-Erzwingen der einen oder anderen Art, pflegte nichts zu passieren. Ich spreche über eine wüste Weltgegend.

Ich hatte Schiffe, ich hatte solche Orte, und solange man selber nicht in einen Spielezustand mit den anwesenden Leuten geriet und eine gewisse Kontrolle über den Bereich hatte, passierte nichts. Die Dinge liefen einfach weiter, und jedermann war glücklich und fröhlich und so weiter.

Und auf diese Weise kommt es zu dieser Merkwürdigkeit. Wir haben einen Captain Bligh[53], der ein ungeheuer guter Offizier war, aber gegen ihn wurde gemeutert. Bligh hatte eine Meuterei. Guter Offizier. Ich frage mich, warum hatte er eine Meuterei?

Tja, er hatte einen Burschen namens Mr. Christian. Und Mr. Christian betrieb ein Nicht-Haben-Können mit dem Kapitän. Der Kapitän betrieb ein Nicht-Haben-Können mit der Mannschaft. Und ich sage Euch, es ist eine ziemlich harte Angelegenheit, mit einem Haufen Matrosen ein Nicht-Haben-Können zu betreiben, wenn es um einen Haufen schöner polynesischer Frauen geht – eine abenteuerliche Sache, wenn ich das mal so sagen darf. Ich persönlich habe das nie versucht. Ich persönlich habe das nie versucht.

Ich trage da keine Heiligenscheine in dieser speziellen Hinsicht. Ich habe einen ziemlich anderen Weg verfolgt. Ich erinnere mich, wie ich einmal die Golden Gate Bridge nur mit dem Radar navigierte, und der Golden-Gate-Lotse – der Lotse für die Bucht von San Francisco – stand da und wurde Augenblick um Augenblick grauer, und es gab nichts als Nebel dicht wie Watte. Man konnte nicht einmal den Bug sehen. Liefen eine Fahrrinne voller Schiffe entlang, mit voller Geschwindigkeit. Er hatte vorher noch nie vom Radar gehört, und es war im Krieg etwas ganz Neues, versteht Ihr.

Und natürlich konnte ich am anderen Ende der Einfahrt Alcatraz sehen, und ich konnte jedes Schiff in der Fahrrinne sehen. Und wir fuhren entlang des Kurses, peng, bumm, wen-

[53] Anm.d.Übs.: William Bligh, 1754-1817, Kapitän des Schiffes „Bounty“, auf dem es 1789 zur Meuterei gegen ihn kam.

deten rums, zack, unter der Oakland Bridge auf dem Fleck und peng, lagen auf unserem Ankerplatz. Runter mit dem Anker, schüttelte dem Lotsen die Hand. Er musste die Hand nicht bewegen, sie schüttelte sich bereits von selbst. [Gelächter] Und Boote zu Wasser! Und wenn er die Situation sehr sorgfältig untersucht hätte, hätte er gesehen, dass dies eine völlig vernünftige Aktivität gewesen war.

Ich hatte selber zahllose Verabredungen im "Top of the Mark"[54], bei denen ich mich verspätet hätte. Und all meine Unteroffiziere hatten zweifelsfrei zahllose Verabredungen entlang der Uferpromenade, bei denen sie sich verspätet hätten, und die ganze Mannschaft hatte zweifellos zahllose Verabredungen... woanders. [Gelächter] Also, es war fantastisch, aber niemand betrieb mit diesen Gestalten ein Nicht-Haben-Können. Versteht Ihr die Idee? Ganz im Gegenteil, aber auch keinerlei Aufzwingen in Bezug darauf.

Was vom Standpunkt dieser Mannschaft aus vernünftig war, war natürlich nach einer langen Fahrt so schnell wie möglich ans Ufer zu kommen und ihre Freigängerboote Schlag halb fünf zu Wasser zu bringen. Das zu tun war vernünftig, denn Mann, dieser Strand war einfach vollgestopft mit Damen, Mann. Vollgestopft. Seht Ihr, das zu tun ist vernünftig. Bligh hat das nicht gemacht.

Er sagt: "Seht Ihr all diese schönen Frauen?" Er sagt: "Nee. Hch! Nein." Spielezustand. Wir können nun in den Annalen lesen, in welcher Art und Weise er die Meuterei nicht hervorbrachte. Ist das nicht interessant zu lesen? Er hat die Meuterei nicht hervorgebracht. Also, er – seht Ihr, nichts gegen das Betreiben eines Nicht-Haben-Könnens. Auf diesem Planeten denkt man, dass es eine gute Sache sei. Wenn man also hier angesegelt käme von woher auch immer und einen Blick auf diesen durcheinandergemischten Hamburger würfe, dann wäre man wahrscheinlich erstaunt, weil die eine Sache, die ganz sicher in der ganzen Zivilisation ein vollständiges Durcheinander bewirken wird, auf diesem Planeten erlaubt ist, zu einhundert Prozent verziehen wird.

Man ist nur ein echter, aufrechter, klopft-ihm-auf-die-Schultern-Bürger, wenn man in alle Richtungen ein gutes, solides Nicht-Haben-Können mit jedermann betreibt. Dann ist man ein guter Mann. Lasst ihn uns zum Leiter der Nationalen Provinzbank machen oder so etwas. Seht Ihr, lasst ihn uns zum Leiter machen – er ist ein guter, sicherer Mann, versteht Ihr. Das ist ein guter, sicherer Admiral. M-mh. M-mh. Betreibt Nicht-Haben-Können mit allen Matrosen, allen Offizieren, dem Marineministerium, jedermann. Okay, gut. Lasst ihn uns ernennen, seht Ihr?

Tja, dies muss eine ausgezeichnete Armee sein, weil die Feldwebel und Hauptleute und Generäle niemanden irgend etwas haben lassen wollen. Muss eine feine Armee sein. Schaut es Euch an. Muss so sein. Das ist der Test. Sind sie streng? Was heißt streng? Versteht Ihr?

Es gibt Regierungen, die nicht regieren. Nun gut, wie kann man das in irgendeiner Weise anders zusammenbekommen als dass die Regierung ein Nicht-Haben-Können mit den Leuten bezüglich der Regierung betreibt. Aber sie ergreifen nicht diese sonderbaren, ent-

[54] Anm.d.Übs.: Zu jener Zeit Name einer Cocktail-Bar im obersten Stockwerk des Mark Hopkins-Hotels in San Francisco

schiedenen Schritte. Sie fällen keine sonderbaren, eigenartigen, vernünftigen Entscheidungen. Sie handeln nicht, wenn sie handeln sollten, versteht Ihr, also sind sie gute Burschen. Kapiert Ihr die Idee?

Das Beste, was man tun kann, ist natürlich, so viele Probleme zu erschaffen wie möglich. Und man erschafft Probleme – und jetzt sind wir wieder genau bei der gemeinsamen Grundlage – indem man ein Nicht-Haben-Können betreibt. Und sobald man genügend Nicht-Haben-Könnens betreibt, wird man Probleme erschaffen.

Wir hatten hier eines in den letzten zwei Wochen. Da war jemand in der Buchhaltung, der mir eine Aufzeichnung aus der Buchhaltung hereingab, auf der etwa vier- bis fünftausend Pfund nicht erschienen. Also, das ist interessant. Wenn man sehr daran interessiert ist, den Laden zum Laufen zu bringen und alles zusammenzuhalten und so fort, und dann liest man auf einmal die Kontoauszüge, und da fehlen vier- oder fünftausend Pfund. Aber ich hatte diese Person angewiesen, diese Kontoauszüge nicht mehr miteinander abzugleichen, aber es sah so aus, als wären die Kontoauszüge alle miteinander abgeglichen worden. Dieser Buchhalter betrieb ein Nicht-Haben-Können. Das sofortige Resultat davon waren Karambolagen in alle Richtungen. Auf einmal tauchte ein Nicht-Haben-Können in der Organisation auf, und es gibt alle möglichen Diskussionen und abwegigen Aktivitäten und alles, was man sich nur denken kann, einfach als Resultat davon.

Die Gerüchtelinien laufen links und rechts und so fort. Dies sind alles Stürme in Teekannen, oder in Untertassen. Aber es ging alles von diesem kleinen Nicht-Haben-Können aus. Versteht Ihr die Vorstellung? Und diese Sache lief zuum-zuum-zuum-zuum!

"Nicht-Haben-Können" ist also zusätzlich dazu, dass es die Grundlage der reaktiven Bank ist, auch die Grundlage aller Probleme. Wenn Ihr ein Problem erschaffen möchtet, betreibt ein Nicht-Haben-Können. Das ist die beste Methode, um ein Problem zu erschaffen. Eure Probleme sehen normalerweise so aus, als seien sie ein Nicht-Haben. Ihr könnt Eure Probleme so betrachten, dass sie hauptsächlich Nicht-Haben sind. Ihr habt ein Problem damit, was Ihr mit dem Wochenende anfangt, weil Ihr etwas nicht habt – zum Beispiel kein Auto oder so etwas. Versteht Ihr die Idee?

Sie sehen also aus wie ein Nicht-Haben. Tja, wie seid Ihr in ein Nicht-Haben hineingeraten? Das ist die faszinierende Frage. Wie seid Ihr in ein Nicht-Haben hineingeraten? Wie kommt es, dass Ihr diese Sache, die Ihr braucht, nicht habt? Das ist die Frage, die Ihr stellen müsst. Und auf einmal könnt Ihr es greifen. Hier ist genau das, was Ihr macht. Ihr sagt: "Also, das Wochenende naht, und ich habe kein Auto, also habe ich Probleme damit, was ich mit dem Wochenende anfangen soll." Das ist eine sehr sanfte Version eines Problems.

Schaut es Euch an. Was habt Ihr in diesem Augenblick gemacht? Wahrscheinlich werdet Ihr den Rest des Wochenendes damit verbringen, ein Auto zu bauen oder so etwas. Mit irgendwelchen unterschiedlichen Vias werdet Ihr etwas mit der Knappheit von Autos zu tun haben, weil Ihr auf die Tatsache gestoßen sei, dass Ihr keines habt. Ihr habt vielleicht eines dort, wo Ihr normalerweise wohnt, aber gerade hier in diesem Ort habt Ihr einfach keines.

Tja, wie seid Ihr in eine Position geraten, wo Ihr nicht einfach sagt: "Presto digitanjo pretslosis" oder so etwas, und diese Auto erscheint? Wie kommt es, dass Ihr im Leben in einer Position seid, wo mit Euch ein Nicht-Haben betrieben werden kann? Weil das gewisser-

maßen die letzte Verteidigungslinie von "Nicht-Haben-Können" ist, oder? Das Nicht-Haben. Das ist der Weg, der abwärts führt. Ja, wie seid Ihr in diese Position geraten? Nun, es liegt an der Overt-Motivator-Folge.

Seht Ihr, man betreibt genug Nicht-Haben-Können, bis man schließlich eine Situation des Nicht-Habens erschafft. Und dann kann man sich auf einmal umsehen und sich selber nicht haben. Seht Ihr, man öffnet dem Motivator die Tore. Indem man ein Nicht-Haben-Können betreibt, hat man dem Motivator die Tore geöffnet, und man wird schließlich nicht bloß ein Nicht-Haben-Können haben, sondern ein Nicht-Haben. Es ist sehr, sehr einfach. Es ist einer dieser idiotischen, einfältigen Mechanismen, aber das ist die O/W-Abfolge, angewendet auf den Spielezustand. Und damit kommen wir zu den praktischen Seiten des Auditings. Ich werde jetzt aufhören, in Erinnerungen an dies und jenes zu schwelgen, und zu ein paar praktischen Dingen kommen.

Und es läuft einfach darauf hinaus: Dass wenn Euer PC nichts hat, dann muss das daran liegen, dass er es verweigert hat. So elementar ist es. Er muss es verweigert haben. Wenn er von etwas eine niedrige Qualität bevorzugt, dann muss es so sein, dass er geistig auf der Grundlage dieser Aktivität operiert. Er kann kein gutes haben, aber keiner will ein schlechtes, also bekommt er ein schlechtes.

Diesen Typ habt Ihr nun erlebt. Man findet ihn in der Welt der Elektronik. Er hat den ganzen Hinterhof voller in unmöglicher Weise heruntergekommener Maschinen, Elektronik, Schrott und so fort. Da liegt immer eine Rolle mit Kabel, nicht wahr. Das Kabel ist zwar an fünfzig Stellen gebrochen, und man kann nichts damit anfangen, aber dennoch ist es so. Und niemand will dieses Kabel haben. Und Ihr stoßt darauf, und Ihr zerbrecht Euch den Kopf über dieses Problem. Ihr sagt: "Also, warum hat er das Kabel, wenn niemand dieses Kabel will?" Und natürlich habt Ihr Euch die Frage selber beantwortet. Er hat es, weil es niemand will. Und wenn es niemand will, dann kann er es haben. Und das ist sein erster Test für die Havingness in Bezug auf Kabel. Er kann es nur dann haben, wenn es niemand will.

Habt Ihr Euch je klar gemacht, dass es sein könnte – ich weiß, das hört sich für Euch unglaublich an – aber dass da vielleicht eine Erklärung für die Hüte der alten Damen liegen könnte, die man in London sehen kann? [Gelächter] Sie sind zu unmöglich, als dass man es glauben könnte. Tja, das ist die einzige Art Hut, die sie haben können. Und sie können ihn offenbar nur haben, weil ihn niemand will. Versteht Ihr? Man gelangt zu dieser Art von Antwort.

Die völlige Abwesenheit von etwas bedeutet nun nicht, dass der Thetan ohne es ist. Dies ist die andere interessante Tatsache. Die völlige Abwesenheit von etwas bedeutet nun nicht, dass der Thetan ohne es ist. Ihr werdet feststellen, dass es in seiner reaktiven Bank zwanghaft erschaffen wird. Ho-ho-ho! Und je weiter es außer Sicht ist und je weiter es aus seiner Sicht ist oder der Sicht von jedermann sonst, desto verborgener muss er es natürlich erschaffen, glaubt er. Daher ist die verborgene Erschaffung namens reaktive Bank, die da abläuft, eine Abhilfe für Havingness. Und das ist alles, was eine Reaktive Bank ist.

Nun betreibt man bei jemandem ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Sex. Und dann, eines schönen Tages, stellt man fest, dass die Leute mit einem ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf das Thema Sex betreiben. Und man ist sehr erstaunt, weil diese beiden Tatsa-

chen nicht notwendigerweise oder leicht zusammengehen. Gut, wenn man nun so lange damit weitermacht, wird man feststellen, dass zweitdynamische Aktivitäten unmöglich werden. Man kann diese zweitdynamischen Aktivitäten nicht haben. Daher werden sie die Neigung haben, eine Art Salto zu schlagen. Sie werden sich in irgendeine andere Richtung fortbewegen, und man fängt an, verschiedene Arten von zweitdynamischen Aktivitäten zu entwickeln, die man haben *könnte*. Versteht Ihr die Idee? Und wenn auch diese fehlschlagen, dann werden diese schließlich vor einem selbst verborgen sein, aber in der Bank werden sie immer noch erschaffen. Versteht Ihr, wie dies zusammenhängt? Sie verschwinden also nicht nur aus dem Blickfeld von jemand anderem, sie verschwinden auch aus dem eigenen Blickfeld.

Auf diese Weise erhalten wir die Verschlechterung von Qualität. Wir erhalten die Qualität, die niedriger wird. Ein Bursche kann keinen Cadillac haben. Also denkt er, er könnte einen Buick haben. Aber eigentlich kann er keinen Buick haben, also begnügt er sich mit einem Ford. Aber er kann den Ford nicht so ganz haben, also gibt er sich mit einem Austin von 1928 zufrieden, einem "Baby Austin". Jetzt ist er ganz und gar bereit, den zu kaufen, und dann stellt er fest, dass er ihn nicht haben kann, weil er nicht mehr zugelassen wird oder irgend so etwas, versteht Ihr?

Also auditieren wir ihn – und wir finden einen Autounfall. Heh! Was ist denn das? Dieser Typ steckt in einem Autounfall fest. Nein, er steckt nicht in einem Autounfall fest. Er steckt darin fest, ein zerstörtes Auto zu haben. [Gelächter] Kapiert Ihr, wie die Sache uminterpretiert wird? Das ist etwas, was niemand will. Das Leben hat mit ihm gewissermaßen ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Autos betrieben, und deswegen verschlechterten sich seine Autos, verschlechterten sich, verschlechterten sich, und dann verschwanden sie. Ich glaube, es gab nichts unterhalb eines 1928er Austins. Außer es wäre ein Qualitätsmodell des Stutz Bearcat von 1912. Qualitätsmodell. Nagelneuer Zustand. Ich kenne mich mit diesem Auto aus. Es war niemals in nagelneuem Zustand.

In Ordnung. Auf diese Weise kommt es zur Verschlechterung, seht Ihr. Und die Verschlechterung besteht einfach darin, was eine Person haben kann.

Welche Emotion oder welches Gefühl kann ein PC nun haben? Lasst uns nun die Natur der Dinge verlassen, die bloß feste Havingness sind, und lasst uns dazu übergehen, welches Gefühl der PC haben kann. Und wisst Ihr, dass der gemeinsame Nenner der Beschwerden der meisten Leute, die nicht mehr normal sind, ist, dass sie nichts mehr fühlen können oder keine Emotion mehr haben können, und dass sie keine Empfindung mehr haben. Das ist ein gemeinsamer Nenner weit unten, und dann kommt man ein bisschen höher, und man stellt fest, dass jedermann etwas hat, von dem er wünscht, er könne mehr in Bezug darauf fühlen. Sie können in Bezug auf bestimmte Dinge nichts mehr fühlen, und das verstimmt sie.

Was ist das? Das ist nicht weniger und nicht mehr als ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf ein Gefühl. Also verschlechtern sich die Gefühle. Die wunderschöne, heitere, supergelassene Heiterkeit von Ton 40, nicht wahr. Nun, das ist unmöglich, nicht wahr. Man muss vierzig Jahre lang auf dem Gipfel des Mount Everest auf seinen Bauchnabel starren, und jedes Mal, wenn man auf den Mount Everest klettert, wird man hinweggerafft und alles mögliche. Das ist unmöglich zu erreichen. Also geben wir uns mit ein wenig Enthusiasmus zufrieden, aber natürlich ist es wirklich eine Overthandlung, Leuten gegenüber enthusiastisch zu sein,

also ist es am besten, konservativ zu sein. Nur dass Bankmanager darin ein so schreckliches Beispiel abgeben, dass niemand möchte, dass wir konservativ sind, also ist das beste, gewissermaßen gelangweilt zu sein, das beste ist es, ärgerlich zu sein, aber man kann nicht – niemand wird einen gelangweilt sein lassen. Und man wird auch nicht zulassen, dass jemand anderes gelangweilt ist. Und daher ist das beste, was man tun kann, na ja, lasst uns anfangen zu weinen. Aber man will nicht, dass die Leute weinen, und die Leute wollen nicht, dass man weint, also kann man das auch nicht haben. Also könnte man wenigstens schön degradiert apathisch sein. Aber niemand will, dass man apathisch ist, und man möchte nicht, dass sonst irgend jemand apathisch ist, also hat man schließlich keine Gefühle mehr. Aber man kann sie weit hinten in seiner Bank aufmocken.

Auf dem ersten ACC in Saint Hill sprach ich nun von zwei Routen. Erfahrung und eine weitere Route, die wir zu jener Zeit verwendeten. Diese beiden Dinge haben wir jetzt kombiniert, denn der Erfahrungsfaktor ist Havingness. Auf einmal kann es alles unter einer Überschrift zusammengeworfen werden. Erfahrung ist Havingness. Wenn man alle Erfahrung als Havingness ansieht, dann kann alle Erfahrung wiederhergestellt werden.

Anders ausgedrückt, man nehme diese Doingness- und Beingness-Faktoren und führt sie alle unter Havingness auf. Anders gesagt, man ordne Beingness und Doingness Havingness unter.

In Ordnung, nehmen wir eine Beingness. Wir können nun offenbar nicht eine dieser knappen und raren Beingnesse haben, die weit oben an der Spitze der Liste der sozialen Schichten stehen und so fort. Also begnügen wir uns mit geringeren Beingnessen und geringeren Beingnessen und geringeren Beingnessen. Und wir gelangen in diese Art von Zustand, wo wir gerade da, wo wir uns befinden, nichts Spezielles sind, oder vielleicht sind wir ein bisschen etwas, was für uns nicht allzu akzeptabel ist, und wir mocken irgendeine Art von Beingness auf – ein reaktives Mock-Up einer Beingness. Und natürlich ist die erste Stufe von Beingness, die wir aufzumocken neigen, irgend etwas schrecklich Begehrenswertes, und dann geben wir vor, es zu sein. Aber wir sind es nicht. Versteht Ihr die Idee?

Kleine Kinder etwa machen dies die ganze Zeit. Ich möchte Euch darauf aufmerksam machen, dass es in dieser Gesellschaft kleinen Kindern nicht erlaubt wird, Flugzeuge zu fliegen. Dies wird ausgelassen. Zweifelsfrei macht man es, um den Leuten Flugzeugabstürze zu verweigern. Aber es ist wahr, dass es einem kleinen Kind nicht erlaubt wird, Flugzeuge zu fliegen. Es wird ihm nicht erlaubt, ein Pilot zu sein – oder auch nur sich dazu ausbilden zu lassen. Man sagt: "Geh in den Kindergarten und lern deine ABCs." Und es interessiert sich nur dafür, Indikatoren für Querneigung und Kurven zu beobachten, und Temperaturventile von Motoren und so fort. Das ist alles, was es interessiert. Aber sie sagen zu ihm: "Geh in den Kindergarten und spiel mit diesen Klötzchen." Und wir stellen fest, dass dieses kleine Kind herumbrummt, herumbrummt, herumbrummt, herumbrummt. Es erschafft die ganze Zeit, ein Flieger zu sein. Warum erschafft es, ein Flieger zu sein? Tja, niemand lässt es ein Flieger sein. Seht Ihr, das ist die Erklärung. Versteht Ihr die Idee?

Wir reden hier über Reaktivität. Indem man das Nicht-Haben-Können betreibt, erhalten wir Erschaffung. Dies ist reaktiv. Was jedermann verwirrt, ist dass all dies auf einer analytischen Ebene stattfinden kann, auf einer völlig analytischen Ebene. Und wir sagen jeman-

dem, analytisch: "Also, du solltest wirklich nicht so viel Alkohol trinken, denn er macht dich betrunken, und du hast morgen früh Unterricht", oder so etwas. Und er sagt: "Ja, das stimmt." Und er trinkt nicht mehr. Seht Ihr, das schmeißt alle unsere Berechnungen über den Haufen, dass die Methode, wie man Leute zu etwas bringt...

Aber merkwürdigerweise wäre es so, dass wenn wir dies sehr oft mit ihnen machten, und wenn wir dies mit ihnen auf irgendeine unannehmbare Weise machten, so dass es ein Nicht-Haben-Können darstellt, so dass die Kommunikation ein Nicht-Haben-Können ist, dann können sie die Kommunikation nicht haben. Und sie können den Alkohol nicht haben. Auf einmal werden sie anfangen, sich die ganze Zeit ein bisschen benommen zu fühlen. Was sie machen, ist ihre vergangenen Räusche wiederaufleben zu lassen. Ihr habt ein Nicht-Haben-Könen in Bezug auf Trinken betrieben, und sie haben angefangen, ihre Räusche wiederaufleben zu lassen, und sie fangen an, zu sagen: "Bss-bss, also, schau mal, was du mir angetan hast." Und sie benutzen es für irgendeinen neuen Zweck. Aber in Wahrheit, wenn man ein Nicht-Haben-Können betreibt, nicht indem man ihr Freund ist, der ihnen hilft oder irgend so etwas – versteht Ihr, diese Ebene kann es geben – aber wir betreiben ein Nicht-Haben-Können, einen guten Spielezustand – unsere Motive sind so unlauter wie die eines Politikers, versteht Ihr. Sie sind wirklich unlauter.

Wir sagen: "Also, du solltest heute abend wirklich nichts trinken, weißt du." Wir haben gewissermaßen insgeheim, in reaktiverweise unser Auge auf die Flasche geworfen, und wir sehen, dass darin nur noch genug für drei Gläser ist. [Gelächter] All diese Mechanismen finden natürlich unterhalb der Stufe von ARK statt. So dass die Abwesenheit von ARK fast direkt eine Voraussetzung dafür ist, dass wegen eines Nicht-Haben-Könnens auf reaktive Weise erschaffen wird. Es muss ein Nicht-Haben-Können ohne ARK betrieben werden, oder ohne einen bestimmten Anteil von ARK, oder mit schlechtem ARK. Versteht Ihr die Idee? Das Nicht-Haben-Können muss wirklich betrieben werden, Mann. Es muss wirklich betrieben werden.

Die Leute arbeiten daran nun überall Tag und Nacht. Gestern abend sah ich "Sergeant Bilco"[55] im Fernsehen, und ich habe im ganzen Leben nie so viel Nicht-Haben-Können in Bezug auf die Armee gesehen. Aber es war eine großartige Sendung, wo die Rekruten einem Graduierten einer Militärschule unterstellt werden, der ein Graduierter von irgendeiner militärischen Vorbereitungsschule ist, und sie hatten alle schon eine Grundausbildung. Und sie wollen, dass Bilco mit ihnen zum Schießplatz geht und ihnen beibringt, wie man schießt. Und Bilco versucht, sich herauszureden. Und alles, was er macht, ist ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Ausbildung mit ihnen zu betreiben. Und er denkt sich 50 verschiedene Arten aus, darauf zu bestehen, dass sie nicht ausgebildet werden. Wirklich großartig.

Aber wisst Ihr, dieser Zustand von Frieden, der überall von Nutzen ist, ist einfach ein Nicht-Haben-Können auf militärische Aktivitäten. Es wird einfach ein Nicht-Haben-Können mit all diesen Soldaten betrieben. Soldaten kommen nach einem Krieg gerne heim und erzählen einem, wie sehr sie fertiggemacht wurden. Tatsächlich stimmt das nicht, wisst Ihr? Es

[55] Anm.d.Übs.: Sergeant Bilco war in den späten 1950er Jahren eine Figur in einer amerikanischen Fernsehshow, die eine Satire auf das Leben in der Armee darstellte. Sergeant Bilco hatte verschiedene Methoden, wie er die US-Armee zu seinem eigenen Nutzen manipulierte.

liegt nur daran, auf Landbasen herumzuliegen und solche Sachen, und ewig zu warten und nichts zu tun, was sie wirklich verstimmt. Ihnen wir die Erfahrung des Krieges verweigert.

Generäle sind natürlich diejenigen Leute, die Nicht-Haben-Können am massivsten betreiben werden. Unter Generälen bekommt man mehr Frieden und mehr Krieg zusammen mit dem Frieden und mehr explosive Frieden, die sich auf der Stelle in Krieg verwandeln, als unter jeder einzelnen anderen Personenklasse. Mann, man kann ein paar fiese internationale Situationen hervorbringen, wenn man jemand ranlässt, der ganz und gar auf Frieden besteht. Warum? Er betreibt auf reaktive Weise ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf den Krieg.

Seht Ihr, es geht nicht darum, ob Krieg gut oder schlecht ist. Er betreibt einfach ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Krieg. Das betreibt er ganz und gar hingebungsvoll. Und wenn er es massiv genug betreibt, dann wird er einen bekommen. Irgend jemand wird einen erschaffen. Warum wird jemand ihn erschaffen? Schauen wir uns noch einmal die erste Regel an. Er hat ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf das Thema betrieben. Oh Mann, betreibt kein Nicht-Haben-Können mit den Deutschen in Bezug auf das Thema Krieg, denn sie reagieren darauf zu leicht. Sie mocken ihn auf der Stelle auf. Am besten geht man mit den Deutschen so um, wie man auf der Stelle sehen kann, dass man in gutes ARK mit ihnen geht und ihnen erklärt, dass sie sich bereit zum Kampf machen sollen. Es uns egal, gegen wen, aber man muss sie einfach in alle Richtungen bereit zum Kampf machen. Erklärt ihnen, dass es sich um außerirdische Rassen auf dem Arcturus handelt, oder irgend etwas.

Nein, den Frieden zu erhalten besteht nicht darin, ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf den Krieg zu betreiben und eine Menge Propaganda von der Art herauszubringen: "Ich hasse den Krieg, und Eleanor hasst den Krieg. Und James hasst den Krieg.[56] Wir alle hassen den Krieg. Und deswegen werden wir uns auf der Stelle und unmittelbar in einen stürzen, den wir vor fünf Jahren hätten beginnen sollen." Versteht Ihr? Das war wirklich ein Durcheinander. Aber es folgt alles auf "Ihr dürft keinen Krieg haben, Ihr dürft keinen Krieg haben."

Wenn Ihr nun nicht glaubt, dass das reaktiv war – es ging so weit: Es gab keine Berichterstattung über den Krieg. Von den US-Informationsdiensten wurde mit der amerikanischen Öffentlichkeit ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Krieg betrieben. Und es war das wildeste Nicht-Haben-Können in Bezug auf Krieg, von dem ich je gehört habe. Man konnte Zeitungsberichte darüber lesen, was in dem Teil der Welt vor sich ging, in dem man sich gerade befand, und sie hatten nicht den geringsten Bezug zur Realität. Ich weiß nun nicht, ob das dem Feind irgend etwas geschadet oder genützt hat. Aber ich weiß jetzt, dass es nichts mit dem Feind zu tun hatte. Es war einfach ein großes Nicht-Haben-Können in Bezug auf Krieg. Jedermann war damit beschäftigt, in einem Krieg zu kämpfen, aber gleichzeitig betrieb jedermann ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf das Thema Krieg.

Mann, was man für Schwierigkeiten man im Zweiten Weltkrieg bekam, wenn man loslegte und den Feind angriff. So etwas machte man einfach nicht. Ihr glaubt, ich scherze, aber es ist wahr. Das waren die größten Schwierigkeiten, in die man geraten konnte. Man konnte nicht in Schwierigkeiten geraten, wenn man sich ruhig verhielt. Man konnte nicht in

[56] Anm.d.Übs.: Anspielung auf eine Rede, die der amerikanische Präsident F.D.Roosevelt 1936 hielt und in der er sagte: „Ich hasse den Krieg.“ Roosevelts Frau hieß Eleanor, und sein Vater hieß James. 1941 traten die USA in den Zweiten Weltkrieg ein, indem der Kongress auf Ersuchen Roosevelts Japan den Krieg erklärte.

die geringsten Schwierigkeiten geraten, wenn man sagte: "Tja, die Maschinen sind kaputt, und ich habe keine vollständige Mannschaft. Und es wird kein Proviant geliefert, und die Kühlschränke kühlen das Fleisch nicht."

Jedermann hätte gesagt: "Na gut, braver Junge, braver Junge", nicht wahr, und hätte die Mitteilung weitergegeben. Sie hätten einen einfach in Ruhe gelassen. Aber wenn man jemals gesagt hätte: "Also wissen Sie, da ist ein ganzer Haufen Japse oder wer gerade auf dieser Insel dort drüben gelandet ist, und ich hätte gerne die Erlaubnis, rüberzufahren und ein Störmanöver durchzuführen." Mann, wahrscheinlich hätten Sie einen in die Gummizelle gesteckt oder so etwas. In diesem Augenblick wäre man Persona ingrata gewesen. Man hätte die herrschenden Sittenregeln gebrochen, nämlich "Es darf keinen Krieg geben." Aber jemand hätte sie darauf aufmerksam machen sollen: Es war gerade einer im Gang.

Nachdem eine ganze Flotte der Vereinigten Staaten sich geopfert hatte, um die Japsen zurückzuhalten und drei oder vier Monate Zeit zu erkaufen, wurde dann gesagt, dass ein paar alte, unbrauchbare Schiffe im Pazifik untergegangen seien. Es ist die fantastischste Geschichte, die ich jemals gelesen habe. Ich las am selben Tag, wie ich ein Boot verließ, das aus genau dieser Gegend kam, wie diese alten, unbrauchbaren Schiffe, die sowieso keinerlei Bedeutung hatten, so ungefähr an ihren Liegeplätzen gesunken waren oder so etwas. Na ja, wenn man jemanden hat, der nicht laufen kann,[57] dann wird er Keine-Bewegung in Bezug auf jedermann betreiben. Oder?

In Ordnung. Hier haben wir nun die ineinander greifenden Verwicklungen des Daseins. Leute betreiben Nicht-Haben-Können in Bezug auf Dinge, die es gibt. Lasst uns nun zu diesem Zustand weitergehen. Lasst uns ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf etwas betreiben, was existiert. Lasst uns sagen, es existiere nicht. Wir gelangen in einen völlig wahnhaften Zustand.

Es gibt eine ganze Religion, die sich dem widmet, welche "Christian Science" genannt wird. Ich bin Christian Science nicht böse. Wir sind Christian Science zu Dank verpflichtet. Aber unglücklicherweise (für das Mitglied von Christian Science) geht ihr Nicht-Haben-Können so weit, dass das ganze physikalische Universum nicht da ist. Versucht einmal, 8-C bei einem Mitglied von Christian Science zu laufen. Ka-wumm! Ka-wumm! Ka-wumm! Ihr geht direkt gegen ihr grundlegendstes Nicht-Haben-Können an, nämlich dass sie kein physikalisches Universum haben dürfen. Auf was sonst läuft es hinaus, wenn man jemandem sagt, dass es kein physikalisches Universum gibt, als dass man keines haben darf. Keiner stellt die intelligente Frage: "Aber wo zur Hölle sind wir dann hier?" [Gelächter] Nein, jedermann sagt: "Oh, verstehe. Das habe ich kapiert. Jawohl. Ooooh." Lasst uns das einmal anschauen und sehen, wohin dies führt.

Was glaubt ihr, was dieses Mitglied von Christian Science dann machen wird? Wie wird seine Bank nach einer Weile aussehen? Ka-wumm! Was wäre die grundlegende Masse der Bank einer Person in Christian Science? Wenn sie ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf das ganze physikalische Universum hat, wie wird ihre Bank aussehen?

Publikum: Fest. Fest.

[57] Anm.d.Übs.: F.D. Roosevelt war an den Beinen gelähmt.

Nun, sie werden eine ganz feste Bank haben, oder? Das ist wirklich gut, hm?

Und nur des Spaßes halber solltet Ihr Euch mal jemanden vornehmen, der in Christian Science gewesen ist, und in auffordern, sich im großen Bogen um Arcturus und andere Orte zu schwingen, denn dies ist alles in ihrem Verstand. Es ist alles da. Alles ist vollständig vorhanden. Es ist alles drinnen. Alles wird zwanghaft innerlich erschaffen, weil es draußen nicht existieren kann. Wie sehr ein Thetan darauf besteht, dass das Dasein ein Etwas ist, und auf den ersten Axiomen, ist gänzlich fantastisch.

Wie werdet Ihr dies nun anwenden?

Ist Euch klar, dass ein... lasst uns hier am Ende in ein paar sehr praktische Praxisdinge gehen. Es gibt zum Beispiel in England eine Menge Leute, die nicht denken können. Versucht einmal, bei ihnen einen Denk-Prozess zu laufen. Eine Menge Leute unten in Südafrika – sie können nicht denken. Ihr sagt: "Denk an eine Zeit."

Karumms-wumms! "Nein. Kann ich nicht, kann nicht an eine Zeit denken." Oh, das ist "faschinierend." Seid Ihr jemals auf jemanden gestoßen, bei dem Ihr versucht habt, einen Denk-Prozess zu laufen, und Ihr musstet ihn abändern zu "Bekomme die Vorstellung?" Habt Ihr das jemals gemacht? Ihr musstet den Prozess tatsächlich abändern. Ihr konntet – gut, wir hatten eine Weile lang Mittel und Wege, das Not-Is aus dem Denken auszulaufen. Das war damals, etwa zur Zeit des 4. Londoner ACC. Ah, aber es gibt etwas, das als Prozess noch viel schlimmer als das ist, etwas, das absolut tödlich ist. Ganz und gar tödlich.

Schaut, wenn sie nicht denken können, dann müssen sie einen O/W-Spielezustand in Bezug auf Denken haben. Ha-ha! Es muss da etwas geben, mit dem sie die Leute vom Denken abgehalten haben. Wenn sie also keinen Gedanken haben können, dann haben sie es bis zu einem Nicht-Haben-Können in Bezug auf einen Gedanken gebracht. Oh, dies ist sehr faszinierend. Ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf einen Gedanken. Folglich werden die Leute bei ihnen ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf einen Gedanken betreiben, nicht wahr? Und das wird sehr interessant werden, und mit dieser einen Beobachtung können wir jede Sicherheitsüberprüfung, die wir haben, zum alten Eisen legen. Ist es denn nicht so, dass diese Leute all diese verschiedenen Dinge zurückhalten, um es anderen Leuten zu verweigern, Dinge über sie zu denken? [Gelächter]

Deswegen gibt es einen Prozess mit zwei Anweisungen, der das Bedürfnis für eine Sicherheitsüberprüfung entfallen lässt. Wir werden nun immer noch Sicherheitsüberprüfungen machen, wir werden sie immer noch haben, aber erkennt, was sie sind. Wenn die Person einen Gedanken zurückhält, was macht sie da? Sie betreibt einen Spielezustand mit Euch, in Bezug auf das Thema "du kannst es nicht haben". Und dies wird sie in einen Zustand bringen, wo sie weniger davon haben wird. Und wenn Ihr sie dazu bringen könnt, ihre Withholds zu erzählen, das heißt Euch den Gedanken zu geben, dann habt Ihr sie davon abgebracht, diesen speziellen Spielezustand zu spielen, und sie fühlt sich viel besser.

Aber warum hat er überhaupt all diese schimpflichen Dinge? Nun, es gibt sie nicht. Es gab sie nicht. Warum zum Beispiel drückt sich dieser Bursche an den Busen, dass er im Alter von fünf Jahren in einem Süßigkeitengeschäft einen Schokoriegel gestohlen hat? Warum? Warum hat er sich diese Sache an den Busen gedrückt? Warum sagt er es Euch nicht? Ganz abgesehen von der Tatsache, dass er nicht will, dass Ihr diesen Gedanken habt, ist dieser Ge-

danke knapp. Wenn eine Person zurückhält, ist der Gedanke knapp. Und wenn der Gedanke knapp ist, müssen wir annehmen, dass es verdammt wenig Raub und Diebstahl in Süßigkeitengeschäften gibt. Dies ist bei ihm rar. Es gibt da keinen Überfluss. Es ist eine Rarheit. Und so nimmt die Person diese unmoralischen Aktionen, kriminellen Aktionen, Aktionen gegen die Sitten der Gesellschaft – nun, der Grund dafür, dass sie sie zurückhält, besteht darin, dass sie gegen die Sitten der Gesellschaft verstoßen und folglich rar sind.

Sie sind rar, weil sie gegen die Sitten der Gesellschaft verstoßen. Wenn er also eines davon zu fassen bekommt, dann hat er da ein kleines Juwel in dieser kleinen Plüschkiste, die unter der linken Oblongata[58] versteckt ist. Es ist eine Rarität.

Aber dann hält er wegen dieses anderen Mechanismus daran fest. Er möchte nicht, dass Ihr schlechte Gedanken über ihn habt. Und natürlich lässt sich das leicht erkennen, aber es liegt in derselben Kategorie wie ein Spielezustand. Er betreibt mit Euch ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf schlechte Gedanken. Ihr sollt keine schlechten Gedanken haben, also dürft Ihr diese schlechten Gedanken in keiner Richtung denken, schon gar nicht gegenüber ihm selber. Versteht Ihr die Vorstellung?

Dies ist also ein grundlegender Prozess, dieses "Welchen Gedanken..." – gut, jeder – es ist mir egal, wie Ihr das formuliert – Ihr müsst es nicht als Anweisung aufschreiben, weil es nur ein theoretischer Prozess ist – er heißt: "Welchen Gedanken hast du einem anderen nicht erlaubt zu haben?", und : "Welchen Gedanken hat ein anderer dir nicht erlaubt zu haben?"

Dies beginnt auf der Stelle alle möglichen sonderbaren Dinge mit den Sicherheitsüberprüfungen anzustellen, die wir haben. Denn das ist der – einer der grundlegenden Modus operandi davon, warum es die Sicherheitsüberprüfung gibt. Die Person betreibt ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf Gedanken. Sie will nicht, dass Ihr schlechte Gedanken habt. Wenn Ihr also irgendeine solche Auditinganweisung laufen würdet – gut, wenn Ihr sagtet: "Wann wolltest du nicht, dass eine andere Person einen Gedankenhat?", oder: "Bei welchem Gedanken wolltest du nicht, dass eine andere Person ihn hat?" Begleitet von – damit Euer Flow stimmt – "Bei welchem Gedanken wollten Leute nicht, dass du ihn hast?" Damit habt Ihr auf der Stelle alle Sicherheitsüberprüfungen übersprungen. Versteht Ihr die Idee?

Ein anderer Mechanismus dabei ist, wenn Ihr jemandem sagt – Ihr sagt: "Denke an eine Frau. Danke. Denke an eine Frau. Danke. Denke an eine Frau. Danke." Und dann achtet einfach darauf, an was für eine Art von Frau er denkt. Es ist übrigens ziemlich therapeutisch, aber Ihr lasst ihn Frauen erschaffen. In Ordnung.

"Denke an eine Frau. Danke. Denke an eine Frau. Danke. Was für eine Art von Frau?"

Zuerst bekommt er vielleicht nichts. Wahrscheinlich ist es ziemlich unsichtbar. Er bekommt wahrscheinlich irgendeine Verallgemeinerung. Er denkt wahrscheinlich an die allgemeine Vorstellung von einer Frau. Er hat wahrscheinlich überhaupt keine allgemeine Vorstellung davon, außer einfach "Frauen", nicht wahr. Und fängt er an, an bestimmte verstorbene Frauen zu denken. Nicht wahr, es sind bestimmte Frauen, aber sie sind verstorben. Also hat er kein Bild von ihnen. Und dann, wenn Ihr diesen Prozess lauft, kommt Ihr schließlich bis zu einem Punkt, wo er tote Frauen bekommen kann. Also bekommt er tote Frauen und tote Frau-

[58] Anm.d.Übs.: linke Oblongata = humorvolle Anspielung auf den Begriff „Medulla oblongata“.

en und tote Frauen. Und dann bekommt er kranke Frauen. Wenn dies übrigens perfekt abläuft, dann durchläuft man die ganze Abfolge der Beerdigungen.

Man kann bestimmte Schichten von Begräbnissen haben, versteht Ihr. Also hat man die Gräber von Frauen, und dann hat man Frauen, die beerdigt werden, und dann bekommt man schließlich tote Frauen, die aufgebahrt sind oder so etwas. Und dann bekommt man sterbende Frauen. Und dann bekommt man kranke Frauen, die kurz vor dem Tod stehen. Versteht Ihr die Idee? Und so geht es wieder aufwärts.

Was genau passiert hier? Ihr lasst ihn die Knappheit von Frauen untersuchen, das ist alles. Und sie läuft rückwärts, und schließlich wäre der Prozess flach, wenn er endlich mit größter Leichtigkeit an eine Frau aus der Gegenwart denken kann und tatsächlich ein perfektes dreidimensionales Bild von ihr bekommen würde. Seht Ihr das? Tatsächlich würde einfach "Denk an eine Frau" dies bewirken. Ihr bringt ihn dazu, den Automatismus der Verschlechterung von Frauen auszuüben. Seht Ihr das? Kein sehr empfohlener Prozess. Dies ist kein empfohlener Prozess. Dies ist ein Testprozess. Und ein ganz simpler Testprozess und ein sehr wertvoller. Australien, Herbst 1959 – Frühjahr nach australischer Zeit.

Was ist das nun? Was ist der nächste Prozess? Was ist ein wertvoller Prozess? Wie würde man diese Theorien nun zu einem Prozess umformen?

In Ordnung. Wir finden heraus, dass dieser Bursche in Bezug auf das Thema "Frauen" eine Unzulänglichkeit hat. Eines der Dinge, in Bezug auf die er unzulänglich ist – wir finden heraus, dass er eine Unzulänglichkeit in Bezug auf Frauen hat – ist, weil er vielleicht sonderbare Ideen über Sex mit Männern hat. Ihr verdammt das nicht. Es ist einfach ein Hinweis, dass er offenbar nicht über Frauen nachdenken kann. Wenn er ein Mann ist und er nicht über Frauen nachdenken kann, kann er nur über Männer nachdenken – gut, dann geht hier etwas Sonderbares vor sich. Also muss er eine furchtbare Knappheit in Bezug auf Frauen haben. Gut, hier ist der Gag, und hier ist die Formel, mit deren Hilfe man den Spielezustand-Prozess zusammensetzt.

Was es auch ist, von dem Ihr feststellt, dass er in Bezug darauf invertiert ist oder nicht existiert, Ihr entwickelt einen Prozess, mit dem Ihr entladen könnt, dass er diese Sache in einem Spielezustand bei anderen verwendet, und dass andere dies als Spielezustand bei ihm verwenden. Und weil Ihr die ganze Zeit dabei stabile Daten auslauft, fügt Ihr gleichzeitig eine Verwirrung, ein Problem oder eine Emotion hinzu.

Anders ausgedrückt, Ihr greift auf, was auch immer das Item ist, von dem Ihr feststellt, dass er darauf invertiert ist oder in Bezug auf das er nicht existent ist, und Ihr lauft einen Spielezustands-Prozess.

Hier ist ein Beispiel. Verwirrung und das Stabile Datum ist das, was zu der letzten Anweisung führt. Der Typ – wenn er nicht einige der Verwirrungen und Probleme und Bewegungen as-ist, die damit zusammenhängen, wird er einfach zufrieden dasitzen und die stabilen Daten aus der Mitte des Spielezustands heraus auslaufen und schließlich in einer Verwirrung enden. Also müsst Ihr etwas anderes da einwerfen, was ihn die Verw... die Bewegung as-isen lässt. Versteht Ihr die Idee? Was immer es ist. Oder die Probleme in Bezug darauf. Ihr müsst seinen Konfront in Bezug auf das Problem im Zusammenhang damit steigern. Sonst nehmt Ihr ihm einfach ein Spiel auseinander.

Der letzte Teil der Anweisung, oder der dritte Teil der Anweisung, ist also dafür da, den Spielezustand zu rehabilitieren. Und wenn dies fehlt, lässt sich der Spielezustand nicht unbedingt leicht rehabilitieren, und den Prozess zu laufen dauert viel länger, und er wird sich so fühlen, als nehmt Ihr ihm ein Spiel weg. Also lauft Ihr diesen letzten Teil.

Er hat auch zu wenig Spiele, einfach weil er nicht... Die Art und Weise, wie man Leuten Spiele verweigert, besteht wirklich darin, ihnen Dinge zu geben, die sie nicht konfrontieren können. Und das ist natürlich eine wundervolle Methode, jedermann Havingness zu verweigern.

Der Bursche kann also Probleme nicht mehr konfrontieren, also kann er keine neuen Spiele mehr haben. Versteht Ihr die Idee? Denn neue Spiele erfordern Havingness. Also ist das Konfrontieren von Problemen für die Rehabilitation aller neuen Spiele erforderlich. Richtig? In Ordnung.

Hier ist nun ein Beispiel dafür. Hier haben wir "Frauen". "Wann hast du einem anderen eine Frau verweigert?" "Wann hat ein anderer dir eine Frau verweigert?" "Welches Problem in Bezug auf Frauen ist jetzt nicht gegenwärtig?" Diese drei Anweisungen würden jetzt jegliche dieser sonderbaren sexuellen Schwierigkeiten hernehmen und sie einfach ausschalten, brrrr!

Nehmen wir nun eine Frau, und sie hat eine Menge Schwierigkeiten mit Männern – hat eine Menge Schwierigkeiten der einen oder anderen Art mit Männern. Natürlich gebt Ihr ihr dieselbe Anweisung, nur dass sie sich an Männer richtet. "Wann hast einem anderen einen Mann verweigert?", "Wann hat ein anderer dir einen Mann verweigert?", und "Welches Problem in Bezug auf Männer ist jetzt nicht gegenwärtig?" Warum nun diese Form "jetzt nicht gegenwärtig"? Nun, Ihr erinnert Euch an meinen Vortrag über Not-Ises. Dies ist die Not-Is-Version von Problem-Konfrontieren. Und Mann, das ist ein mörderischer Prozess, weil er alles, was damit zusammenhängt, ent-not-ised. Kapiert?

Nun gut, das ist im Grunde der Weg hinaus, was Spielezustände anbetrifft. Und er begann damals mit "Scientology 8-8008", und er durchlief die Wechselfälle von Problemen, und noch zuvor von Kreativem Prozessing, und dann Probleme, und vor nicht so langer Zeit führte er in die Prehav-Skala, und er hat sich hinaufbewegt bis zu einer hochgradig brauchbaren, funktionierenden Aktivität. Alles was man tun muss, ist das Nichtvorhandensein oder die heruntergekommene Form von irgend etwas beim PC festzustellen, einen Prozess des Spieletypus beim PC zu laufen und der PC wird daraus herausflutschen.

Wie passt nun die Prehav-Skala damit zusammen? Nun, man könnte tatsächlich auf der Prehav-Skala assessieren und feststellen, dass die Person einen großen Mangel an dem einen oder anderen hat. Nun, es ist – sie hat irgend etwas, sie reagiert negativ auf irgend etwas, also geht Ihr einfach davon aus, dass sie einen Mangel daran hat. Und nehmen wir einmal an, es wäre "weggehen". Es ist so unbestimmt, versteht Ihr. Dies wäre die Anwendung dieser Sache mit Routine 2. Ihr assessiert es auf der Prehav-Skala, ganz wie Ihr es normalerweise machen würdet. Und Ihr stellt fest, dass er einen Mangel in Bezug auf "weggehen" hat. Wenn Ihr sagt, dass Ihr feststellt, dass er einen Mangel in Bezug auf "weggehen" hat, bedeutet das einfach, dass Ihr assessiert habt und herausgefunden habt, dass der heiße Knopf "weggehen" war. Also lauft Ihr einen Prozess des Spielezustand-Typus in Bezug darauf, und Ihr

werdet feststellen, dass die Person sich in vielleicht einem Zehntel der Zeit oder so etwas erholt, die er bei einem allgemeinen Lauf mit der Prehav-Skala bräuchte. Und der Spielezustands-Prozess wäre etwas, das aus "weggehen" zusammengesetzt würde. Aber stellt sicher, dass er Sinn ergibt. Stellt bloß sicher, dass er Sinn ergibt, das ist das Wichtigste.

Ihr müsst es durcharbeiten. Und dann stellt Ihr sicher, dass die Anweisungen eine Reaktion auf dem Meter ergeben, wenn Ihr anfangt, sie zu laufen, denn vielleicht sind sie dem PC völlig unreal. Anders gesagt, es lautete: "Wann hast du verhindert, dass ein anderer wegging?", "Wann hat ein anderer verhindert, dass du weggingst?", und "Welches Problem in Bezug auf Weggehen ist jetzt nicht gegenwärtig?" Und das wäre die Methode, wie man einen Spielezustand-Prozess auf der Grundlage von Routine 2 zusammenbauen könnte.

Ihr bekommt nun bestimmte Stufen, die keinen Sinn ergeben, und deswegen würdet Ihr nicht zu jemandem sagen: "Welches fehlgeschlagene Weggehen ist nicht?" und "Welches fehlgeschlagene Weggehen ist?" oder irgend so etwas. Und das hängt alles in der Luft, und er kann irgendwie nicht schlau daraus werden. Nun, Ihr müsst es umarbeiten, bis Ihr eine Anweisung habt, die man beantworten kann, und die auf dem E-Meter reagiert.

Die grundlegende Sache nun, die dies gelöst hat, und das grundlegende Ziel, auf das all diese Arbeit abzielte, ist das Problem, auf das Peter Williams gestoßen ist, und das Problem, auf das wir gestoßen sind, nämlich in Bezug auf endlose Assessments nach Zielen, denn ein ordentliches Assessment nach Zielen braucht offenbar viel zu viel Zeit. Warum nun ist das so? Denn es ist nicht so, dass jedermann so viel Zeit für ein Assessment nach Zielen benötigt. Was hat es mit all dem auf sich? Es ist einfach ein Spielezustand in Bezug auf das Thema Ziele. Und Ihr sitzt da und fragt jemanden nach Zielen, der in einem Spielezustand *bezüglich* Zielen ist, und Ziele sind sehr rar, und Mann, er wird Euch keines haben lassen. Also wird er Euch natürlich niemals sein Ziel geben. Und Ihr könnt ihm locker eintausend Ziele entlocken – und keines davon ist sein Ziel.

Ihr könnt also einen Spielezustandprozess in Bezug auf Ziele verwenden, der ein Ziele-Assessment vorbereitet, und damit verkürzt Ihr das Ziele-Assessment auf der Stelle, bumm! Und wie lautet der? Er lautet: "Welches Ziel hast du einen anderen nicht haben lassen?", oder "Von welchem Ziel will ein anderer nicht, dass du es hast?", oder "...hat ein anderer nicht gewollt, dass du es hast?", oder jede andere Art, wie Ihr es formulieren wollt, versteht Ihr. Und "Welches Ziel wäre ein Problem?" oder irgend so eine Anweisung. Und auf einmal kommen sie von dem Spielezustand mit Euch, dem Auditor, bezüglich dem Thema Ziele los, und sie fangen an, offen mit Euch zu sprechen – und auf reaktive Weise sind sie bis zu diesen Zeitpunkt unfähig, ein Ziel auszugraben und Euch eines zu geben.

Jetzt, ganz auf einmal, breiten sie ihre Ziele aus. Ihr könnt ihre Ziele finden. Ihr könnt ihr Terminal ziemlich leicht finden. Damit ist dieses Spiel überwunden.

Wie dem auch sei, ein Spielezustand ist eine unnatürliche Situation, weil eine Person in einem Spielezustand zu der Überzeugung gelangt, dass es nur dieses Spiel gibt. Und diese Spiel besteht immer aus einem Einzig-Sein in diesem Bereich und einem Nicht-Haben-Können. Und alle Spiele bestehen aus einem Nicht-Haben-Können. Und die Person gelangt zu der Auffassung, dass es nur dieses Spiel gibt, also kann sie nur dieses Nicht-Haben-Können betreiben. Und je mehr sie damit fortfährt, das Nicht-Haben-Können zu betreiben,

desto weniger hat sie natürlich davon. Also verschwindet die Sache nach einer Weile aus dem Sichtfelt, und sie haben sich, wenn überhaupt, verschlechtert und nicht verbessert. Das ist also das Wesentliche zum Thema Spiele.

Ihr versteht natürlich, dass ursprünglich, als Ihr anfingt, Leute zu klären, vor langer Zeit, sie sich nicht klären ließen, weil sie dachten, dass sie ihre Spiele verlieren. Und wenn Ihr sie unter Einsatz aller Mittel Clear machtet, dann blieb ihnen nur ein Spiel, und sie wurden bezüglich der Idee, Clear zu sein, unduldsam, und folglich ließen sie sich prompt wieder aberrieren, so dass sie ein Spiel haben konnten. Und sie drückten es so aus: "Also, ich wollte wie die anderen Leute sein oder ein wenig Spaß im Leben haben, und ich hatte das Gefühl, völlig vom Dasein abgeschnitten zu sein, und ich wollte nicht so abgeschnitten sein."

Tja, was dies alles an Ort und Stelle hielt, waren Spiele. Knappheit von Spielen. Und ihre Knappheit von Spielen war so furchterregend, dass sie das Gefühl hatten, dass wenn sie dieses Spiel, aberriert zu sein, verlassen würden, sie nie wieder irgendein neues Spiel finden würden. Und SOP Ziele führte sie natürlich da heraus, aber bei einigen Leuten führte es sie viel zu langsam heraus. Wir hatten Erfolg, aber in vielen Fällen gar zu langsam.

In Ordnung. Eine Abhilfe für die Havingness von Spielen besteht also im Wesentlichen daraus, ihre Sichtweise in Bezug auf das Thema Spiele zu erweitern. Und wenn Ihr ihre Sichtweise in Bezug auf das Thema Spiele erweitern könnt, dann könnt Ihr natürlich Leute ziemlich leicht klären. Daher wäre alles, was Ihr tun müsstet, alle grundlegend aberrierten Spiele herauszufinden, die der Bursche spielte, und sie eines nach dem anderen auszuschalten. Und wenn er seine Fixierung von diesen Dingen lösen würde, wäre er in der Lage, sich umzuschauen und herauszufinden, dass es noch mehr Spiele gibt, und er würde praktisch auf der Stelle zu Clear emporschießen, weil er jetzt bereit dazu wäre.

Aber jede Person, die Clear zustrebt, hat ganz und gar die Überzeugung gewonnen, dass wenn sie sich nur noch eine weitere Auditinganweisung geben ließe, wenn sie nur noch eine weitere Antwort gäbe, dass sie dann Ihr Spiel nicht mehr hätte. Und sie wird Euch gelegentlich sagen, dass sie nicht wirklich Clear sein möchte, und kläff-kläff-kläff-kläff. Und sie spricht einfach über eine Sache. Sie hat gesagt: "Also, wenn du dieses Spiel ausläuft, dann gibt es keine anderen Spiele mehr, und das war's dann für mich."

Meine Aufmerksamkeit hat sehr stark auf dieser Sache gelegen, und ich bin sehr froh, Euch sagen zu können, dass ich das unter Dach und Fach gebracht habe.

Vielen Dank.

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 vermittle, ist der, dass es einen Spielgeist[59] 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, irgend etwas 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 berauschender 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 lebendigsten, 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,

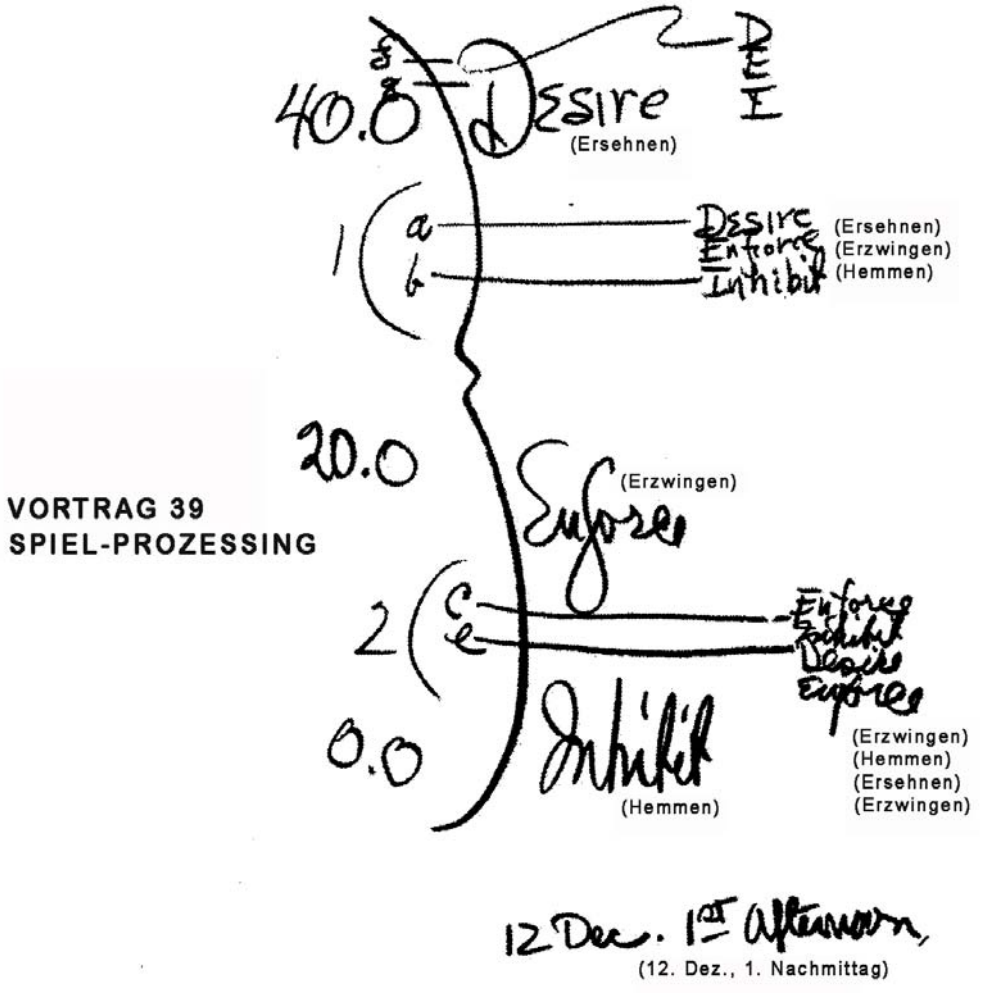
[59] Anm.d.Übs.: engl. "spirit of play"

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.



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 Wahrnehmungsbandbereich. 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 weiter 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 rüttele 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 Disperals 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 ganzer 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 entkommen. Die Schwerkraft der Sonne reicht aus, um den Impuls des Elektrons davonzufliegen, zu überwinden. Und der Impuls 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 linearen 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 Zerstreuungsgebiete sein, die über die Erde ziehen." Und so erhalten Sie einen Schlamassel.

Was hat das alles nun mit unserem vorliegendem 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 gewissermaßen verringern, damit sein Raum-Masse-Verhältnis nicht so groß ist. Und so erhält man diese winzig kleinen Spielbretter und so weiter.

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 von 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[60] 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, fallen sie geradewegs aus der Rubrik Spiele heraus, hört auf eine Story zu sein. Uneleganter Ausdruck, aber ziemlich ausdrucksstark.

[60] 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 verändern 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 diese Aufstellung kommt heutzutage so in deren kleinen Miniaturspielen namens Wrestling[61] vor. 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 verflixt 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 Vor-

[61] Anm.d.Übs.: wrestling = amerikanisches (Schau-) Ringen.

stellung gewöhnt, dass Raum keinen Wert hat – sie glauben immer noch, dass sie sich ganz 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 schlauen 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 sie sind billig – *rrrrrr!* Sie müssen arbeiten und arbeiten und arbeiten.

Und wir müssen einem Gegenstand eine Idee verleihen, 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[62] 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 Quadratzentimeter. 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.

[62] 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 glaubte 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!"[63] 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[64] 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.

[63] Anm.d.Übs.: Verballhornung von "Göring" und "Goebbels".
[64] 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 verflixt 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 abbrechen.

Ich meine, es ist einfach nichts Wildes oder Gewaltsames 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 funktionieren. 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[65], 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 – irgend einem 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", würden 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 eine Handvoll Künstler und einige Unternehmer 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, dass Sie dieses Gefühl loswerden sollen. Ich sage Ihnen, dass Sie den Spielgeist rehabi-

[65] Anm.d.Übs.: engl. "game maker"

litieren 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 abgetrennte Seiten und dieses und jenes. Und Junge, der Ethikkodex, der für einen Mann-

schaftskameraden 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, und 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 "Abgangsdepot". 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[66] 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 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

[66] Anm.d.Übs.: Rose Bowl, Name eines großen Football-Stadions in Pasadena, einem Vorort von Los Angeles, das 1921-1922 errichtet wurde.

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 Aufhebende eines Spieles[67] 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 Ziel 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 des 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 Aufheben von Spielen resultiert in einem Spiel. 8008."

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

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

[67] Anm.d.Übs.: engl. "un-maker of games".

"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 verflixt viel Ärger in einem Spiel, es wird einfach explodieren. Nun, der Quarterback[68] 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 lediglich 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.

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

[68] Anm.d.Übs.: Quarterback, eine Position im American Football. Der Quarterback ist üblicherweise der Führer der angreifenden Mannschaft.

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 ernsthaft. 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]

SPIELEZUSTÄNDE

Ein Vortrag vom 20. Juli 1961

Wie geht es Euch?

So was! Draußen ist grünes Licht. Schaut Euch das an! Ein Sturm zieht auf. Ja, grünes Licht. Ich erinnere mich, wie ich in der Mitte von Kansas war – wie nennen sie die dort in Kansas? Tornados. Sie nennen sie Tornados. Das war es. Es hört sich ganz und gar unglaublich an. Der Wind steigerte sich bis jenseits von 150 Stundenkilometern, und man konnte keine 50 Meter weit sehen, und alles war so hellgrün wie Erbsensuppe. Ich hatte noch nie zuvor davon gehört, und dann fing es an, 25 Pfund schwere Eisblöcke zu regnen. Und ich sagte: "Dies ist Kansas." Und dann sagte ich: "Und das haben sie den Indianern weggenommen." [Gelächter] Es ist ziemlich erschreckend.

Nun, ich glaube, wir haben den 20. Juli AD 11. Ich habe Euch gestern nach Euren Fragen gefragt, und ich habe so einige davon beantwortet, und ich sollte Euch heute wohl etwas erzählen, wenn mir irgend etwas einfällt, von dem ich Euch erzählen kann. Da ist nicht viel dabei.

Ich habe etwas anzukündigen. Zusätzlich zu den drei anderen Clears im Kurs, die in Johannesburg auf dem HGA-Kurs gemacht wurden, wurde in den letzten 24 Stunden ein weiterer Clear vom HGC in Johannesburg hervorgebracht. Ein kleines Mädchen namens Spinder, das vor kurzem aus dem HPA-Kurs kam, unter Verwendung der Routinen 2 und 3. Ich bringe Euch in Bezug auf diese Sache auf den neuesten Stand.

Seht Ihr, die Merkwürdigkeit davon, warum manche Leute Clear werden und andere Leute nicht Clear werden, hat eine Menge mit der Fähigkeit zu tun, Probleme zu konfrontieren. Dies war anscheinend der Zufallsfaktor, der mit dieser Art Sache zu tun hatte. Anders gesagt, der Rudimentefaktor. Bei einigen Fällen waren sie so drückend, dass sie nirgendwo hingelangten. Und man mahlte und mahlte und mahlte einfach, und las ein Weizenkorn und Spreu auf, und las ein anderes Weizenkorn von dem Haufen auf, und es ging langsam, weil die Rudimente out waren, aber die Verantwortung der Person war nicht so hoch, dass sie wusste, dass sie out waren, und daher zeigten sie nicht an. Versteht Ihr, was ich meine? Ich meine, dass der Typ so sehr von seiner gegenwärtigen Umgebung beeinträchtigt wird, dass er niemals bis zu den Grundlagen des Klärens gelangt.

Gut. Lasst mich mal schauen. Es gab da etwas, über das ich zu Euch sprechen könnte. Was war das? Was war das? Es hatte etwas zu tun mit den Aspekten von, ähm – oh, ich glaube, es waren Probleme.

Es gibt eine ganze Reihe von Arten, wie man Probleme laufen kann, und ich sollte Euch dies besser zur Kenntnis bringen. Wenn man "Spielezustandprozess" sagt, dann meint man, dass es eine austauschbare negative Klammer ist. Anders ausgedrückt, es wird zwischen Person A und Person B oder Person B und Person C und Person C und Person B ausgetauscht.

Es ist mir egal, wie viele Abschnitte die Klammer beinhaltet, aber es ist im Grunde die Verweigerung von Austausch. Was auch immer es ist, es ist eine Verweigerung.

Ein Spielezustandprozess nun – ein Modellprozess – würde für einen PC an einem E-Meter ausgearbeitet werden. Alle Anweisungen sollten eigentlich an einem E-Meter ausgearbeitet werden. Ich kann Euch bestimmte generelle Anweisungen geben, die bei jedem funktionieren werden – bei einigen sehr gut, und bei einigen einigermaßen gut, einfach wegen der Variation in der Auditinganweisung von PC zu PC. Bestimmte Dinge haben für bestimmte PCs keine Bedeutung, und bestimmte Dinge haben Bedeutung.

Daher sollte jede Auditinganweisung am Meter geklärt werden, bevor man sie läuft, *jede* Auditinganweisung.

Wenn ich Euch sage, dass Ihr soundso und soundso laufen sollt, werde ich Euch im Allgemeinen etwas angeben, das bei allen PCs eine generelle Brauchbarkeit hat. Aber gleichzeitig gebe ich Euch wahrscheinlich eine und weise Euch an, "die Anweisung zu assessieren".

Dies bedeutet nun, dass man wahrscheinlich für diese Anweisung bei dem speziellen PC, den Ihr lauft, etwas viel besser Funktionierendes finden kann.

Es gibt nun bestimmte Extravaganzen, die mit Anweisungen zusammenhängen, die Ihr kennen sollt, und ich werde jetzt jedenfalls nicht all die Regeln hervorsprudeln, die für Anweisungen gelten. Soweit ich weiß, sind sie nie niedergeschrieben worden. Ich habe sie noch nie in einer Reihe aufgeschrieben – eins, zwei, drei, vier – und gesagt: "Dies sind die Gesetze, von denen Anweisungen ihren Ursprung nehmen", vor allem deswegen, weil ich sie kenne, sie aber nicht weiter ausgeführt habe. Ich kann Anweisungen auseinandernehmen und wissen, ob sie funktionieren, und wissen, ob sie nicht funktionieren. Es ist ziemlich komplex. Es gibt bestimmte Dinge, die funktionieren, und bestimmte Dinge, die das nicht tun, und man findet all diese Dinge in der Gesamtheit des Werks wieder. Dies ist ein ganzes Fachgebiet, das für sich steht, und Ihr solltet es als solches erkennen. Es ist ein Fachgebiet für sich.

Wenn ich nun sage: ein Spielezustand, dann meine ich eine Übereinstimmung über Nicht-Haben-Können zwischen verschiedenen Beziehungen von Leuten oder Wesen. Es ist eine Übereinstimmung über Nicht-Haben-Können, und Ihr werdet dies wahrscheinlich als erste Sache, die Euch Euer PC sagt, finden.

"Hast Du jemals jemand anderem einen Gedanken verweigert?" sollte gefolgt werden von: "Jemand anderes, der Dir einen Gedanken gegeben hat?" Kapiert Ihr die Idee? Ich meine, Euer PC wird wahrscheinlich sofort auf die Tatsache kommen, dass es "Haben" für sich selber und "Nicht-Haben-Können" in Bezug auf andere sein sollte.

Dies ist nun ein wahrer Spielezustand, was das anbetrifft, aber Ihr sucht nach dem Spiel. Und das Spiel war eine Übereinstimmung, also ist es Nicht-Haben-Können in Bezug auf den anderen Burschen, und von Seiten des anderen Burschen Nicht-Haben-Können in Bezug auf Euch, und er hat "Nicht-Haben-Könnens" in Bezug auf andere Leute und andere Leute Nicht-Haben-Können in Bezug auf ihn. Versteht Ihr die Idee? Und es ist einfach eine völlige Übereinstimmung darüber, und nur dann wird es felsenfest zementiert.

Die Nichtübereinstimmungen, die nun aus dieser Sache heraus hochkommen, liegen unmittelbar und direkt an ihrer Oberfläche, und sie können tatsächlich gelaufen werden. Ihr

sagt: "In Ordnung, bekomme die Idee, einem anderen Probleme zu verweigern", und "bekomme die Idee, dass ein anderer dir Probleme gibt." Ihr werdet eine Meterreaktion erhalten, und es wird sich laufen lassen. Daran gibt es keinen Zweifel, und es ist eigentlich nichts verkehrt damit, es auf diese Weise zu laufen, außer dass es nicht sehr grundlegend ist. Versteht Ihr?

Ihr sucht nach der Zeit, als *jeder* übereinstimmte, denn es ist die Übereinstimmung, die es fest zementiert, seht Ihr? Wenn man eine weitgespannte Übereinstimmung über Nicht-Haben-Können hat, dann erhält man Masse und alle möglichen elektronischen Phänomene, seht Ihr. Jedermann stimmt damit überein, dass es dies geben sollte, deswegen ist das *die* Sache, die man tun sollte!

Wenn Ihr wissen wollt, was mit den Menschen in der christlichen Zivilisation passiert ist – man hatte eine weit verbreitete Übereinstimmung über das Nicht-Haben-Können von Sexualität. Seht Ihr? Sie war sehr breit, und ich weiß, dass ich wahrscheinlich einiges an Kritik dafür abbekomme, dass ich auf der Religion anderer Leute herumhacke und so fort. Ich hacke nicht auf der Religion anderer Leute herum. Ich bin mir sicher, dass Ihr zu einer Weltraumoper-Partei gehörtet, die das Christentum auf diesem Planeten eingepflanzt hat. [Gelächter]

Diese Situation des Christentums und einem Nicht-Haben-Können in Bezug auf das Thema Zweite Dynamik: Das ist nun so etwa das grundlegendste Nicht-Haben-Können, dass man betreiben kann. Seht Ihr, das ist "nicht erschaffen können". Anderen Leuten Erschaffungen zu verweigern, und andere Leute, die einem Erschaffungen verweigern, und jedermann ist in völliger Übereinstimmung, dass wir Erschaffungen verweigern, und was bewirkt dies? Mann, damit not-ist man eine reaktive Bank in Aktion und in die Hölle, schneller als man spucken kann. Wenn die Leute noch nicht verrückt sind, dann werden sie es sehr bald bis dahin schaffen.

Wenn Ihr nun seht, wie idiotisch dies ist, wollen wir es einmal in Bezug zum Thema Töpfern setzen. Nehmen wir mal irgendeine Art wilder religiöser Geschichte der einen oder anderen Art, wo es ein Vergehen gegen irgendeinen mythischen Gott ist, welcher allmächtig ist und der einem bei der kleinsten Sache an die Gurgel geht und einem den Thetan aus dem Kopf holt, während man schläft, und all die andere Sachen macht, die dieser mythische Allmächtige machen mag – irgendein Gott, den Ihr Lust habt zu erfinden – und dann stellen wir uns vor, dass es bei diesem Gott als erlesenstes, höchstes Verbrechen gilt, dass er sich vorstellen kann, dass jemand irgendwelche Töpferwaren herstellt.

In Ordnung. Daher nun wird es keinem in der Gesellschaft erlaubt zu töpfern. Und jetzt richten wir es gleichzeitig so ein, dass die Gesellschaft mit all ihren wirtschaftlichen Belastungen und Bürden vom Töpfern abhängig ist und gehen weiter.

Sagen wir mal, England – nehmen wir mal an, für England gibt es nur eine Sache, die es machen kann. Es hat enorme Vorräte an Ton. Es hat massenweise Brennstoff, um Töpferwaren zu brennen, und es verschifft Töpferwaren in alle Welt, und ist in Bezug auf all seine Lebensmittel und andere Dinge von Töpferwaren abhängig. Und nun lasst uns ein Spiel starten, in dem es auf der Stelle gegen das Gesetz geht und ein Verbrechen ist, irgendwelche Töpferwaren herzustellen.

Könnt Ihr nun vor Eurem geistigen Auge nicht geradezu sehen, wie die Leute durchdrehen, wenn sie versuchen, dieser Sache gerecht zu werden? Ihr könnt es sehen, wenn ich es Euch dort hinstelle und ausmale. Sie drehen durch. Sollen sie Töpferwaren herstellen, oder sollen sie keine Töpferwaren herstellen? Versteht Ihr? Und sie stimmen darin überein, dass kein *anderer* Töpferwaren herstellen sollte, aber sie *müssen* zwanghaft Töpferwaren herstellen, um was zu essen zu haben oder Lohn zu bekommen oder irgend etwas zum Exportieren zu haben oder irgendwelche von ihren lebensnotwendigen Bodenschätzen nutzen zu können. Und jedermann ist einerseits bereit dazu, sie dafür zu bestrafen, dass sie Töpferwaren herstellen, aber sie werden wie verrückt bestraft, wenn sie keine Töpferwaren herstellen.

Also, wäre das nicht interessant. Ihr könnt vor Euch sehen, wie dieser Fall vor Gericht kommt, Fall Nummer 362, gefolgt von Fall Nummer 363. Und Fall 362 hat irgend etwas damit zu tun, ob wir die Familie ernährt haben oder nicht. Und der Bursche geht ins Gefängnis oder so etwas, weil er seine Familie nicht ernährt oder nicht für sie gesorgt hat. Und er versucht, es "Euer Ehren" zu erklären. Er sagt: "Aber Euer Ehren", sagt er, "Ich muss – äh – sehen Sie – das einzige, was ich kann, ist Töpfern, und äh – tatsächlich war es so, dass ich letzten Monat eine Geldstrafe bekam, weil ich töpferte, und äh... deswegen also..."

Und Euer Ehren sagt: "Hat nichts damit zu tun, nichts damit zu tun, nichts damit zu tun. Neunzig Jahre.", nicht wahr. Und dann kommt Fall 363 dran, und dieser Bursche wird beschuldigt – direktes Verbrechen gegen das Land, er hat tatsächlich ein paar Kannen hergestellt. Sie wurden in seinem Besitz gefunden. Er hat tatsächlich diese Kannen hergestellt, und so fort, und Euer Ehren sagt: "Tja, das sind neunzig Jahre", seht Ihr, und Fall 364 hätte zu tun mit...

Dies ist natürlich purer Nonsens und Idiotie, aber was könnte die Gesellschaft machen? Sie hat ihr eigenes Überleben unmöglich gemacht. Schließlich müsste man in diesem Land irgendeiner Person nur noch etwas Getöpfertes zeigen, und er würde einfach zu schreien anfangen.

Lasst uns nun die Zweite Dynamik anschauen. Man muss Körper haben. Das ist das grundlegende Fortbewegungsmittel, das auf diesem Planeten benutzt wird: ein Körper. Man soll keine herstellen, aber wenn man welche herstellt, tja, dann soll man sich um sie kümmern, aber man soll sie nicht herstellen. Und man kommt ins Gefängnis, wenn man sie herstellt und sich nicht um sie kümmert. Seht Ihr? Oder man kommt ins Gefängnis wegen aller möglichen Anklagen für Vernachlässigung und solchen Sachen, aber wenn man wirklich loslegt und anfängt, wie verrückt in alle Richtungen Körper herzustellen, tja, dann findet man sich natürlich auf der Stelle im Gericht wieder. [Gelächter] Und seht Ihr, das ist eine dieser Art von Sackgassen in der Kultur. Jedermann ist, wenn er die Löffel abgibt, davon abhängig, einen neuen Körper aufzulesen, aber es ist gewissermaßen gesetzwidrig, sie herzustellen.

Es ist auch wirtschaftlich gesehen gesetzwidrig. Es wird bestraft, Kinder zu haben. Wenn Ihr das nicht glaubt, kriegt ein paar und fangt an, für dieses und jenes zu bezahlen, und man kann nicht mehr in einem Haus mit einem Zimmer leben. Man braucht ein Haus mit drei Zimmern, und dann kann man es sich nicht mehr leisten, abends gewissermaßen einfach herumzusitzen. Man muss hart arbeiten, um die drei Zimmer zu bezahlen, die man gerade bekommen hat. Nur wie ist es damit, dass man arbeiten muss, und deswegen braucht man ein

Kindermädchen oder so etwas, das sich um das Kind kümmert, und so geht es weiter. Wir sind auf dem Weg in die Ferne.

Dies ist nun eine Art von Strafmechanismus. Seht Ihr, es ist tatsächlich eine Art Bestrafungsmechanismus, und dennoch ist jedermann völlig abhängig davon, dass Körper hergestellt werden, wenn Körper ihr bevorzugtes Fortbewegungsmittel sind. Wenn man einen Körper haben muss und eine Identität, eine Beingness, Wichtigkeit, Probleme oder sonst irgend etwas im Leben, dann sollte man besser nicht ohne Körper aufkreuzen. Die Leute werden einem kein bisschen Aufmerksamkeit zollen! [Gelächter]

Es gibt nun mehr grundlegende Gesetze, die rund um das Erschaffen, das Nicht-Erschaffen, das Kümmern um und die Vernachlässigung von Körpern in Bezug auf das Thema Zweite Dynamik niedergeschrieben wurden, als man mit Leichtigkeit in vielen, langen englischen Wintern in der Rechtsbibliothek tabellarisieren könnte. Sie sind unzählig! Aber damit einher geht, eingearbeitet in die Gesellschaft, die Reihe von wirtschaftlichen Strafen der einen oder anderen Art.

Es ist also ziemlich fantastisch. Seht Ihr das nicht? Man *muss* Körper erschaffen. Das ist offensichtlich, aber man *darf keine* Körper erschaffen. Das ist ebenfalls offensichtlich. Wenn man also ein "Muss" und ein "Darf-nicht" hat, die eng miteinander verwoben sind, dann ist es nicht genug, die widerspruchsvolle Muss-darf-nicht-Situation auszulaufen. Man kann diese Sache auseinandernehmen, weil sie im Bereich der Widersprüche liegt. Diese Fakten stimmen nicht mit Fakten überein, und man kann tatsächlich beginnen, sie mit jedem Prozess auseinanderzunehmen, mit dem man sie nur auseinandernehmen will.

Ein Spielezustand liegt nun jedoch der Tatsache zugrunde, dass – wie konnte man da hineingeraten? Wie ist man so weit gekommen, dass man tatsächlich einen Motivator dieser Art ansammeln konnte? Und das ist die Frage, die Ihr lieber stellen solltet.

Das ist wie die Frage, die ich schon vor Langem meinem armen Vater hätte stellen sollen. Er beschwerte sich immer über das Geld, und wie teuer es sei, eine Familie zu gründen. Er beschwerte sich immer über all das, die ganze Zeit, und natürlich wäre die Frage Nummer Eins schlicht: "Gut, warum verdienst du nicht mehr Geld?" Na ja, offensichtlich verdiente er nicht mehr Geld, weil er wusste, dass er das nicht sollte. Er war bereits dabei, etwas zu machen, was ein bisschen jenseits der Grenzen des Erlaubten lag, indem er eine Familie gründete. Denn es gibt so viele Strafen, die damit zusammenhängen, dies zu tun, dass es offensichtlich nicht ganz richtig sein kann.

Und dies nun ließ bei ihm natürlich keine Bereitschaft wiederaufleben, weiterzumachen und das Geld zu verdienen, um die Familie zu ernähren, versteht Ihr? Er hatte keinerlei Bereitschaft, dies zu tun, weil er gewissermaßen dafür bestraft wurde, es zu tun, und es ist sehr kompliziert und es ist ein unentwirrbares Durcheinander. Nun, man kann alle diese Widersprüche auseinandernehmen, und man kann bei PC ein beträchtliches Wiederaufleben bewirken.

Aber wie ist man so weit gekommen, dass man einen Motivator haben konnte? Man muss an dem Nicht-Haben-Können beteiligt gewesen sein. Man muss irgendwann im Verlauf der Sache an dem Nicht-Haben-Können teilgenommen haben – das Nicht-Haben-Können mit hervorgebracht haben. Das wäre nötig, damit man die Konsequenzen erleidet. Man kann kei-

nerlei Konsequenzen erleiden, wenn man nicht irgendwie seine Finger beim Erschaffen mit im Spiel hatte, wisst Ihr. Es ist einfach nicht möglich. Also muss man irgend etwas getan haben, was mit all dem übereinstimmte, und man muss es mit Leuten gemacht haben, nicht weil sie ihm widersprachen, sondern weil sie auch damit übereinstimmten.

Man kann also ohne Weiteres vermuten, dass allen Spielezuständen eine völlige Übereinstimmung von jedermann zugrunde liegt, dass wir alle "nicht-haben-können" müssen. Und was wir jetzt mit der Nichtübereinstimmung anfangen, ist dass wir mit dem Spiel nicht übereinstimmen, von dem wir selber sichergestellt haben, dass es ins Dasein kam, und deswegen kann man die Nichtübereinstimmungen aus dem Spiel herausnehmen, das wir ins Dasein gerufen haben, und man kann ein Wiederaufleben bewirken. Oder man kann dies unterschneiden, indem man all die Übereinstimmungen findet, dieses Spiel zu haben, denn das Spiel wird nicht ohne die Übereinstimmungen fortbestehen. ARK ist immer stärker als kein ARK.

Das ist also alles, worum es in einem Spielezustands-Prozess geht. Er greift nach den grundlegenden Übereinstimmungen über irgendein wildes Spiel der einen oder anderen Art und versucht sie, herauszuarbeiten, und eigentlich ist das Wort "Spielezustand" geringschätzig. Es bedeutet eine genau bestimmte, technische Tatsache. Es gibt eine technische Sache, die damit einhergeht. Wenn man "Spielezustand" sagt, dann meint man ein Paket, und das Paket hat mit Folgendem zu tun: Es bedeutet eine fixierte Aufmerksamkeit, eine Unfähigkeit zu entkommen, gekoppelt mit einer Unfähigkeit anzugreifen, bis hin zum Ausschluss anderer Spiele.

Es ist nichts damit verkehrt, Spiele zu haben. Es ist eine Menge damit verkehrt, sich in einem Spiele*zustand* zu befinden, weil er unbekannt ist. Er ist eine aberrierte Tätigkeit. Er ist reaktiv, und man führt ihn weit entfernt von seiner Entscheidungsfreiheit aus, und ohne seine willentliche Zustimmung. Er *will* nicht dort sein. Er *will* dieses Spiel nicht spielen. Er *muss* dieses Spiel spielen. Er *muss* es spielen. Er glaubt, dass er dieses Spiel besser *mögen* sollte, denn er muss es sowieso spielen, versteht Ihr. Und eigentlich ist es eine Überwältigung der Entscheidungsfreiheit eines Individuums. Wenn man "Spielezustand" sage, dann meint man, dass jemandes Entscheidungsfreiheit gegen seinen Willen in eine fixierte Tätigkeit hineingezwungen wurde, von der er seine Aufmerksamkeit nicht wegnehmen darf. Das ist ein Spielezustand. Anders ausgedrückt, es ist eine Art geistige Falle. Es ist eine Art von Doingness-Fall. Es ist eine Art von Quadrille in einem verriegelten Ballsaal.

Der PC wird der Erste sein, der Euch erzählt, dass die Türen alle verschlossen und verriegelt sind. Es gibt keine andere Möglichkeit als dieses Spiel zu spielen. Es gibt keinen anderen Tanz, den man tanzen kann, außer diesem Tanz. Es ist anders als ein Gefängnis. In einem Gefängnis kann man still dasitzen und über die Sünden seiner Wärter meditieren. Aber nicht in einem Spielezustand. Ein Spielezustand ist eine Quadrille. Es ist einem nicht einmal erlaubt, still dazusitzen. Man muss *tun*. Man muss eine bestimmte *Beingness* annehmen. Man muss dies tun. Man muss jenes tun. Man muss noch etwas anderes tun. All diese Dinge sind *verpflichtend*, und sie müssen alle in einem bestimmten Bereich gemacht werden, und immer entsprechend irgendeinem wildem Ritual der einen oder anderen Art.

Und obwohl die Sonne vielleicht auf den Dorfplatz scheint und die Wolken die Berggipfel ringsherum zärtlich umwehen, darf dies nicht beachtet werden. Man darf niemals nach

dort hinausgehen. Man darf niemals auf diesem Dorfplatz auf und ab gehen oder sich diese Berge anschauen. Das steht fest. Es gibt andere Leute ringsherum, aber wenn sie nicht Teil des Spiels sind, darf man keine Kommunikation mit ihnen haben. Im Grunde wird die Welt sehr schnell masselos, raumlos, zeitlos und menschenlos. Die meisten Ehen, die scheitern, sind ganz und gar in die Form eines Spielezustands gegossen. Wenn eine Ehe scheitert, dann ist sie einfach eine Art von Spielezustand.

Hier ist ein typisches Beispiel. Dieser Bursche und dieses Mädchen. Sie war ein Mann, und er war eine Frau. [Gelächter] Vor langer Zeit, an den Ufern des unteren Sambesis, als es dort eine Zivilisation gab, nahmen sie dort zufällig an derselben Hinrichtung teil. Ob sie hingerichtet wurden oder ob sie jemanden hinrichteten hat sehr wenig mit der Sache zu tun. Aber sie waren beide darin verwickelt, und es gab eine Menge Scham, Schuld, Bedauern, Verwicklungen und Nicht-Haben-Können. Und Mann, sie verhedderten sich wirklich. Sie verhedderten sich wirklich. Und wenn sie irgend jemanden wirklich auf den Tod nicht ausstehen konnten, dann war es diese andere Person. Und das war etwas, was wir offensichtlich in irgendeinem zukünftigen Dasein wirklich machen müssen, nämlich es dieser Person heimzahlen.

Die Jahrtausende verstreichen also, und eines Tages, während man in aller Ruhe Lotusblätter pflückt, [Gelächter] schaut man auf und sieht, wie *diese* Person in einem Boot vorbeikommt. Erkennt sie aufgrund irgendeiner Art von Wellenlänge, Gott weiß was für einem Prinzip, nicht wahr. Mannomann! Begibt sich in eine Serie von Intrigen und wird schließlich von der Person hingerichtet oder richtet sie hin oder geht wieder durch die ganze Dramatisation von Scham, Schuld und Bedauern.

Das Leben ist nun völlig auf diesen einen Punkt verengt, versteht Ihr. Und die Zeit vergeht, und man sitzt in einer Bar in Manhattan und genießt in aller Ruhe seinen Martini, und *diese* Person setzt sich an das andere Ende der Bar. Ja nun, wir wissen durch Erfahrung in der Vergangenheit, dass es nichts Gutes bringt, wenn man sie schnell hinrichtet. Mord ist out. Wollen wir sie also langsam fertig machen, und die andere Person bekommt natürlich gleichzeitig dieselbe Idee, und es folgt eine Art von Liebe-Hass-Zyklus, der in der Ehe endet, und wir wissen nicht, was zum Teufel das ist, worauf wir blicken. Welche Misemotionalitäten man auch nur jemals gesehen hat, in dieser Beziehung wird man sie sicher wiederfinden. Denn sie beruht grundlegend auf einer totalen Übereinstimmung, dass keiner von beiden irgend etwas haben darf: Leben, Freiheit, Glück, Geld, Häuser, nichts.

Es hat nun Widersprüche dazu gegeben, und man lebt tatsächlich in einer Welt der Widersprüche. Natürlich muss die andere Person ein Haus haben, nicht wahr. Natürlich muss die andere Person Leben haben, natürlich. Und natürlich hat die andere Person Rechte, natürlich. Und jedes einzelne dieser "natürlichen" Dinge steht in wildem Widerspruch zum grundlegenden Spielezustand, der ein völliges Nicht-Haben-Können in Bezug auf Leben, Freiheit und das Streben nach Glück darstellt – das völlige Verweigern jedes dieser Faktoren. Ihre zärtlichsten Momente sind natürlich die Momente ihrer wildesten Nichtübereinstimmung. Ich meine – nicht Nichtübereinstimmung im Sinne von miteinander kämpfen, sondern wenn sie sich hinsetzen und sagen: "Also, wir mögen einander sehr, und alles läuft gut", dann ist das der wildeste Widerspruch von allen.

Es ist auch ziemlich doof, sich eine dieser Sachen anzuschauen. Ziemlich doof. Man kann sich keinen Reim darauf machen. Und plötzlich hat einer von ihnen die Gelegenheit, und es ist eine versteckte Gelegenheit, und sie zücken ein Bajonett und versenken es – tief, Mann. Aber gewöhnlicherweise ist es ein rechtliches Bajonett der einen oder anderen Art.

Und von daher rühren alle möglichen Arten von interessanten Redensarten, von denen keine wahr ist. Etwa "Kein Zorn der Hölle gleicht dem einer verschmähten Frau." Wir lesen dies, nicht wahr, und alles, was wir sehen, ist die Nichtübereinstimmung in ihren späteren Zeiten, und wir sehen diese Nichtübereinstimmung in den späteren Zeiten, und wir sagen: "Um Himmels Willen, was hat all diesen Zorn hervorgebracht, der in dieser Situation steckt, denn vier oder fünf Jahre lang sind sie so gut miteinander ausgekommen, nicht wahr. Sie sind so ausgesprochen gut miteinander ausgekommen, und damit dies auf einmal dermaßen in die Luft fliegt, tja, da muss er sie verschmäht haben, und sie muss sich dafür gerächt haben, daher diese Eifersuchts-Geschichte und so weiter, das sind sehr, sehr machtvolle Emotionen. Oh ja, sie sind sehr machtvoll." Und wir schreiben es allein der Eifersucht und dem Hass zu, und entwickeln daraus einen ganzen Haufen beknackter Regeln, die nichts damit zu tun haben. Nein, diese Sache beruht nicht auf irgendeiner nebelhaften Geschichte namens "Eifersucht". Diese Sache beruht auf einem Erstreben von plötzlichem Tod. Versteht Ihr? Es ist die Übereinstimmung und die Nichtübereinstimmung über die Motive, die damit zu tun haben.

Wenn zwei Leute miteinander in diesen Zustand geraten, dann werden sie sich aufeinander fixieren, und der Rest der Welt hört auf zu existieren. Sie hören auf, auszugehen. Sie hören auf, irgend etwas zu machen. Sie hören auf, irgendwo hinzugehen. Sie hören eigentlich auf zu leben. Sie sitzen gewissermaßen da und starren einander an. Das ist eine Tatsache. Ihr habt das bestimmt schon einmal gesehen. Das ist das Endergebnis eines Spielezustands.

Da sind sie nun, die Umstände der Fixierung, und da ist die "Quadrille in dem zugesperrten Ballsaal". Es ist wie wenn man zwei Kämpfer aneinander festbindet und sie miteinander kämpfen lässt, und sie können keinen Teil des Horizontes wahrnehmen außer dem Kampf. Versteht Ihr? Das ist nun im Grunde das, auf was Ihr schaut. Spielezustände kann es auf jeder Dynamik geben – jeder Dynamik.

Ich geriet einmal in einen Spielezustand – Ihr auch, da bin ich mir sicher – ich geriet in einen albernen Zyklus. Ich weiß nicht, vor einer Billion, Billionen, Billionen, Billionen. Und jedes Mal, wenn es dort einen Krieg gab, nun, da zog ich los. Ich pflegte entweder ein Pilot eines Abfanggeschwaders außerhalb der Hauptstadt zu sein, oder ein Kommandant davon, oder jemand, der damit zu tun hatte. Gesellschaften bestanden damals üblicherweise länger als heute. Und für eine Gesellschaft war es keine große Sache, eine Milliarde Jahre ohne große Veränderungen fortzubestehen.

Aber jedes Mal, wenn die Gesellschaft Ärger bekam, normalerweise mit denselben Gegnern, tja, das war der Hut, der in den Ring geworfen wurde. Das war das Signal. Man hörte den Pfiff, und man ging los und meldete sich zackig beim 17. Abfanggeschwader, das verantwortlich für den Schutz der Hauptstadt war, versteht Ihr? Und der Feind kam an, und man hob mit einem Abfangjäger ab, und man stieg auf zur Mitte des Flughafens, und entweder schoss man das angreifende Flugzeug ab, oder man wurde abgeschossen, und immer in der Mitte desselben Flughafens – eine Milliarde Jahre lang.

Als ich auf der Zeitspur auf diese Masse stieß, sagte ich: "Was ist das hier?", nicht wahr. Ich konnte den Flughafen gut sehen. Das war in Ordnung. Ich schaute umher, und – was ist das? Was ist das für ein Unsinn, der hier vor sich geht? Denn es ist ein totaler Stop, genau über der Mitte des Flughafens. Natürlich, da habt Ihr die Overt-Motivator-Folge, wie sie immer genau über der Mitte des Flughafens stattfindet. Versteht Ihr, wenn ein Feind, der die Stadt angreift, einfach die Abfangjäger auf dem Boden halten kann, dann hat er's geschafft, nicht wahr, und wenn die Abfangjäger aufsteigen können, tja, dann haben natürlich sie es geschafft. Sie haben es erreicht, die Stadt zu schützen. Also wurde jedes Mal, wenn es einen Krieg gab, eines von beiden erreicht, aber fast immer an derselben Stelle. Ich glaube nicht, dass sich der Umkreis um mehr als eine Quadrat... eine Kubikmeile verschob.

Das nenne ich einen Spielezustand! Einmal stieß ich mit der Mitte dieses Flughafens in der Bank zusammen. Ich konnte praktisch die Mitte des Flughafens im physikalischen Universum lokalisieren. Das Gebiet gibt es immer noch, ein bisschen heruntergekommen, aber es existiert immer noch. Und das nenne ich ein fixiertes Gebiet. Man legt seine Aufmerksamkeit darauf, und man kann die Aufmerksamkeit einfach nicht mehr davon wegbekommen. Die Aufmerksamkeit macht plong! Und was das ist – es ist ein Spielezustand. Es ist völlig aberriert, es hat nichts mit der Realität zu tun, hat nichts mit irgend etwas zu tun. Wenn ich in diesem ganzen Zeitraum auch nur die leiseste Vorstellung davon gehabt hätte, die Hauptstadt zu beschützen, dann hätte ich sicher nicht in diesem anderen Bereich operiert, denn das war nicht mein normaler Arbeitsbereich in jener Gesellschaft. Das ist das, was daran trottelig ist, versteht Ihr.

Ich hätte einfach weitergemacht und meine Aufgabe in diplomatischer oder politischer Hinsicht besser erledigt, nicht wahr, oder mich in diplomatische oder politische Sphären begeben, in denen ich mich nicht befand. Seht Ihr, ich hätte irgend etwas effektives unternommen, oder ich hätte ein paar Waffen entwickelt, oder ein paar Abwehrmechanismen oder irgend so etwas. Nichts davon wurde dort gemacht. Der Krieg wird erklärt, und man weiß genau, was von einem erwartet wird. Man begibt sich zum 17. Abfanggeschwader. Man nimmt seine Kappe von der Wand und das Flugzeug wird hinausgeschoben. Man steigt hinein. Und hebt ab. Plong! Man hat sie beschützt oder sie nicht beschützt, je nachdem. Wisst Ihr, eine Milliarde Jahre ist eine ganz schön lange Zeit, um mit derselben Tretmühle immer weiterzumachen.

Offen gestanden, Kriege in der Art von Weltraumopern-Kriegen dauerten selten länger als etwa 30 Tage, allerhöchstens. Und so hatte man nie eine Chance, irgend etwas anderes zu machen als einfach – plong – nicht wahr. Man wurde abgeschossen oder man schoss jemand anderen ab. Fabelhaft. Fabelhaft.

Versteht Ihr jetzt, was ich meine? Das ist einfach ein vollständiger Zyklus. Ich machte niemals überhaupt irgend etwas Effektives für die Gesellschaft. Ich machte nichts Effektives für die Gesellschaft. Denn das möchte ich Euch versichern, das am wenigsten Effektive, das man mit einer Gesellschaft machen könnte, ist Flugzeugen des Feindes zu gestatten, bis an das Flugfeld mit den Abfangjägern am Rande der Hauptstadt heranzukommen. Also um Himmels Willen, ein Feind sollte irgendwo in der Gegend der Grenzen des Reiches zum Stillstand gebracht werden, wenn man in irgendeinem der Lehrbücher nachliest, seht Ihr. Aber nein – das war die Sache, die man zu tun hatte. Versteht Ihr die Idee?

Das war die Sache, die man zu tun hatte. *Keinerlei Vernunft* konnte sich dieser Aktion in irgendeiner Art, Weise oder Form entgegenstellen. Ich bin mir sicher, dass die Leute stundenlang hätten dastehen können und versuchen, mich von der Idee zu überzeugen: "Schau mal, wenn du so interessiert daran bist, die Hauptstadt zu beschützen, warum interessierst du dich dann nicht dafür, bessere Piloten für die Abfanggeschwader auszubilden? Und Abfanggeschwader rings um die Grenzen des Reiches zu postieren? Warum machst du das nicht?" Ich hätte gesagt: "Nee!" Seht Ihr? "Das erscheint mir nicht vernünftig." Und das hätte es auch nicht. Es hätte sich auch nicht vernünftig angehört. Es hätte sich dumm angehört.

Jede Ausrede war gut genug, um geradewegs [schnippt mit den Fingern] wieder in dieselbe Dramatisation hineinzugehen. Peng! Peng! Und da war es – immer und immer und immer und immer und immer und immer und immer wieder – und im Laufe von eine Milliarde Jahre, was glaubt Ihr, wie oft die Hauptstadt wohl bedroht wurde, in einer sehr gefährlichen Gesellschaft, in der Häufigkeit, wie wir hier auf diesem Planeten in jeder Lebenszeit einen größeren Krieg hatten? Nun, in Weltraumoper-Gesellschaften geschehen sie sogar noch öfter. Also war es vielleicht so etwa drei Mal pro Leben, eine Milliarde Jahre lang. Selber Vorgang, selbe Bewegungen, sie spotteten jeder Vernunft, und hier ist das, was einen dabei in die Knie gehen lässt: Es machte keinen Spaß! Es hing keinerlei Vergnügen damit zusammen. Nichts hing damit zusammen. Es war einfach die Maschine: "Jetzt wird von mir erwartet, dass..." Kapiert Ihr das?

Wenn man Streitkräfte mit Implantierung ausbilden müsste – so, wie sie es normalerweise in Weltraumoper-Gesellschaften machen, und der Weg, auf dem sich diese Gesellschaft hier gerade im Moment befindet – dann würde man nichts anderes als so eine Reaktion bewirken. Niemand würde jemals irgend etwas Effektives unternehmen. Niemand würde jemals irgend etwas wirklich Vernünftiges machen. Das Einzige, was sie jemals machen würden, wäre genau das Spiel zu spielen, das zu spielen sie implantiert wurden, oder das zu spielen sie andere implantiert haben. Versteht Ihr das? Das ist, was sie machen würden: Peng! Peng!

In Ordnung. Nehmen wir einmal den aktuellen Fall eines Clears, von dem ich weiß, der da eine andere Person hat, die nicht Clear ist. Und diese andere Person kann nicht verstehen, dass es auch nur den leisesten Vorteil gibt, hinsichtlich eines Kontinentes effektiv zu sein, nicht wahr – effektiv. Lasst uns etwas unternehmen. Lasst uns die Leute auf diesem Kontinent klären oder so etwas. Nein. Diese andere Person hat zwei oder drei Spiele, die *gespielt werden müssen*, seht Ihr, und keines davon hat auch nur irgend etwas damit zu tun, den Laden auf diesem Planeten zum Laufen zu bringen, versteht Ihr – ich meine auf diesem speziellen Kontinent.

Seht Ihr, sie sind alle so vernünftig! Diese andere Person muss diese Spiele spielen. Eins, zwei, drei, seht Ihr. Sie *muss* diese Spiele spielen, und sie ist sehr ungeduldig mit dieser anderen Person, die Clear ist, denn diese andere Person, die Clear ist, sagt jetzt: "Also, es gibt da ein viel breiteres *Spiel*. Kannst du das nicht sehen?"

"Nein, nein, nein. Also, man könnte irgend etwas von der Art nicht machen, und wir müssen diese Spiele spielen", seht Ihr. Und sie haben nichts mit irgend etwas zu tun. Versteht Ihr die Vorstellung? Es ist ein "fixiert auf diese merkwürdige Quadrille, *muss* diese Dinge machen, *muss* diese Dinge machen", und: "Würde es dir gefallen, diese Dinge zu machen?"

"Nein."

"Also, warum musst du diese Dinge dann machen?"

"Tja, man muss sie machen. Verstehst du?"

Und Ihr sagt: "Also, warte mal. Was versuchst du zu erreichen, indem du diese Dinge machst?"

"Also, das tut nichts zur Sache."

Man würde vielleicht ein paar sehr, sehr interessante Argumentationen in Gang setzen, aber es hätte nichts mit irgend etwas zu tun, außer dass es da zwei oder drei Spiele gibt, nicht wahr, die einfach gespielt werden müssen, und vielleicht ist das Spiel so blöd – so blöd wie dieses: Man muss einmal pro Woche in ein bestimmtes Restaurant gehen und eine Tasse Kaffee bestellen und den Geschäftsführer beleidigen. Und wenn man dies nicht machen kann – wenn man dies nicht machen kann, tja, dann lebt man nicht, das ist alles, das war's. So idiotisch kann das Spiel sein, versteht Ihr.

Versteht Ihr, was ich meine, wenn ich sage: ein Spiele*zustand*? Es ist eine Person, die – und jetzt kommt der Schlüssel dafür – ein zwanghaftes Konfrontieren betreibt. Um das zwanghafte Konfrontieren zu betreiben, muss er zwanghaft eine bestimmte Beingness annehmen. Und um dieses Spiel zu spielen, muss er eine bestimmte Havingness verweigern. Ein Teil eines Spielezustandes ist wirklich Nicht-Haben, versteht Ihr. Es ist das Verweigern eines bestimmten Habens. Die Vereinigten Staaten haben gerade jetzt in den letzten zwei Kriegen demonstriert, dass sie selber in einem Kriegs-Spielezustand sind, weil sie keine der Früchte ihrer Siege haben können. Sie schauen es sich an – es gibt alle möglichen Erklärungen, wisst Ihr. Alles, was sie machen, ist diese arme, besiegte Nation zu nehmen und sie den Wölfen vorzuwerfen. Nicht wahr, sie einfach in die Patsche zu werfen – platsch.

Es ist eine Verantwortungslosigkeit von solcher Größenordnung, dass man in diese Länder gehen kann, und man findet heraus, dass sie in einer Art wütend auf die Vereinigten Staaten sind. "Also, sie haben uns besiegt. Gut, warum *machen* sie nichts in Bezug darauf, verstehen Sie? Wir sollten jetzt eigentlich keine Regierung haben. Wo ist die Regierung?"

Versteht Ihr – die Vereinigten Staaten machen es nicht. Die Vereinigten Staaten führen nicht wirklich einen Krieg. Die Vereinigten Staaten geraten einfach international in eine Art zwanghaften Spielezustand.

Und dieser zwanghafte Spielezustand lässt sich einfach in der Tatsache zusammenfassen, dass wenn bestimmte Umstände eintreten, Krieg eintreten wird. Wenn bestimmte Umstände eintreten, tritt Krieg ein. Und wenn Krieg eintritt, dann geht man durch verschiedene Entwicklungen hindurch, und dann stellt man ganz sicher, dass man Havingness verliert – stellt sicher, dass man keinerlei Havingness gewinnt. Hier isolieren wir also ein anderes Merkmal eines Spielezustandes, nämlich: Egal, was die Person sagt, sie hat am Ende immer keine Havingness.

Man kann so einen "Autor" (in Anführungszeichen) in Hollywood sehen, der ein (in Anführungszeichen) "Autor" ist. Man kann diesen Typen sehen. Er wird völlig abgebrannt sein. Er wird die Studios die ganze Zeit bestürmen. Er wird die Türen einrennen. (Er wird,

nebenbei gesagt, niemals irgendwelche Geschichten schreiben.) Und er wird einfach hin- und hergeschleudert, und er rennt herum, und er ist damit beschäftigt, ein Autor zu sein. Er führt alle Aktionen eines Autors durch, außer zu schreiben. Und wenn es ihm plötzlich, auf wundersame Weise gelingt, da hineinzuschlüpfen und ein Stück oder ein Drehbuch ans Fernsehen zu verkaufen oder irgend so etwas, dann wäre er der erste, der alles verliert. Seht Ihr, auf die eine oder andere Weise würde er jeden Pfennig davon verlieren, oder es würde irgend etwas Wildes und Unglaubliches passieren. Er würde sicherstellen, dass er kein "Haben" haben würde.

Man bekommt also eine Plus-Beingness, oder man bekommt eine Beingness, die eine zwanghafte Beingness ist, eine Doingness, die eine zwanghafte Doingness ist, und man bekommt ein "Kann-Nicht-Haben", und das ist die Methode, um einen Spielezustand zu identifizieren. Es ist ein "Kann-Nicht-Haben". Ein "Kann-Nicht-Haben" ist das andere Ende der Sache.

Manchmal hat man in einer Organisation eine Person, die Sachen instand halten soll, oder in einem Gebäude gibt es einen Hausmeister oder irgend so etwas. Und dieser Vogel macht alles, nur nicht die Aufgaben eines Hausmeisters. Er kann diese Stellung nicht haben. Er muss dies *sein*, versteht Ihr. Er muss dies *tun*. Aber schließlich betreibt er mit Euch ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf das Gebäude. Er wird ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf die Wärme betreiben, er wird ein Nicht-Haben-Können in Bezug auf den Strom betreiben und so weiter. Und dann wird er es so hinkriegen, dass er am Schluss seinen Lohn nicht bekommt. Und dann wird er es so hinkriegen, dass er vollständig von der Sache zurückgezogen ist, während er sich immer noch in sie hineinkämpft.

Es ist eine sehr interessante Sache. Er befindet sich in einem Spielezustand in Bezug auf das Gebiet von Gebäuden. Sein Spielezustand ist der Angriff auf und die Zerstörung von Gebäuden. Also bekommt er eine Stelle als Hausmeister, und er durchläuft einige der merkwürdigen Bewegungen. Die Bewegungen sind merkwürdig, aber sie sehen fast wie die Aufgaben eines Hausmeisters aus, nicht wahr. Aber man erhält keinerlei Hausmeistern davon, und man hat kein Gebäude, und er hat kein Gebäude. Er ist von diesem Gebäude völlig individuiert, und er wird sich selber schließlich völlig aus dem Stellenplan herausbewegen. Dies ist sehr interessant mit anzusehen.

Ich werde dies wiederholen, denn es ist ein ziemlich wichtiger Faktor in einem Spielezustand. Man hat eine Beingness: zwanghaft, nicht gewollt; eine Doingness: zwanghaft, nicht gewollt; und man hat eine Nicht-Havingness. Und das ist die leichteste Art, um einen Spielezustand zu bemerken. Nun hat jedermann ein paar Spielezustände, aber sehr wenige spielen einen Spielezustand bis zum Äußersten. Diejenigen, die einen Spielezustand bis zum Äußersten spielen sind hier oben in der Klapsmühle. Und Ihr werdet feststellen, dass diese Jungs ein totales Spiel spielen. Alles, was man machen muss, ist das Spiel zu identifizieren, das sie spielen. Es ist ziemlich interessant. Und man kann es immer. Nur dass es noch niemals jemand auf diese Weise angeschaut hat.

In Ordnung. Auf diese Art und Weise bekommt man Generäle, und sie werden einfach deswegen Generäle, weil man von ihnen erwartet, dass sie Generäle werden. Und sie möchten keine Generäle sein. Und sie hassen es, Generäle zu sein. Und sie hassen die Doingness von

Generälen. Und sie dürfen sie nicht tun. Und sie sagen immer, dass sie den Krieg hassen. Was hat er als General zu schaffen, wenn er den Krieg hasst? Das wäre das Erste, was ihn ein Römer fragen würde: "Du meinst, es gefällt dir nicht, Kriege zu führen? Nun, was hast du als General zu schaffen?" Und das ist natürlich eine sehr vernünftige Frage, oder?

Nun gut. Er wird nun schließlich ohne Havingness enden. Auf die eine oder andere Weise wird er schließlich ohne Havingness enden. Er versucht, mit den Truppen Kann-Nicht-Haben zu betreiben. Er versucht, mit dem Land Kann-Nicht-Haben zu betreiben, und er wird selber schließlich bei einem Kann-Nicht-Haben enden. Eine der Methoden, wie er schließlich bei einem Kann-Nicht-Haben endet, besteht darin, dass man sehen wird, dass er wahnsinnig beschleunigt altert. Er lässt bei sich selber den Körper verschwinden, seht Ihr. Er lässt bei sich selber die ganze Beingness verschwinden, die irgend etwas damit zu tun hat und so weiter. Es ist alles ziemlich interessant.

Wenn man eine dieser Spielezustände sieht, wenn man seine Augen aufmacht, dann untersucht man eines dieser Dinge, die da vor sich gehen, und sie widersetzen sich einfach jeglicher Logik – natürlich, denn sie sind zwanghaft. Und sie haben nichts mit dem wirklichen Universum zu tun. Und das stimmt für jede Aberration. Aberration *ist* einfach deshalb Aberration, weil sie nichts mit irgend etwas zu tun hat, was irgendwo vor sich geht. Sie hat vielleicht eine Menge damit zu tun, was vor sich *gegangen ist*. Aber sie hat nichts damit zu tun, was vor sich *geht*. Der Bursche ist weit aus der Gegenwart heraus.

Ich kann mir vorstellen, dass gerade jetzt jemand da oben in Manchester sitzt und Peitschen für Kutschpferde herstellt. Ich könnte wetten. Ich bin mir sicher. Und er wird einem eintausend Gründe dafür nennen, nicht wahr, und sie hören sich alle so logisch an. Aber diese logische Argumentation, die einen Spielezustand ausschließt, ist löchrig. Und wenn Ihr Euch hinsetzt und versucht, dagegen anzuargumentieren, dann seid Ihr Narren. Das ist alles. Ihr seid einfach Narren, wenn Ihr Euch hinsetzt und gegen einen Spielezustand anargumentiert, wenn Ihr einmal wisst, um was es sich handelt. Auditiert ihn, argumentiert nicht dagegen an. Man kann eine Person nicht durch Erziehung aus seiner Aberration herausbringen, und mehr gibt es dazu nicht zu sagen. Man kann sie herausauditieren, aber man kann ihn nicht durch Erziehung herausbringen. Man kann es ihm klar und deutlich zeigen.

Nun, der kleine Arthur befasste sich gerade heute nachmittag oben damit, zwei Schwingtüren wie verrückt schwingen zu lassen. Und er griff nach den Türen. Wisst Ihr, wie man nach zwei Schwingtüren greift? Wenn es der Zufall will und die beiden Türen zusammenkommen, wenn gleichzeitig die Hand zwischen den Türen ist, dann gibt es da keinen Platz. Nun, er hatte Spaß damit, die Türen schwingen zu lassen – wir wissen jetzt, wodurch diese Tür kaputt gegangen war. Und gerade vor einem Moment zeigte ich ihm die mechanischen Eigenschaften eines Paares von Schwingtüren, und ich zeigt ihm, was wäre, wenn seine Hand dazwischen wäre, wenn die Türen schließen. Ich zeigt ihm, dass da kein Platz wäre, wenn dies im selben Augenblick zusammenkäme. Und er schaute sich das an, und er untersuchte es sehr, sehr sorgfältig, und er sagt gewissermaßen: "Also, so was", nicht wahr, und er ließ es bleiben. Er hatte sich nicht klar gemacht, dass da kein Platz zwischen diesen zwei Schwingtüren sein würde. Er war in Bezug auf Schwingtüren nicht in einem Spielezustand.

Wenn er nun in einem echten Spielezustand in Bezug auf Türen gewesen wäre, dann hätte man ihn zehn Minuten später oben dabei erwischt, wie er dasselbe gemacht hätte, versteht Ihr, obwohl er herausgefunden hätte, dass er sich die Hände dabei zerquetschen könnte. Versteht Ihr die Idee?

Ihr steht also herum und versucht, diesem Burschen zu erzählen, dass wenn er weiter mit seinem Motorrad mit 150 Stundenkilometern auf nassen Straßen fährt – auf denen man sowieso nicht mit dem Motorrad fahren sollte – einfach drauf los, insbesondere ohne seine Bremsen zu beachten oder sonst irgend etwas, und wenn Ihr ihm einfach immer weiter erzählt, dass wenn man auf einer nassen Landstraße unterwegs ist, man es sachte angehen lassen sollte, nicht wahr, wenn man auf einem Motorrad sitzt. Mit anderen Worten, Ihr nennt ihm Sicherheitsregeln. Hat nichts damit zu tun, und hat nichts mit ihm zu tun. Er ist in Bezug auf dieses Gebiet in einem Spielezustand, und ein Spielezustand wird womit enden? Nicht-Haben-Können! Kein Motorrad, kein Körper.

Es ist nun noch viel besser, wenn auch jemand anderes ohne Fahrzeug und ohne Körper endet. Das ist viel besser. Versteht Ihr die Idee? Und hier sitzen all diese Komitees für Verkehrssicherheit. Übrigens bin ich neulich aus dem Komitee für Verkehrssicherheit ausgetreten. Ich sagte ihnen nicht, warum. Ich sagte es ihnen nicht, weil sie ein Programm nicht annehmen wollten. Das ist der Grund. Man könnte all diese Verkehrsprobleme in zehn Minuten erledigt haben. Man müsste die Fahrer aussieben, und das ist die eine Sache, die zu tun sie nicht bereit sind.

Man müsste herausfinden, welche der Fahrer, die es da gibt, in einem Spielezustand in Bezug auf das Gebiet des Fahrens sind. Man müsste diese aussieben. Damit würde man 10 Prozent der Fahrer von der Straße verbannen, peng! Einfach so. Die Unfallrate würde sinken. Man könnte auf den Straßen fahren.

Sie werden nichts dergleichen unternehmen. Damit dringt man in die Privatsphäre ein. Ach, ich weiß nicht. Das letzte Mal, als jemand einen Kühler durch meine Motorhaube gestoßen hat, fand ich auch, dass das ein Eindringen in die Privatsphäre ist. [Gelächter]

Gut, versteht Ihr dies jetzt ein bisschen besser?

Publikum: Ja.

In Ordnung. Lasst uns nun ein anderes Thema aufgreifen, was mit diesem gut vergleichbar ist. Ich werde diese zwei Themen hier eines nach dem anderen aufgreifen, vor allem deswegen, weil ich eine Woche Urlaub von Euch nehmen werde. Nächste Woche werde ich also nicht zu Euch sprechen. Ich werde zu Euch sprechen, sobald ich wieder zurück bin. Ihr habt all dies noch nicht verdaut, also wieso... [lacht, Gelächter]

Ich habe ein paar Jahre schon keinen Urlaub mehr gehabt. Wie dem auch sei, und... und eigentlich nehme ich jetzt auch keinen.

Die Situation der Person, die ihre Bank nicht mit Denken beeinflussen kann, ist für einen Scientologen von großem Interesse. Die Gradientenskala der Unfähigkeit, sich von Aberration zu erholen, ist die Gradientenskala der abnehmenden Fähigkeit, das eigene Denken oder den eigenen Verstand zu beeinflussen. Anders ausgedrückt, weniger Wirkung, weniger Wirksamkeit.

Die Gradientenskala abnehmender Wirksamkeit endet schließlich bei keiner Fähigkeit, auf etwas einzuwirken – keine Fähigkeit, auf etwas einzuwirken. Und jetzt gebt Ihr diesem Burschen eine Auditinganweisung, und natürlich führt er die Auditinganweisung nicht wirklich aus, aber unabhängig davon, wenn er die Auditinganweisung ausführen würde, würde er immer noch keine Wirkung bei seinem Denken erzielen. Versteht Ihr die Vorstellung?

Angesichts der Tatsache, dass diese Person nun diejenige ist, die die Herzen der Auditoren bricht und Leuten Verluste verschafft, wäre ein Verstehen über die Anatomie dieses Phänomens... dies ist übrigens kein spezieller Fall. Ich rede hier über alle Fälle. Alle Fälle stehen auf einer bestimmten Stufe von Unfähigkeit, die Reaktive Bank zu beeinflussen. Wenn Ihr sie klärt, dann habt Ihr einfach ihre Fähigkeit erhöht, die Reaktive Bank zu beeinflussen, das ist alles. Habt Ihr das kapiert? Ich meine, das ist alles, was Ihr gemacht habt, wenn Ihr das sagt. Jetzt sind sie wirksam und können wirksam sein, und was sie denken ist wirksam, versteht Ihr, und so weiter.

Daher ist es nun von großem Interesse für Euch, wie sie in einen Zustand geraten, in dem sie auf die Bank nicht einwirken können. Wie geraten sie in den Zustand, wo sie auf die Bank nicht einwirken können? Ich habe jetzt seit 1954 über dieses Phänomen geredet, und ich habe es viele Male gesagt. Ich hatte niemals einen klar umrissenen Weg, um die genaue Anatomie auszudrücken, oder die unmittelbare Kur dafür. Wir haben jetzt das umfassende Heilmittel dafür.

Wie gerät er nun in diesen Zustand hinein, so dass er seine Bank oder seine Aberration oder irgend sonst etwas nicht beeinflussen kann und Ihr Schwierigkeiten damit habt, ihn zu auditieren?

Tja, das ist die Geschichte vom Withhold. Dieser Bursche zieht sich geradewegs vor dem Leben zurück, seht Ihr, Withhold, Withhold, Withhold, Withhold. Er verweigert dies und jenes. Er ist in Spielezuständen verschiedener Art und Weise, aber im Grunde mit – ein Teil seines Spielezustandes ist der Withhold. Und man kann auf der Stelle erkennen, dass ein Withhold eine Verweigerung von etwas jemand anderem gegenüber ist, und so haben alle Withholds etwas mit einem Spielezustand zu tun.

In Ordnung. Also entwickelt er einen Withhold. Tja, dies verschafft ihm nun sofort ein "kann nicht hinlangen". Wenn er sich zurückhält, kann er nicht hinlangen. Also hat man ein "nicht hinauslangen" und ein "zurückziehen". In Ordnung. Jetzt multiplizieren wird dies. Wir bekommen ein weiteres "nicht hinauslangen" und ein "zurückziehen", und wir bekommen ein "nicht hinauslangen und ein "zurückziehen" und ein "nicht hinauslangen und ein "zurückziehen" und ein"nicht hinauslangen und ein "zurückziehen" und ein"nicht hinauslangen und ein "zurückziehen" und wir machen immer so weiter. Und schließlich steigt dieser Bursche praktisch aus den Dynamiken aus, aus einer nach der anderen. Und die Gradientenskala davon, wie er verschiedene Dynamiken verlässt, wurde bereits im Herbst 1950 diskutiert, so früh schon. Verlassen der Dynamiken.

Er kann die Dynamiken nun nicht verlassen, also invertiert er in ihnen. Seht Ihr, er macht etwas, was er nicht machen kann, und nichtsdestoweniger, was ihn angeht, besteht sein Bemühen darin, die verschiedenen Dynamiken oder Livingnesse oder Universen oder was auch immer *zu verlassen*.

Sein auf das Verlassen gerichtetes Bemühen hängt natürlich mit einem Withhold und einem "nicht hinlangen" zusammen. Also findet man den Withhold in Kombination mit einem "nicht hinlangen". Und natürlich hat man ein scheinbares Verlassen, während er immer noch da ist, aber man hat gewiss eine Unwirksamkeit, denn man kann keine Autos fahren, in denen man vielleicht sitzt, aber zu denen man in keinerlei Weise hinlangt und vor denen man sich vollständig zurückhält. Man kann nicht auf dem Rücksitz eines Autos sitzen und es fahren. Das ist nicht möglich. Außer wenn es speziell hergerichtet ist, wie ein alter Ford, den ich einmal zurecht machte und einsetzte, um jedermann die Haare zu Berge stehen zu lassen. Ich saß im Rücksitz und rauchte eine Zigarre, meinen Hut tief über die Augen gezogen, und fuhr in der Stadt herum. Es war sehr irritierend für die Leute. [Gelächter]

Das "darf nicht hinlangen" ist natürlich ein "darf nicht danach hingelangt werden", und so ergibt sich, wie Bestrafung einen Abstieg bewirkt, denn wenn er andere Leute bestraft und andere Leute ihn bestrafen, dann verschlimmert dies nur den Withhold, versteht Ihr. Die Person langt also weniger und weniger hin, langt weniger und weniger hin, kommt weniger und weniger in Berührung.

Man kann dies in vielerlei Spielarten sehen. Schließlich werden die Berührungen in bestimmte Richtungen so sporadisch und so unwirksam, dass sie praktisch auf Zerstörung hinauslaufen. Alles, was sie berührt, nicht wahr, zum Beispiel Maschinen – Ihr habt so jemanden mit Maschinen gesehen, und jedes Mal, wenn er sich eine Maschine auch nur anschaut, bleibt sie stehen, oder das Getriebe macht *klong* oder irgend so etwas.

Nun gut, das ist ein Spielezustand mit Maschinen. Und man hält sich selber vor Maschinen zurück und langt nicht nach den Maschinen und hält sich zurück und langt nicht nach den Maschinen und hält sich zurück und langt nicht nach den Maschinen, versteht Ihr, weil das eigene Nicht-Haben-Können in Bezug auf die Maschinen einen davon abhält, nach ihnen hinzulangen, und dann hält man sich zurück und man hält sich zurück, und schließlich kann man nicht mehr ausreichend mit Maschinen kommunizieren, um irgend etwas anderes zu machen als sie zu ruinieren. Obwohl man beabsichtigte, sie zu reparieren, hat man sie am Ende ruiniert.

Ein kleines Kind, das einfach versuchte, sich im nächsten Leben selber zu rehabilitieren, seht Ihr, und Ihr gebt ihm einen Wecker. Und es war vielleicht irgendwann einmal Uhrmacher, aber das hält es nicht davon ab, den Wecker zu ruinieren. Seine Fähigkeit, nach dem Wecker hinzulangen, wird so wenig von irgendeiner Fähigkeit begleitet, den Wecker zu verstehen, weil es nicht damit kommunizieren kann, dass es schließlich den Wecker zerstört. Versteht Ihr die Vorstellung?

Nun, unterhalb der Zerstörung des Weckers liegt keinerlei Einfluss irgendeiner Art auf den Wecker. Es kann bei dem Wecker *nichts* bewirken, nicht einmal ihn zerstören, und dann hat man eine totale Zurückhaltung vor dem Wecker.

In Ordnung. Wenn man all diese Withholds und all diese Nicht-Hinlangen-Können, eigentlich "Nicht-Haben-Können" auf allen Dynamiken zusammenzählt, dann hat man schließlich eine Person, die vollständig zurückgezogen ist. Sie ist individuiert. Und sie individuiert weiter und weiter, und weniger und weniger Wirksamkeit, und natürlich kann sie

schließlich den eigenen Verstand nicht beeinflussen. Das ist nun der genaue Mechanismus davon. Es ist mir egal, wie kompliziert es jemand macht. Das ist es, was es *ist*.

Wenn sie bei Leuten Nicht-Haben-Können betreibt, dann gibt sie ihnen natürlich eine Tendenz in Richtung auf Unvertrautheit. Sie macht die Leute weniger vertraut mit irgend etwas, also sind die Leute mehr davor zurückgezogen, und dann, wegen des Overt-Motivator-Effekts, wirkt dies natürlich auf sie zurück, und das erklärt den genauen Mechanismus davon, wie es dazu kommt, dass sie aufhört hinzulangen und anfängt sich zurückzuhalten.

Ein Nicht-Haben-Können resultiert in einem "Hinlangen aufhören", und dies führt wiederum zu weiterem Zurückziehen. Und wenn man dieses Zurückziehen bis hinauf zu totalen 100 Prozent steigert – peng, bumm, Ausrufezeichen – dann kann er natürlich nichts beeinflussen, und Ihr sagt: "In Ordnung. Jetzt bekomme die Idee, Katzen nicht zu mögen." Er tut es.

Ihr bemerkt, dass er jedes Mal, wenn eine Katze ins Zimmer kommt, ein Blaues Auge bekommt. Ich meine, er sieht eine Katze, und sein Auge wird blau, nicht wahr, und Ihr sagt: "Gut, das werde ich bei diesem Mann in Ordnung bringen." Und Ihr sagt: "In Ordnung, bekomme die Idee, Katzen nicht zu mögen. Danke." Und: "Bekomme die Idee, Katzen nicht zu mögen. Danke." Und so fort, und Ihr macht das drei Stunden lang, und nichts passiert. Katze kommt ins Zimmer: Er bekommt ein Blaues Auge auf dem anderen Auge. [Gelächter]

Nun, was genau ist da geschehen? Seine Fähigkeit, seinen eigenen Verstand zu beeinflussen, ist so gering, dass egal wie viele Auditinganweisungen Ihr bei dem Burschen laufen, es natürlich nicht zu irgendwelchen Ergebnissen führt. Es ist seine Unwirksamkeit, mit der Ihr zu tun habt, und wenn Ihr geradewegs in einen Spielezustand hineingehen, dann wird diese Unwirksamkeit sich beträchtlich vergrößert präsentieren. Und es wird sich gewiss um einen Spielezustand mit Katzen handeln, wenn alles, was eine Katze machen muss, ins Zimmer *kommen* ist, und er bekommt schon ein Blaues Auge, Mann, da ist man tief unten auf der Skala. Ich kannte einmal einen solchen Burschen. Er hieß L. Sprague de Camp[69], einer der großen Science-Fiction-Autoren.

Wie auch immer, wenn diese Person auf der E-Meter-Nadel anzeigt, wenn die E-Meter-Nadel eine Anzeige ergibt und wenn Ihr Tonarm-Reaktion erhalten könnt, dann beeinflusst Eure Anweisung ihren Verstand und verändert also ihr elektrisches Potential, und das sagt Euch, ob Ihr Euch in einer Zone oder einem Bereich befindet, wo sie wirksam ist. Das ist es, was Euch dies am unmittelbarsten und direktesten sagt.

In Ordnung. Hier jetzt, an der Nadel, wenn sie fällt, dann sagt Euch das, dass Ihr eine Chance habt, die Sache zu beeinflussen. Seht Ihr, er kann diesen Bereich beeinflussen, weil die Nadel fällt. Also könnt Ihr ihn laufen. Wenn Ihr nun saht, wie die Katze ins Zimmer kam und er ein Blaues Auge bekam, und Ihr habt es Euch einfach selber ausgedacht, dass es diese Sache ist, die Ihr bei diesem Fall in Angriff nehmen solltet, und dass Ihr diese Situation mit dem Blauen Auge kurieren solltet, dann seid nicht erstaunt, falls er das noch nie bemerkt hat.

[69] Anm.d.Übs.: Camp, L. Sprague de: (1907–2000) Amerikanischer Autor, der sowohl Sachbücher als auch Romane, darunter viele Science-Fiction-Romane und Fantasy-Romane, veröffentlichte. Er erhielt mehrfach international anerkannte Auszeichnungen wie den „Nebula Award“ und den „Hugo Award“.

Er hat einfach irgendwie noch nie die Tatsache mitbekommen, dass er jedes Mal, wenn eine Katze ins Zimmer kam, ein Blaues Auge bekam. Jedermann sonst weiß es, aber er nicht. Ja, man hat es ihm sogar schon viele Male gesagt, und gelegentlich sagt er: "Ja, wenn eine Katze ins Zimmer kommt, kriege ich ein Blaues Auge", seht Ihr. Tjaaaaa! Er wird das sagen, aber es ist ihm nicht real. In Wirklichkeit denkt er, dass es der Kronleuchter ist.

Und wenn Ihr dies bezweifelt, dann nehmt Euch einmal jemanden vor, der eine wilde Allergie auf irgendeine bekannte Sache hat, die für ihn von den Ärzten herausgefunden wurde, und fragt ihn: "Sind es wirklich Perserteppiche? Sind sie es wirklich? Hast Du jemals gedacht, dass es nicht Perserteppiche sind?" Und Ihr werdet die erste Realität, die Ihr in Bezug auf diese Situation zu Tage fördern konntet, erhalten.

Er wird sagen: "Also ich – nein, ich *weiß* das es nicht die Perserteppiche sind."

"Gut, was – was glaubst Du dann, was es ist?"

"Tja, eigentlich glaube ich von gar nichts, dass es das ist."

"Gut, glaubst Du, dass es Perserteppiche sind?"

"Nein, Perserteppiche sind es *nicht*." Dann erhaltet Ihr eine Aktion.

"Gut, was ist es?" Keine Aktion. Versteht Ihr die Idee?

Ihr könntet diesen Burschen also fragen: "Bekommst Du wegen der Perserteppiche ein Blaues Auge, wenn eine Katze ins Zimmer kommt?"

Er würde sagen: "Wahrscheinlich." Erscheint ihm vernünftig. Er wird in Bezug auf das Thema jegliche wilde Erklärung akzeptieren, von der Ihr je gehört habt, weil er in Bezug auf dieses spezielle Thema nicht denken kann, nicht hinlangen kann und keine vernünftigen Erklärungen finden kann.

Der größte Teil von Dale-Carnegie-Verkaufstechniken[70] zielt auf diese Personen ab. Versteht Ihr? Es ist so, dass wenn man ihnen einfach einen Haufen von zweifelhaften Gründen gibt, warum sie etwas kaufen sollten, und man genügend 1,1 in Bezug auf die Situation ist und so fort und sie sich in einem Spielezustand befinden, dann können sie in Bezug auf eine Sache natürlich nicht anders, als das zu tun, was man ihnen sagt oder etwas in dieser Art.

In Ordnung. Das sind harte Worte gegenüber dem alten, verblichenen Dale Carnegie. Wie dem auch sei, was Ihr hier ablesen könnt, ist: Kann die Person ihren Verstand beeinflussen? Das ist das, was Ihr ablest, und das ist es, worauf diese Sache hinausläuft. Und deswegen macht Ihr etwas sehr Abenteuerliches, wenn Ihr eine Anweisung lauft, die Ihr nicht an einem E-Meter assessiert habt.

Seht Ihr, Ihr lauft eine Anweisung, auf die sie wahrscheinlich, recht wahrscheinlich, keinen Einfluss hat. Ihr könnt Euch sehr sicher sein, wie die Anweisung lauten sollte, aber ruft sie irgendeine Nadelaktion hervor, wenn Ihr sie testet? Lasst uns die Wörter in der An-

[70] Anm.d.Übs.: Dale Carnegie, amerikanischer Autor und Vortragsredner. Er schrieb 1936 das Buch „Wie man Freunde gewinnt und Menschen beeinflusst.“ Ursprünglich bezogen sich seine Ideen auf das Reden in der Öffentlichkeit; später erweiterte er sie auf Verkaufstechniken und Psychologie.

weisung zum PC sagen, und lasst uns diese Anweisung sagen. Und bringt dies Nadelaktion hervor?

Tja, wenn sie keinerlei Nadelaktion hervorrufen, dann solltet Ihr Euch besser nicht die Mühe machen, es zu laufen, denn Ihr habt einen Bereich vor Euch, wo der PC entweder nicht auditiert zu werden braucht, oder wo er völlig unwirksam ist. Und wenn er in einem Bereich arbeitet, der völlig unwirksam ist, dann erhaltet Ihr natürlich keine Nadelreaktion.

Von daher solltet Ihr so etwas wie einen Spielezustand-Prozess in Bezug auf solche Sachen wie Probleme, Verwirrungen, Gedanken, Tatsachen, Bewegung assessieren – nahezu alles, was man assessieren könnte. Und dann bekommt Ihr schließlich eines daraus, das eine Reaktion hervorruft – nicht dass dies dem PC real wäre, versteht Ihr. Diesen Ausdruck haben wir früher benutzt, und er ist nicht sehr aussagekräftig.

Der Mechanismus ist der: Kann der PC in dieser speziellen Sphäre oder diesem Bereich auch nur ein klein wenig wirksam sein? Nun ja, kann er, weil Sie eine Nadelreaktion beobachten. Sie haben es also so herausassessiert, dass das Wort, bei dem er klong! macht, "Bewegung" ist. Ah, voilà! Sehr gut.

Aber alles, was wir jetzt wissen, ist, dass er eine Wirksamkeit hat, was Bewegung anbetrifft. Dies haben wir; das haben wir. Wir haben noch nicht alle Informationen über den Rest der Anweisung. Hat der PC überhaupt irgendeine Realität über die "Wannheit" von Sachen? Und wir testen die "Wannheit". Wir testen "Washeit" und "Wieheit". Und auf einmal finden wir heraus, dass "wann" – wenn wir ihn fragen: "Wann hast du?" oder so etwas in dieser Art, dass wir dann keinerlei Reaktion auf dem E-Meter erhalten. Das ist ihm nicht real, er ist auf dem Gebiet von Zeit nicht wirksam. Wir sagen: "*Wie* könntest du?" Haha, und wir bekommen eine Reaktion, seht Ihr. "Wie?" Diese "Wieheit" ist ihm real.

In Ordnung. Also fügen wir das zusammen, und wir würden sagen, "Wie könntest du?", und gut, wir haben das bekommen, und wir haben Bewegung bekommen, aber wir haben noch nicht "verweigern", "verhindern", "nicht lassen", nicht wahr, und eine ganze Reihe weiterer vermittelnder Verben, und wir überprüfen diese am E-Meter, und wir erhalten "nicht lassen". Aha! Das ist nett, jetzt haben wir: "Wie könntest du einen anderen keine Bewegung haben lassen?" Ergibt für Euch nicht allzu viel Sinn, aber es scheint für den PC rechten Sinn zu ergeben. Bei dieser Auditinganweisung hat er überall einen Fall, versteht Ihr. Also setzen wir dies in seine verschiedenen Klammern ein, und wir laufen es, und es bringt ein Ergebnis hervor.

Wir assessieren es nicht. Zunächst einmal haben wir nicht die Bereiche gefunden, in denen der PC wirksam sein kann. Die alte Regel, nach der man etwas nimmt, was die Person machen könnte, und sie dazu bringt, es besser zu machen, fehlt dann im Auditing. Seht Ihr, die grundlegende Sache, die man im Auditing macht, ist etwas herauszufinden, was sie machen *kann*, und sie dann dazu bringt, die Fähigkeit zu verbessern.

In Ordnung. Das ist also die Methode, wie man eine Anweisung ausarbeitet. Das sind die grundlegenden Regeln. Das ist eine ziemlich gute Sache, eine Anweisung zuerst am E-Meter zu überprüfen. Denn wenn Ihr keine Reaktion bei dieser Anweisung erhaltet, dann solltet Ihr besser anfangen, die Gehirnzellen zusammenknallen zu lassen und sie lange, blaue Funken sprühen zu lassen, und schlau genug zu werden, genau diese Sache zu nehmen, die

Ihr bei ihr laufen wollte, einfach genau diese Sache zu nehmen, nur dass wir es auf einen Gradienten und eine Ausdrucksweise übertragen müssen, die eine Reaktion auf dem E-Meter hervorruft. Und Ihr werdet feststellen, dass der PC die Anweisung beantworten kann, er eine gute Reaktion darauf hat und so fort.

Die meisten PCs werden nun auf eines von den dreien: "Probleme", "Verwirrungen", "Bewegungen", eine Reaktion aufweisen. Normalerweise reagieren sie auf eines der drei. Sie werden auf eines dieser drei eine Reaktion aufweisen: "Gedanke", "Tatsache", "Idee". Das sind drei, die zusammengehören, und für die meisten Leute stellen sie Gradienten dar. Ihr müsst ausarbeiten, was Ihr macht, so dass es real ist, und was wir mit "real" meinen, ist das: Kann der PC in diesem speziellen Bereich wirksam sein?

Wenn Ihr nun die Vorstellung von einem PC bekommen könnt, der sich gerade aus dem Leben zurückgezogen hat und dann angefangen hat, sich aus seinem Kopf zurückzuziehen – nicht wahr, "zurückhalten" und "kann nicht hinlangen", und "zurückhalten" und "kann nicht hinlangen" – dann werdet Ihr schließlich jemanden vor Euch haben, der einen Körper da drüben hat, und er ist auf irgendeine Art und Weise zwanghaft exterior. und das ist einfach ein anschauliches und ein faktisches Beispiel davon, was geschieht. Und das ist der "abgetrennte Fall" von Herrn Sigmund Freud, von dem er herausfand, dass er ihm niemals helfen konnte. Er konnte dieser Person niemals helfen. Die Person war abgetrennt. So hat er den Fall genannt. (Am Ende des 28. Vortrags von Freud, wenn Ihr es nachschlagen wollt.)

Das trifft auf die meisten Homos[71] zu und so fort. Sie sind abgetrennt, oder es trifft auf eine Riesenmenge Leute zu, um keine schmutzigen Wörter zu verwenden. Sie haben sich abgetrennt, und manchmal wird Euch jemand sagen, dass er sich im Leben abgetrennt fühlt. Oh ja, ich bin mir sicher, dass sie das tun. In jedem bereich, wo sie sich in einem Spielezustand befinden, fühlen sie sich abgetrennt.

Ich glaube, dass die unrealste Aktivität, mit der sich ein Soldat – in einem Spielezustand betreffend das Soldatsein – die unrealste Aktivität, mit der er sich nur befassen könnte, zu kämpfen wäre. Alles würde für ihn in dem Augenblick sehr unreal werden, in dem er sich diesem speziellen Bereich näherte, versteht Ihr? Und er hat es zu machen, er muss es machen, er wird nichts davon haben. Er wird auch nicht wirksam sein. Wenn man ihn in die Nähe einer Kanone lässt, dann wird er einen Treffer in seinem eigenen Befehlsstand landen. Es ist diese Art von Sache, seht Ihr, aber er wird sehr unreal werden. Alles wird sehr unreal und sehr nebelhaft und sehr vor sich hin treibend, wenn er beginnt, sich diesem Bereich zu nähern, denn das ist der Bereich, in dem er am wenigsten wirksam ist. Das Leben kann am meisten Wirkung bei ihm erzielen, und er kann beim Leben am wenigsten Wirkung erzielen, und trotzdem wird er sich immer freiwillig melden. Seht Ihr, dies sind die sonderbaren Erklärungen.

Wir haben also scheinbar das Gefühl, dass dieser Mann auf wirksame Weise auf dem Gebiet des Soldatentums Soldat sein kann, einfach weil er sich freiwillig als Soldat meldet, nicht wahr. Tja, er ist im Gebiet des Soldatentums *nicht* wirksam. Aber er muss sich freiwillig melden – so ist es einfach.

[71] Anm.d.Übs.: im Englischen hat „Homo“ die Grundbedeutung von „Mensch“ (wie in Homo sapiens), es gibt aber auch die Bedeutung „Homosexueller“, oft abwertend gebraucht.

Wie geht Ihr als Scientologen nun vor? Wie kehrt Ihr diesen Zustand um? Findet ihn einfach auf dem E-Meter. Was dieser Person real ist bedeutet, was wird bei dieser Person reagieren, und das bedeutet auch, was zu beeinflussen wird diese Person in der Lage sein? Und wenn Ihr es auf dem E-Meter gefunden habt, dann könnt Ihr sie auf einer Gradientenskala aufwärts bringen, ihre Withholds wegbekommen, ihre Nicht-Haben-Können und Spielezustände aus dem Weg räumen, und natürlich wird sie sich bis hinauf zu einer totalen Wirksamkeit bewegen. Versteht Ihr jetzt, wie Ihr das macht?

Ihr nehmt den Withhold weg – gut, das erlaubt ihr hinzulangen – und Ihr nehmt den Spielezustand weg, und natürlich erlaubt ihr das hinzulangen. Und sie langt einfach mehr und mehr und mehr und mehr hin, und natürlich ist sie, je mehr sie hinlangen kann und je weniger sie sich zurückhält, desto wirksamer, und das ist alles, was es dazu zu sagen gibt. So einfach ist das. Tatsächlich ist es idiotisch einfach. Man kann in Bezug darauf schrecklich kompliziert werden, aber das ist *haargenau* das, was Ihr gemacht habt. Wenn Ihr nun dieses Vorgehen verletzt, dann erzielt Ihr im Auditing keine Ergebnisse.

Schauen wir uns nun einmal die Heilung von psychosomatischen Krankheiten an. Wenn Ihr Euch an die Heilung von psychosomatischen Krankheiten machen wollt – niemand sagt, dass Ihr das tun solltet, aber dies ist gewissermaßen ein unsinnige Sache, um sie sich vorzunehmen, aber das ist in Ordnung. Ich möchte Euch dies als anschauliches Beispiel geben. Psychosomatische Krankheiten.

Wenn Ihr tatsächlich in einen bestimmten Bereich vordringen könnt und Patienten finden könnt, die so sehr Wirkung irgendeiner psychosomatischen Krankheit sind, dass Ihr sie verändern könnt, aber sie nicht, und daher sagt Ihr ihnen auf die eine oder andere Weise, dass sie gesund werden sollen, und sie werden gesund. Nur dass sie es nicht bemerken, und daher bedanken sie sich nicht bei Euch, und vielen Auditoren ist dies zugestoßen. Das ist nun eine schräge Sache, nicht wahr. Das ist eine doofe Sache, aber das ist die Erklärung dafür. Ihr habt einen Bereich gefunden, wo sie total unwirksam waren, und Ihr habt einfach die Bank herumgewuchtet und sie in Ordnung gebracht und ihnen gesagt, dass es so und so sei, und dass sie dies hatten. Versteht Ihr die Idee?

Also habt Ihr natürlich eine Kur zuwege gebracht. Und man könnte es mit Bedacht eine Kur nennen, denn es wart gewiss Ihr, die das gemacht habt. Ihr habt kein Verschwinden der Schwierigkeit bewirkt.

In Ordnung. Das Folgende wäre die richtige Herangehensweise, damit einem nicht diese Art Sache zustößt. Man würde all die Dinge assessieren, von denen die Person glaubt, dass sie bei ihr schwierig sind, bis man einen Fall erhielte. Und man erhielte den größten Fall bei der Sache, mit der als Schwierigkeit sie die meiste Kommunikation hat, und dann arbeitet man daran, indem man die Withholds davon wegbekommt und den Spielezustand in Bezug darauf behebt, und sie wird sich einfach so selbst richten. Peng! Aber man muss es per E-Meter-Assessment machen.

Wenn man es nun so macht, dann könnte man tatsächlich eine enorme Menge an Krankheit oder Verstimmungen mit Leuten zum Verschwinden bringen, aber man müsste sie assessieren.

Dass ein PC sich nun die ganze Zeit über irgendeine Schwierigkeit beschwert, bedeutet *nichts*, weil die Beschwerden einfach ein Stück Maschinerie sein könnten, die sie ausstößt, oder der Mechanismus, über den sich der PC beschwert, ist ein Mechanismus, der mit einem anderen Spielezustand zu tun hat, der aber auch gar nichts mit der Schwierigkeit zu tun hat, über die sie reden. Dies ist die Art und Weise, *Wie* sie einen Spielezustand erreichen können.

Aber Ihr werdet diese Schwierigkeit natürlich nicht loswerden können. Die Schwierigkeit wäre für den PC am Meter total unreal. Aber vielleicht sagt der PC die ganze Zeit: "Oh, ich würde alles dafür geben, alles, wenn du meine Migräne kurieren könntest. Das ist es, was mich wirklich stört. Oh ja, es ist meine Migräne."

Tja, Du – Du armer Auditor – Du fällst immer mal wieder darauf herein, und Du sagst: "Also, es bedeutet so viel für die Scientology – ich werde die Migräne von diesem Typen kurieren." Ja, das würde es bestimmt. Das würde es bestimmt. Daran gäbe es keinen Zweifel, vorausgesetzt, man würde die Schwierigkeit zum Verschwinden bringen, und den Spielezustand, der damit zusammenhinge, und alles andere, was damit verbunden wäre, so dass die Person es *merken* würde. Denn wahrscheinlich legt Ihr los und kuriert seine Migräne, und er bemerkt es gar nicht und geht herum und erzählt jedem, was Ihr für ein Nichtsnutz seid. Versteht Ihr den Zusammenhang?

Tja, wie man diese Situation vermeidet – wie man mit dieser Situation *umgeht*, nicht sie vermeidet – besteht darin, einfach Listen von Schwierigkeiten herzunehmen, die die Person hat, bis man eine findet, die immer wieder einen guten und festen Fall ergibt. Jawohl, sie ergibt immer wieder einen guten und festen Fall. In Ordnung, auditiert sie. Beseitigt die Withholds von ihr. Stellt eine kleine Reihe von vorgefertigten Fragen zusammen, die mit dieser speziellen Sache zu tun haben, und dann beseitigt die Nicht-Haben-Können daraus, in einer Klammer der einen oder anderen Art.

Gut, sagen wir mal, Ihr habt herausgefunden, dass Ihr tatsächlich etwas für den Arm dieses Burschen machen könntet, und es gab einen Fall auf den Arm. Gut, dass ist prima. In Ordnung. Jetzt könnten wir tatsächlich etwas für diesen Arm tun, und wir würden es auf folgender Grundlage machen: "Wann hast du jemandem einen Arm verweigert?" "Wann hat jemand dir einen Arm verweigert?" "Wann hat ein anderer jemand anderem einen Arm verweigert?" Versteht Ihr die Idee? "Welches Problem oder welche Verwirrung in Bezug auf Arme ist jetzt nicht gegenwärtig?" Zusätzlich würdet Ihr sagen: "Was über einen Arm hast niemals jemandem gesagt?" Versteht Ihr die Idee? Ihr würdet die Withholds beseitigen – einfach eine kleine Sicherheitsüberprüfung in Bezug auf Arme, versteht Ihr, und Ihr lasst diese zwei gegeneinander arbeiten. Beseitigt den Spielezustand mit den Klammern und beseitigt die Withholds mit einer Sicherheitsüberprüfung, und Ihr werdet es so ziemlich geschafft haben. Und auf einmal wird ihr Arm eine wundersame Heilung erfahren.

Aber die Bedingung ist – es muss geklärt sein, bevor Ihr mit all dem anfangt – nämlich: Hat der PC irgendeine Wirksamkeit in dem Bereich namens Arm? Oder seid Ihr derjenige, der wirksam ist? Seht Ihr, Ihr könnt Leute hypnotisieren und ihnen sagen, dass sie gesund werden sollen, und sie werden gesund. Nur dass sie es nicht machen. Ihr Körper oder ihre Bank gehorcht Euch, nicht sie.

Gut, soviel dazu. Dies ist die Gradientenskala des "Fallzustands". Ihr habt auch einen "Schwierigkeitenzsutand", die gradientenweise Schwierigkeiten. Der PC hat zehntausend Schwierigkeiten. In Ordnung. Vielleicht gibt es nur eine davon, in deren Bereich er wirksam sein kann, seht Ihr? In diesem Bereich, nur bei einem dieser Dinge wäre er es. Er wäre nur bei genau dieser einen Schwierigkeit wirksam. Er kann zehntausend auflisten, aber er ist nur bei einer wirksam.

Das ist ein interessanter Gesichtspunkt. Das ist tatsächlich der versperrte Weg beim Heilen und der versperrte Weg bei Therapien aller Art, und es ist tatsächlich der versperrte Weg in Bezug auf "Hilfe". Natürlich kann man jede Stufe der Prehav-Skala, *jede* Stufe der Prehav-Skala, in Form eines Spielezustands laufen.

Aber ich würde Euch nicht raten, "keine Bewegung" in der Form eines Spielezustands zu verwenden, wenn Ihr es nicht mit dieser Art von Version macht: Bewegungslosigkeiten sollten so verwendet werden, dass sie als Bewegung zu verstehen sind. Man läuft niemals eine Bewegungslosigkeit, man scheint nur eine Bewegungslosigkeit zu laufen. Ihr sagt: "Welche Bewegungslosigkeit hast du einem anderen verweigert?" Versteht Ihr die Idee? Das ist eine gute Anweisung. "Welche Bewegungslosigkeit hat ein anderer dir verweigert?" Dies ist das, was Ihr auf der Primär- und der Sekundärskala assessiert habt. Ihr habt "Bewegungslosigkeit" bekommen.

Ihr könntet dies nun auch in Bezug auf die Terminale des PCs laufen. Nachdem sie bei SOP Ziele assessiert worden sind, könnt Ihr einen Spielezustand-Prozess mit Assessment und so fort laufen. Ihr könnt all dies auf Routine 3 anwenden.

Habt Ihr ihr Terminal bekommen? Habt Ihr ihr Terminal bekommen? In Ordnung. Benutzt ihr Terminal, baut es in einen Prozess des Spielezustand-Typs ein. Arbeitet es auf die eine oder andere Art am E-Meter aus. Assessiert ihn in Bezug auf die Prehav-Stufe. Arbeitet es so aus, dass Ihr einen Fall bekommt, und Ihr werdet irgend etwas in Bezug auf die Vorstellung... Sagen wir mal, es wäre wirklich "Bewegungslosigkeit." "Welche Bewegungslosigkeit hast du einem Flieger verweigert?", und "Welche Bewegungslosigkeit hat ein Flieger dir verweigert", und "Welche Bewegungslosigkeit hat ein Flieger einem anderen verweigert?", und "Welche Bewegungslosigkeit hat ein anderer einem Flieger verweigert?" Versteht Ihr die Idee? Und "Welche Bewegungslosigkeit hat ein Flieger sich selber verweigert?" Und wenn Ihr schon einen Spielezustand-Prozess lauft, dann lasst uns um Himmels willen einen direkten Blick auf Probleme werfen. Es ist mir egal, welche Anweisung verwendet wird oder welche Version verwendet wird, lasst uns ihn dazu bringen, hier irgendwo ein direktes Konfrontieren durchzuführen. Jedes Mal machen wir einen direkten Spielezustand-Prozess in Bezug auf Probleme. Sonst werdet Ihr das nicht zum As-isen bringen.

Nachdem Ihr also diese Fünf-Wege-Klammer ganz ausgearbeitet habt, dann fügt Ihr noch so einen Angelhaken dazu, etwa wie, ja, "Welches Problem in Bezug auf einen Flieger könntest du konfrontieren?" oder irgend so etwas. Oder: "... hast du konfrontiert?", oder: "...würdest du konfrontieren?", oder – es ist mir egal, wie Ihr das macht, aber werft das auch in den Ring. Seht Ihr, wie das funktionieren würde?

Wenn Ihr nun ein großartiges Assessment bei jemandem durchführen würdet, und Ihr hättet sein Ziel, und Ihr hättet sein Terminal, und Ihr habt es alles in trockenen Tüchern, und

es läuft in alle Richtungen, Ihr habt ihn auf der Prehav-Skala assessiert, dann könntet Ihr ihn einfach direkt laufen, oder Ihr könntet ihn diesbezüglich in Bezug auf eine Spielezustands-Situation laufen. Es gibt eine ganze Reihe von Vorgehensweisen. Es geht immer darum, welche davon die wirksamste ist, welche die schnellste ist. Okay?

Aber an dem Tag, wo Ihr eine Anweisung lauft, die am E-Meter nicht anzeigt, an dem Tag fangt Ihr an, Bereiche zu auditieren, in denen der PC nicht wirksam sein kann, und deswegen läuft die Gleichung Ihr plus PC gegen die Bank des PCs einfach auf Ihr gegen die Bank des PCs hinaus. Versteht Ihr, wie das ist? Weil er nicht da ist. Er hat sich in diesem speziellen Bereich in einem solchen Ausmaß zurückgezogen, dass seine Wirksamkeit Euch niemals unterstützt, also bricht er ARK, er bekommt Gegenwärtige Probleme, er wird die ganze Zeit sehr verstimmt, es ist schwer, ihn in Sitzung zu halten und so fort, weil Ihr eigentlich eine Bank auditiert. Seht Ihr, Ihr auditiert eine Bank, ohne irgendwelche Unterstützung durch den PC. Wenn Ihr also auch dem PC helfen wollt, dann assessiert Ihr es besser zuerst am E-Meter und bekommt es klar. Okay?

Publikum: Okay.

Gut, ich hoffe, das wird Euch ein wenig helfen. Wenn ich zurückkomme, möchte ich ein halbes Dutzend Clears unter Euch sehen.

Vielen Dank.

Die Wiederherstellung des Urteilsvermögens

9. Vortrag des 1. Melbourner ACC gehalten von L. Ron Hubbard am 12. November 1959[72]

Vielen Dank. Vielen Dank. Und hier sind wir am dreizehnten November im ersten Melbourner ACC und alle kommen ziemlich gut zurecht – nur Du nicht. In was haben sie Dich denn hineingesteckt?

Tja, der springende Punkt, was das Klären, OT und ein paar Dutzend anderer Dinge angeht, ist, dass man wissen muss, wie man auditiert. Wenn man nun jedes Mal, wenn man dem PC gegenübersitzt, in eine schwache Valenz wechselt, und – nicht wahr, man nimmt das E-Meter, und man lässt es fallen, nicht wahr – das ist einfach eine schwache Valenz. Irgend so ein PC sagt auf einmal: "Grrrr!" Bis zu diesem Zeitpunkt seid Ihr gut zurecht gekommen, nicht wahr, und er sagt: "Grrrr!" Und Ihr macht einfach – plopp! Seht Ihr? Schwache Valenz. Lasst mich Euch bloß nicht dabei erwischen. Werft diese Sachen hinaus. Ihr seid nur aus schierer Faulheit in so eine hineingeraten. Es war so einfach, mit etwas zu kommunizieren, was Eure Linie hereingezogen hat. Versteht Ihr? Das war so einfach. Und kaum hattet Ihr es Euch versehen, fuhrt Ihr einfach damit fort, in diese Richtung zu kommunizieren, und Ihr gingt einfach ebenfalls da hinein.[73]

Es gibt da einen Genuss, von dem mir berichtet wurde, dass er sexuellem Genuss verwandt und ziemlich dieselbe Sache ist, den Ihr wahrscheinlich in jüngster Zeit nicht erfahren habt. Er wird das Glück, gegessen zu werden, genannt. Ihr habt dies in diesem Leben nicht erfahren. Aber es ist eine Tatsache. Es ist eine Tatsache, es ist tatsächlich ein Genuss. Das Glück, gegessen zu werden. Und es gibt da eine Belohnung dafür, diese Linie hinunterzurutschen. Natürlich liegt wahrscheinlich die größte Enttäuschung darin, dass wenn man bis zu einem völlig schwachen, hereinziehenden Wirkungspunkt auf der Ursache-Entfernung-Wirkungs-Linie gelangt ist, wenn man es bis zu einem total schwachen Wirkungspunkt geschafft hat, dieser dann wahrscheinlich nicht genügend Energie hatte, um einen aufzuessen. Versteht Ihr das?

---

[72] Anm.d.Übs.: In den Roten Volumes erscheint der Vortrag unter diesem Datum, aber LRH sagt zu Beginn, es sei der 13. November.

[73] Anm.d.Übs.: Das Phänomen der Schwachen Valenz ist in größerer Ausführlichkeit beschrieben im 7. Vortrag des 1. MACC, „The rule of the weak valence“, vom 12.11.59

Die Schwierigkeiten der Kommunikation liegen ganz und gar auf dem Feld, das man sich selbst aufrecht erhält. Was denkt Ihr nun, wie ich in der Vergangenheit, nun, besonders in den letzten zwölf oder dreizehn Jahren, mit allen möglichen PCs kommuniziert habe? Und denkt daran, ich habe ein furchtbare Menge an Psychos und solchem Zeug auditiert. Habe eine ungeheuere Zahl von experimentellen Prozessen auditiert. Habe PCs auditiert und völlige Fehlschläge in allen Richtungen erlitten, wisst Ihr? Weil ich fest entschlossen war, einen Prozess dazu zu bringen, dass er sich als funktionierend oder nicht funktionierend herausstellt, egal, was mit dem PC passierte. Overthandlung. Einfach tonnenweise Overthandlungen. Tja, sagt Ihr, früher oder später fängt man an, auf dieser Linie entlang abwärts zu rutschen. Versteht Ihr? Ich agiere immer noch vom Ursachepunkt aus. Und der eigentliche Grund dafür ist, dass ich keinerlei Tendenz in Bezug auf Auditing habe, versteht Ihr, und heute hat ein HGC-PC gesagt – er schickte eine schriftliche Mitteilung, ziemlich außer sich, und er schrieb: "Warum erschaffen Sie Op..." – gut, das ist umformuliert, aber: "Warum erschaffen Sie Operierende Thetans, erschaffen Sie Operierende Thetans für irgendein zugrundliegendes politisches Vorhaben?", nicht wahr, "und zweitens, erschaffen Sie sie, um es den Leuten in den Implant-Zonen heimzuzahlen?"

Nein, ich erschaffe Operierende Thetans nicht, um irgend etwas zu tun. Und die Antwort lautet natürlich, dass wir Operierende Thetans um ihrer selbst willen erschaffen, und damit sie frei sein können. Seht Ihr? Es gibt nichts darüber hinaus, es gibt keine Tendenz. Und ich sage nicht immer die Wahrheit, das versichere ich Euch. Ich habe schon vor Langem gelernt, dass es zwei Sorten von Lügen gibt, und danach konnte ich ein Schriftsteller werden. Es gab einmal die Lügen, die Leute verletzten, seht Ihr, und dann gab es die Lügen, die erzählt werden, um sie zu involvieren und sie zu verwirren und sie unterzupflügen. Versteht Ihr die Idee?

Es ist nun bezeichnend für etwas in dieser heutigen Gesellschaft, dass es heißt, alle phantasievollen Hervorbringungen seien Lügen. Also müssen wir uns davon lösen und uns klarmachen, dass man absolut frei darin ist, die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft zu erschaffen. Versteht Ihr? Man ist absolut frei, dies zu tun, außer man erschafft sie mit einer Neigung zu verletzen, zu versklaven, oder Verstimmung hervorzurufen. Seht Ihr? Es gibt da eine große Abweichung in der Linie, und eine Overthandlung ist ganz bestimmt eine Overthandlung – im Grunde aus der Sicht des PCs – aber im Bereich der relativen Wahrheit, seht Ihr, relative Wahrheit, nicht die absoluten Wahrheiten der ersten Axiome – aber im Bereich der relativen Wahrheit ist eine Overthandlung in dem Ausmaß eine Overthandlung, wie sie die optimale Lösung des größten Nutzens für die größte Anzahl von Dynamiken verletzt. Versteht Ihr? Und wenn eine Aktion unternommen wird, die mehrere Dynamiken unterdrückt und vielleicht nur einer oder zwei nützt, dann ist das eine Overthandlung. Versteht Ihr die Vorstellung? Aber es ist die optimale Lösung, die das Ausmaß des Overtseins einer Overthandlung angibt.

Angesichts der Tatsache nun, dass es nur so eine kleine Handvoll absoluter Wahrheiten gibt – nicht wahr, es gibt einen Thetan, und er erschafft Dinge. Das war's so ungefähr. Angesichts der Tatsache, dass es so wenige absolute Wahrheiten gibt, und dass alles, was über diese Tatsache hinausgeht, erschaffen ist, seid Ihr viele, viele Äonen lang an der Erschaffung des Daseins beteiligt gewesen. Und Ihr habt Wahrheit oder "die Wahrheit sagen" an die

Stelle davon gesetzt und damit identifiziert, das Beste zu machen. Ihr habt diese beiden Dinge miteinander vermischt. Die Wahrheit zu sagen heißt nicht, das Beste zu machen. Ich könnte nach draußen gehen und eine halbe Stunde lang die Straße auf und ab laufen und die Wahrheit sagen, und es gäbe ungefähr zwanzig Selbstmorde. Ist Euch das klar?

Tatsächlich haben wir nichts von diesem Swami-Zeug in Scientology und Dianetik. Hauptsächlich deswegen, weil es eine wahnsinnige Anstrengung ist, zu hypnotisieren, zu überwältigen und Anbetung hervorzubringen. Seht Ihr, das ist einfach Unsinn. Es ist die Erschaffung von Sklaverei. Es ist eine wirklich große Overthandlung, seht Ihr. Eine wirklich große. Wisst Ihr, jedermann erzählen, dass man in Kommunikation mit Jawa oder Käskopp oder irgendeinem Gott ist, und das man sein Wort empfangen habe, und irgendeine total offensichtliche Sache machen, wie die offensichtlichen Symptome auf jemandes Gesicht oder seine Reaktionen ablesen, oder irgend so etwas, oder wenn Euch das besser gefällt, sich seine Faksimiles anschauen, seine Gedanken lesen und so weiter, nicht um die Wahrheit darüber zu erzählen, sondern um ihn richtig dranzukriegen, seht Ihr. Ihn zu überwältigen, damit er die Lüge in irgendeiner Art und Weise glaubt. Das ist diese ungeheuer verdrehte Zeug, nicht wahr, nicht die Anstrengung, eine Wirkung zu erschaffen, sondern die Anstrengung, einen Sklaven zu erschaffen. Seht Ihr, das ist eine ganz andere Sache.

So dass Wahrheit tatsächlich ein Wort ist, dass nicht einmal in den Umkreis davon gehört. Es gibt Tatsachen, von denen die überwiegende – wir können nicht einmal sagen "die überwiegende Mehrheit", denn es sind praktisch alle Tatsachen, die erschaffene Tatsachen sind, die, übereingestimmt, zu Wahrheiten wurden. Wenn man sich nun dies klarmacht, dann ist das eine sehr wackelige Regel, auf die man sich da einlässt. Und wenn man sich eifrig daran macht, diese ungeheuren Tatsachen, diese absoluten Wahrheiten zusammen mit einem Physikprofessor auszubreiten, dann ist man ziemlich sicher. Seht Ihr, man ist ziemlich sicher. Man kann damit davonkommen, Physik zu lehren, ohne sich total einzupflügen, solange man sie nicht als absolute und unumstößliche Tatsachen lehrt, die niemals verändert, abgeändert, in irgendeiner Art und Weise umgeändert werden werden. Denn hier kommen wir daher und können die Physik durcheinander bringen.

Es ist nun in Ordnung, wenn man etwas als absolute Tatsache lehrt, in Anführungszeichen, wenn man sagt, dass anscheinend die meisten Leuten dieser absoluten Tatsache zustimmen und sie für wahr halten. Und diejenigen, die sie nicht für wahr halten, sind nicht hier. Aber in diesem Ausmaß ist es eine absolute Tatsache. Aber abgesehen von der ersten, kleinen Handvoll von Axiomen, seht Ihr, gibt es keine unveränderlichen Tatsachen. Alle Tatsachen sind veränderlich, abgesehen von diesen ersten paar Axiomen.

Ich weiß, dass es Eure Vorstellungskraft beansprucht, zu denken, dass so etwas wie das Boyle-Mariotte-Gesetz oder die Hebel- und Waagegesetze und so fort verändert werden könnte. Sie scheinen Gesetze zu sein, aber sie sind einfach Teil der Übereinkünfte bei der Erschaffung dieses Universums. Wenn man mit diesem Universum nicht übereinstimmt und mit seinen verschiedenen Gesetzen und so fort nicht übereinstimmt; nun, schließlich sind diese Sachen wahr, aber sie sind wahr aufgrund von Übereinstimmung. Also seid nicht allzu überrascht, wenn Ihr eines Tages eine Balkenwaage nehmt und sie aufbaut und ein Gewicht von 50 kg einen halben Meter von der Waageschneide entfernt aufhängt, und ein Gewicht von 1 kg einen halben Meter von der Waageschneide, und zurücktretet und zuschaut, wie sie sich

ausbalancieren. Denn wenn Ihr keine dieser Übereinstimmungen anerkannt habt oder Eure Anerkennung aufgehoben habt, dann neigen sie dazu, nicht mehr wahr zu sein.

Nun gut, wenn Verhaltenskodizes Bemühungen sind, abzugrenzen, was Overthandlungen sind... Ihr werdet feststellen, dass die meisten Moralkodizes einfach eine Auflistung von Overthandlungen sind. Und sie sind ein Versuch, jedermann zur Übereinstimmung zu bringen, dass diese Overthandlungen Overthandlungen sind. Nicht wahr, man redet immer von den zehn Geboten. Der einzige Grund, warum ich vom christlichen Glauben rede und nicht von einer anderen Religion, liegt darin, dass Ihr zufällig mehr über die Glaubenssätze des Christentums wisst als über die irgendeiner anderen Religion. Das bedeutet nicht, dass der christliche Glaube der schlimmste oder der beste unter den Religionen ist, oder auch der komischste. Aber es ist wahr, dass es so ist, dass sie zehn Gebote verkünden, und jedermann sagt, diese zehn Gebote sind die zehn Gebote, und das ist prima und so weiter.

Aber wenn man zurückgeht und sich ein paar von der früheren Übersetzungen der Bibel durchliest, an denen nicht herummanipuliert wurde, um eine neue Sache zu verkaufen, dann wird man feststellen, dass es da keine zehn Gebote gibt. Das ist eine der ersten Tatsachen über die zehn Gebote, die nicht wahr sind. Es gibt keine zehn Gebote. So ist es. Sie gehen einfach weiter und weiter und weiter und weiter, ich meine, ich weiß nicht wie viele es gibt. Ich würde müde, sie zu zählen, sonst könnte ich es Euch jetzt sagen. Ich glaube ich hörte bei 162 auf zu zählen. Es gibt da solche Dinge wie: "Wenn Du ein Schwein geschlachtet hast und findest sein Fleisch verdorben, so verkaufe es nicht deinem Nachbarn, verkaufe es dem Reisenden, der des Weges kommt." Das steht da drin.

Diese super-absoluten Moralkodizes sind nun im Grunde deswegen gefährlich, weil sie nicht wahr sind. Alle Jubeljahre einmal, in diesem Leben und anderen, hat ein Bursche sich "Du sollst nicht töten" herausgesucht. Irgend so ein Typ ist plötzlich aufgetaucht, lebensgroß und mit Messern zwischen den Zähnen und all das, und er war drauf und dran, die Kinder oder die Familie niederzustechen oder das Schiff zu versenken oder irgend so etwas zu machen, nicht wahr. Nun, schauen wir uns hier mal das Gleichgewicht zwischen den Dynamiken an. Seht Ihr, da hat man ein Bruchstück der dritten Dynamik, repräsentiert von diesem Vogel mit dem Messer zwischen den Zähnen, und der ganze Riesenrest von ihnen steht unter Eurem Schutz. Und in diesem Augenblick werdet Ihr nicht töten, hm? Ha-ha. "Du sollst nicht töten" als absoluter Kodex fällt weg, seht Ihr. Das tut es. Bumm. Es ist weg. Und wie gesagt, in diesem Leben oder früheren oder so etwas, wenn diese spezielle Situation auftauchte, tja, soweit es mich betraf, hat da jemand ins Gras gebissen. Ich habe dies nun niemals als große Overthandlung angesehen. Es ist keine. Versteht Ihr die Idee?

Beispielsweise haben wir gerade einen Krieg hinter uns gebracht, und das Verhalten der Japaner, als sie Nanking ursprünglich einnahmen, zeigte, dass sie keine so angenehmen Leute waren, jedenfalls nicht in ihrer militärischen Ausgabe, egal wie angenehm sie in ihren Häusern, zu Hause, sind, nicht wahr. Und sie vergewaltigten und metzelten nieder und brandschatzten in Nanking, bis praktisch nichts davon übrig war. Als ich mir das anschaute, war es kein Schauermärchen. Es war kein Schauermärchen, es war einfach eine Tatsache. Sie hatten ihren Spaß. Und die meisten der japanischen Truppen benahmen sich daneben. Und das taten auch die weißen Truppen. Die Leute legen im Krieg los, und sie wissen nicht, wann sie aufzuhören haben. Ich erinnere mich an einen Feldwebel, der während einer Landeoperation ge-

gen Ende des Krieges herumging und den Verwundeten mit dem Kolben seines Karabiners die Goldzähne aus dem Mund schlug. Er hatte eine nette Sammlung von Gold, als er fertig war. Aber ich fand, dass das ein bisschen extrem war.

Overthandlungen haben nun die Neigung, Overthandlungen zu zeugen. Und irgendwo entlang dieser Entwicklung bringt man Logik ins Spiel, und man kann anfangen, alle Overthandlungen auf bestechende Weise aus dem Dasein zu logeln. Man kann erklären, wie sie alle logisch sind. Und es gibt gerade in dieser Minute hier im lokalen Gefängnis Burschen, aber wenn man sich mit ihnen unterhielte, dann könnten sie erklären, wie es völlig logisch war, absolut völlig logisch, wie gegen alle Dynamiken verstoßen wurde, außer einem Bruchteil einer Valenz auf der ersten; sie sind völlig korrekt. Sie sehen es so, dass es völlig korrekt war, ihr ganzes Leben lang gegen alle Dynamiken zu verstoßen. Es war so logisch.

Ihr seht also, dass es auf die eine oder andere Weise eines Urteilsvermögens bedarf, um in einer Gesellschaft freies Verhalten zu erfahren. Man kann nicht einen Haufen von Sklaven haben und gleichzeitig keine Super-Moralkodizes und Gesetze. Seht Ihr das? In der Abwesenheit von Urteilsvermögen benötigt man alle möglichen Gesetze. Und Ihr könnt Euch das merken, dass es um so weniger Urteilsvermögen gibt, je mehr Gesetze es gibt. In der Entwicklung der Dianetik und Scientology wurden in dem Maße immer mehr Gesetze entwickelt, in dem sich herausstellte, dass die Praktizierenden und die PCs kein Urteilsvermögen hatten. Versteht Ihr die Idee? Der Auditor konnte in Bezug auf das Prozessing eines Preclears kein Urteilsvermögen ausüben, er konnte es selber nicht sehen, nicht wahr, und es war für ihn nicht offensichtlich, also erfanden wir ein Gesetz, ich erfand ein Gesetz, um diese Tatsache aufzuzeigen. Versteht Ihr die Idee?

Falls Ihr es bemerkt, ich bin sehr vorsichtig damit, weitere Gesetze hinzuzufügen, weil wir in die eher optimale Richtung gehen, bei den Leuten mehr Urteilsvermögen zu erzeugen. Versteht Ihr die Vorstellung? Völlig andere Sichtweise. Es ist nun nicht so, dass diese Gesetze nicht helfen – das tun sie. Tatsächlich wären wir nicht da, wo wir heute sind, wenn wir nicht ein paar Leuten über die Schwierigkeiten in Bezug auf Sachen hinweggeholfen hätten. Das ist der Grund, warum ich hin und wieder sage: "Niemals, unter keinen Umständen, mache mit dem PC dies, das oder jenes." Und dann, sicherlich innerhalb eines Tages oder so, wenn nicht sogar innerhalb einer Stunde, werdet Ihr mich außerdem sagen hören: "Zum Auditieren ist Urteilsvermögen erforderlich", und eine der Arten, dies auszudrücken, lautet: "Auditing ist das, mit dem man davonkommen kann", was eine alte Redensart ist, aber eine sehr wahre. Ungeachtet all der Gesetze ist Auditing das, mit dem man davonkommen kann. Und wenn man nicht damit davongekommen ist, ist es kein Auditing. Es sind Kodexbrüche und alles andere, versteht Ihr.

Wenn man ein freies Leben führt, gibt es eine Sache, die man aufgibt. Man gibt zu einem gewissen Grade die Sicherheit auf, nicht gehängt zu werden. Denn wenn ein Sklave sich in genau vorgegebenen, eingefahrenen Gleisen des Verhaltens bewegt, und stets alle Gesetze beachtet und befolgt, jedes einzelne Gesetz, dann wird er niemals gehängt oder bestraft, oder? Normalerweise kommt er durch. Er ist brav, sicher, dumm und schwach. Weicht niemals auch nur eine Haaresbreite von der Linie ab. Aber damit ist eine Sicherheit verbunden. Ungefähr gesprochen ist es analog zu dem Burschen, der angestellt ist und eine regelmäßige Gehaltszahlung bekommt, und es ist eine einigermaßen sichere Stelle, und er wird wahrscheinlich

nicht entlassen werden. Er fährt niemals so etwas wie einen Mercedes-Benz, aber er hat immer etwas zu essen, seht Ihr. Das Leben hat keine Höhepunkte, aber es hat auch keine Abgründe. Seht Ihr? Sicherheit. Eine unveränderliche Monotonie. Damit ist nicht wirklich etwas verkehrt. Es ist eine Methode, um zu leben. Man beachtet bestimmte Gesetze und stimmt bestimmten Kodizes zu, und von da ab ist für einen alles in Ordnung. Tja, das fängt an, in dem Moment den Bach hinunterzugehen, in dem man Freiheit ins Spiel bringt.

In dem großen Empire, das Großbritannien unter der sozialistischen Führung aufgab, prahlten die Sozialisten, dass es zu Beginn der Regierungszeit der Sozialisten etwa 400 Millionen Menschen im britischen Empire gab, und als sie fertig waren, lebten nur noch 30 Millionen Leute darin. Ziemlich gut. Und es gab in vielen dieser Gegenden seitdem nichts als Aufruhr, Tumult und Revolution. Sie gewährten eine Menge Freiheit, aber sie stellten keinerlei Weisheit zur Verfügung. Ein sehr ernster Fehler.

Die einzige Methode, wie sie irgendein ordentliches Endziel hätten erreichen können, hätte darin bestanden, entweder das ursprüngliche, eingeborene Recht in einigen dieser Gegenden wieder einzusetzen, oder den Leute zuzusetzen, bis zu dem Punkt, wo sie das englische Recht verstehen und es befolgen könnten, aber nicht, sie auf halbem Wege stehen zu lassen und sich dann davonzumachen. Urteilsvermögen ist der Faktor, der an die Stelle des Gesetzes gesetzt werden muss.

Und ein Mensch kann so frei sein, wie sein Urteilsvermögen rehabilitiert wird. Und das ist das Maß Freiheit, das er je erreichen kann, denn sonderbarerweise wird er entdecken, dass er selber einen Fehler macht, und dann wird er sich selber Gesetze auferlegen. Wenn man es nicht für ihn übernimmt, dann wird er es für sich selber machen. Er wird sagen: "Also, das darf ich nie wieder machen", während er den eingeschlagenen Schädel des Babys wäscht. Versteht Ihr? Er sagt einfach: "Ich darf das nie wieder machen." Im Grunde hat er folgendes gesagt, ohne es so zu formulieren: "Artikel 4, Abschnitt 8, Strafgesetzbuch, Kindstötung, das Niedermetzeln von Babies soll mit Strafe belegt werden", versteht Ihr. So hat er es nicht ausgedrückt. Er sagt einfach: "Also, das ist eine schlechte Tat. Eine schlechte, dumme, sinnlose Tat, und ich bin schuldig, eine solche begangen zu haben, und deswegen soll ich dies von nun ab nicht mehr tun." Er stellt sein eigenes Gesetz auf, und er sagt: "Ich soll keine Babys töten." Peng. Versteht Ihr die Idee? Menschen leben in ihrem eigenen Bereich.

Fast niemals sagt er sich selber etwas anderes – er sagt: "Also, wenn ich in der Nähe von Babies bin, muss ich mein Urteilsvermögen in Bezug auf sie steigern." Das macht er nicht. Er zieht gewöhnlich die Notbremsen und erschafft ein Gesetz. Er gibt sich nicht wirklich die Mühe, eingehender zu verstehen, womit er Schwierigkeiten hat, und er hat die Neigung, in Bezug darauf Gesetze aufzustellen. Ihr seht also, dass zwei Möglichkeiten zur Wahl standen, als er den Schädel des Babys eingeschlagen hatte. Die eine war, ein Gesetz aufzustellen: "Kindstötung. Ich als der Vorerwähnte soll nicht Kindstötung begehen heute und hernach." Seht Ihr, das war die eine Richtung. Und er hatte eine völlig andere Wahl, und die lautete: "Heute und hernach, wenn ich als der Vorerwähnte Handlungen dieser Art mit den Konsequenzen, welche jene begleiten, begehen kann, und ich besser nicht so verflixt blöd in Bezug darauf sein sollte, dann sollte ich besser etwas darüber herausfinden und ich sollte besser mein Urteilsvermögen in Bezug auf Babies erhöhen." Dies erscheint Euch jetzt nicht als sehr fremdartiger und neuer Gedanke, weil Ihr Ihr seid und Ihr hier seid. Also habt Ihr diese Ent-

scheidung schon vor langer Zeit getroffen. Ihr habt entschieden, dass die richtige Methode, um mit irgendeiner gegebenen moralischen, rechtlichen, dynamischen Situation umzugehen, darin besteht, das Urteilsvermögen zu erhöhen. Vor langer Zeit habt Ihr das entschieden, sonst wärt Ihr nicht hier, Ihr wärt nicht an Dianetik oder Scientology interessiert.

Der Grund dafür, warum es schwer ist, die Polizei an Dianetik und Scientology interessiert zu machen, liegt darin, dass die meisten dieser Burschen den genau entgegengesetzten Kurs eingeschlagen haben. Sie schlagen einem Baby den Schädel ein, und sie sagen: "Ha. Es sollte da ein Gesetz geben. Ich werde mich aufmachen und ein Gesetz aufstellen, um sicherzustellen, dass ich es nicht breche. Ich darf mit Babys nicht so vertraut sein." Versteht Ihr die Idee? Es sind beinahe zwei Wege, könnte man sagen, zwei Wege, die zur Anständigkeit führen, oder zur Richtigkeit oder dazu, mit erhobenen Kopf im Tageslicht spazieren gehen zu können. Es gibt zwei Wege, und einer besteht darin, sehr gesetzestreu zu sein, und der andere besteht darin, ein ausgezeichnetes Urteilsvermögen zu haben. Und wenn man kein ausgezeichnetes Urteilsvermögen hat, dann muss man Mengen von Gesetzen haben. Und wenn man keine Mengen von Gesetzen hat, dann muss man ausgezeichnetes Urteilsvermögen haben. Und auf diese Weise funktioniert es. Und deswegen, speziell in diesen Stadium des Spiels, steht es Euch gut an, Euch klarzumachen, dass Ihr Euch selber nicht mehr Freiheit haben lassen werdet, als Ihr glaubt, dass Ihr das Urteilsvermögen habt, damit umgehen zu können.

Ihr werdet es Euch selber nicht lassen, mir egal, wer bei Euch was auditiert, vielleicht jagt er Euch sogar aus Eurem Kopf und kehrt das oberste nach unten und bringt Euch dazu, 100.000 Kilowatt zu erzeugen, versteht Ihr? Oooh. Ihr würdet einen Blick darauf werfen, wenn Ihr nicht glaubt, dass Ihr dafür bereit seid, Ihr wärt sehr verbindlich, und Ihr würdet hinausgehen und für mich 100.000 Kilowatt herumschleudern, wenn ich Euch darum bäte, was ich allerdings nicht tue. Am Tag darauf würdet Ihr einfach zu Euren Freunden sagen: "Also, das war eine interessante Erfahrung." Und Ihr werdet keine 100.000 Kilowatt mehr herumschleudern, das versichere ich Euch. Anscheinend seid Ihr in einen guten Zustand gekommen und habt Euch dann wieder eingesponnen. Nicht wahr, wieder verschlechtert. Das ist überhaupt nicht das, was passiert ist. Eure Fähigkeiten wurden vergrößert, ohne die Vergrößerung, die damit einhergehende Vergrößerung des Urteilsvermögens. Versteht Ihr? Eure Pferdestärken vermehrt, aber Ihr wusstet, dass Ihr Euer Urteilsvermögen nicht vergrößert hattet. Folglich würdet Ihr so viele Pferdestärken nicht nutzen.

Es gibt da ein altes, mystische Gebrabbel darüber: "Du sollst so viel Macht von dem mächtigen, alles sehenden Jawa oder Schmitzfu erhalten, wie du die Fähigkeit offenbarest, dass sie dir anvertrauet werden kann." Das ist ein altes, mystisches Gesetz. Also, das ist ein netter, fremdbestimmter Haufen Humbug. Die Tatsachen in dieser Angelegenheit lauten, dass Ihr Euch selber gestatten werdet, so viel Macht zu haben, wie Ihr glaubt, dass Ihr das nötige Urteilsvermögen habt. Und Ihr werdet Euch selber nicht mehr Macht haben lassen als das. Deswegen nun ist Urteilsvermögen ein Thema, mit dem wir seit vielen Jahren gespielt haben. Ich will Euch nun nicht sagen, dass das Thema Urteilsvermögen vollständig abgehandelt ist. Aber ich kann Euch sagen, woraus Urteilsvermögen besteht. Urteilsvermögen besteht aus Vertrautheit und der Fähigkeit, relative Wichtigkeiten einzuschätzen. Relative Wichtigkeiten.

Typ springt auf Deck mit einem Messer zwischen den Zähnen – Ihr möchtet keine Reiz-Reaktions-Maschine haben, die ihn einfach niederschießt, denn vielleicht ist es Euer

Freund, der gerade von einem Tauchgang kommt. Ihr möchtet genügend Urteilsvermögen. Nun, Urteilsvermögen besteht aus der Wichtigkeit der Tatsache mit Bezug auf ihre Umgebung. Da war er, da ist er, was werdet Ihr tun? Nun, Ihr werdet in dem Ausmaß tun, wie Ihr erkennt und beobachtet und auswertet. Ihr wist, warum er da ist und was er ist und was er macht. Dies hängt alles von ziemlich schneller Beobachtung ab. Je mehr Gesetze Ihr habt, desto weniger würdet Ihr beobachten. Ihr richtet Euch in der Sicherheit ein, einfach dem Gesetz zu folgen, und eines Tages gerät das Gesetz außer Mode, und Ihr befolgt immer noch das Gesetz. Und alle Eurer Aberrationen sind einfach Gesetze, die aus der Mode gekommen sind.

Ihr befolgt immer noch Gesetze, die in der Minoischen Zivilisation Geltung hatten. Gesetze, die Geltung für das Verhalten von Offizieren von Raumschiffen des Imperialen Reichs hatten. Also, ich könnte ein paar davon auf der Stelle bei Euch ausgraben. Artikel 62, Königliches Gesetzbuch, Konföderation der 13. Galaxis: "Beschränkungen hinsichtlich der Bestrafung von niederen Diensträngen". Irgend so etwas von der Art, wisst Ihr. Es ist völliger Unsinn. Und dennoch werdet Ihr feststellen, dass Ihr es angewendet habt. Ihr findet heraus, dass Ihr als Mann genau wusstet, wie hart Ihr jemand schlagen konntet. Versteht Ihr, wenn Ihr sie überhaupt schlagen musstet, schlugt Ihr sie genau bis zu diesem Grad. Und so fort. Wahrscheinlich stelltet Ihr sogar sicher, dass sie nicht in der Nähe von irgendeinem Gräting waren, damit man sie nicht irgendwelche Leitern hinunterstürzte. Nicht wahr, es gibt bestimmte Mittel und Wege, es gibt ein bestimmtes Ausmaß an Verletzung, das in Ordnung war zuzufügen, und das stand im Königlichen Gesetzbuch von Gott weiß wo, versteht Ihr. Vor Millionen und Millionen, und Milliarden von Jahren. Und es steht immer noch im Drehbuch.

Eines Tages werdet Ihr Boxer, Ihr folgt immer noch dem genauen Ausmaß an Bestrafung, das Ihr zumessen könnt. Und natürlich war das Königliche Gesetzbuch zu viel für ihn. Natürlich haben alle Kodizes etwas mit der Regulierung von und dem Umgang mit Kraft und mit Ihrer Ausrichtung und dieser Art von Dingen zu tun. Gut, das hängt von Urteilsvermögen ab. Und das genaue Ausmaß von Kraft, das man benutzen kann, ist das genaue Ausmaß von Kraft, das genau die Wirkung erzielen wird, von der man glaubt, dass sie erzielt werden sollte. Und nur dort, wo Ihr zu viel oder zu wenig eingesetzt habt und die Aufgabe nicht erfüllt habt, habt Ihr Euer Urteil als schlecht eingestuft. Und man könnte sagen, dass das Urteil so zutreffend war, wie Ihr in der Lage wart, Axiom 10[74] zu befolgen. Seht Ihr, das ist es, was Urteilsvermögen für Euch im Grunde ist. Versteht Ihr, es geht um das Schaffen einer Wirkung. Nun, um das Schaffen der richtigen Wirkung, die man erwünscht hat.

Anders gesagt, der Ausdruck einer Absicht. Der Ausdruck einer Absicht ist es, was das ist. Ihr wolltet eine bestimmte Wirkung erzielen. Also, ob Ihr es glaubt oder nicht, nicht alle Wirkungen sind schlecht. Und diese bestand einfach darin, eine Absicht zum Ausdruck zu bringen. Gut, diese Absicht erforderte, dass Ihr ein bestimmtes Postulat machtet, und nicht zu viel und nicht zu wenig, versteht Ihr. Wahrscheinlich benutztet Kraft, nicht zu viel, nicht zu wenig Kraft, versteht Ihr. Wahrscheinlich veränderte die, die ihr benutztet, irgendeine Masse, aber nicht zu viel und nicht zu wenig. Und wenn Ihr gerade da in die Gruppe kamt und genau diese Wirkung erzeugtet, dann hattet Ihr das Zutrauen, dass Ihr in der Lage wart, Axiom 10 zu befolgen. Seht Ihr, Axiom 10, das Erschaffen einer Wirkung. Ihr hattet das Zutrau-

[74] Anm.d.Übs.: Das Scientology-Axiom 10 lautet: „Das höchste Ziel in diesem Universum ist das Schaffen einer Wirkung."

en, dass Ihr eine Wirkung erschaffen konntet. Und ich werde Euch den genauen Weg aufzeigen, wie man zu Urteilsvermögen gelangt.

Der genaue Weg, um zu Urteilsvermögen zu gelangen, besteht darin, einfach das Zutrauen in das Erschaffen einer angemessenen Wirkung zu rehabilitieren, das ist alles. Denn eines der Grundgesetze, das über allen anderen Gesetzen steht, ist Axiom 10. Es ist einfach ein Gesetz, genau wie alles andere, wisst Ihr. Ihr sagt: "Worum geht es in diesem Spiel in diesem Universum?" Tja, das Spiel in diesem Universum dreht sich um das Erschaffen einer Wirkung. Das Erschaffen der beabsichtigten Wirkung hieße, dieses Gesetz zu befolgen. Seht Ihr? Ihr beabsichtigt eine Wirkung, und Ihr erschafft sie, und damit wird das befolgt. Versteht Ihr die Idee? Wenn Ihr also dieses Gesetz überhaupt habt, nun, dann wäre das Erschaffen einer Wirkung das Erschaffen der beabsichtigten Wirkung, nicht irgendeiner anderen Wirkung. und Ihr werdet in dem Ausmaß frei werden, wie Ihr Zutrauen darin habt, die Wirkung erschaffen zu können, die Ihr zu erschaffen beabsichtigtet. Richtig? Deswegen war es in der Dianetik so, und in der Scientology, dass wenn ihr beabsichtigt hattet, eine bestimmte Wirkung beim PC zu erschaffen, und ihr sie nicht erschuft, dann verschlechterte sich Euer Urteilsvermögen. Stimmt's? Aber wenn Ihr beabsichtigt hattet, eine bestimmte Wirkung zu erschaffen, und ihr erschuft sie, dann dachtet Ihr, dass Ihr ein ziemlich guter Auditor wäret. Stimmt's?

In Ordnung. Deswegen lade ich Euch dazu ein, jeder solchen Richtung mit Vorsicht zu folgen und einfach mit einer Reihe von Gewinnen die Leiter nach oben zu steigen. Nun sage ich Euch, dass dies, das und jenes bei PCs dies, das und jenes bewirken wird. Und wie Ihr bemerkt habt, blieb mein Sommer in Saint Hill ohne eine Zentrale Organisation, die mir am Hals hing, nicht ohne gewisse Resultate. Ich habe hier bestimmte Techniken und ein gewisses Know-How hervorgebracht, von dem Ihr den vollen Nutzen erhaltet. Diese Techniken und dieses Know-How sind nun zum jetzigen Zeitpunkt tatsächlich ausreichend, um jedem PC den Boden unter den Füßen wegzuziehen. Ihr wollt nun die Aberrationen von jemandem verletzen, Ihr verletzt nicht den PC. Ihr mischt seine Aberrationen auf. Um sie also aufzumischen, solltet Ihr besser – das klingt schrecklich – aber Ihr solltet besser eine Technik verwenden, von der Ihr wisst, dass sie diese Wirkung erzielt. Tja, dies erfordert natürlich Erfahrung. Das heißt Vertrautheit.

Es ist nun wahrscheinlich in Ordnung, wenn ich Euch sage, dass Ihr in dieser Klasse sitzen und eine Menge OTs hervorbringen sollt, aber soweit es um einen Auditor geht, würde ich Euch eher sagen, dass Ihr eine Menge Wirkungen hervorbringen sollt, die hervorzubringen Ihr beabsichtigt. Ihr geht hier mit besserem Urteilsvermögen weg, versteht Ihr. In den letzten Jahren nun, speziell während des letzten Jahres, bin ich nun so eitel geworden, was das Kurieren von jemandes Ischias angeht, oder seine linke Ohrmuschel in Ordnung zu bringen – ich rede nicht unbedingt davon zu beabsichtigen, es von hier ab bis zum Ende der Zeitspur in Ordnung zu bringen, versteht Ihr, sondern davon, auf der Stelle eine gute, stabile Befreiung hinsichtlich der Situation zu erzielen, sie zu stabilisieren, diese Sachen aus dem Ring zu werfen, so dass sie diese spezielle Krankheit nicht mehr haben, und so weiter – tja, ich bin in dieser speziellen Richtung so eitel geworden, dass ich lässig sagen würde: Medizin? Hah, wofür braucht Ihr das? Seht Ihr?

Es gibt bestimmte biochemische Produkte, endokrinologische Effekte, und sicher bestimmte chirurgische Wirkungen oder solche aus der Geburtshilfe, die man im Gebiet der Medizin bewirken könnte. Sehr gut möglich, dass wenn einem Typ der Arm weh tut und man ihm den abschneidet, dann tut er ihm nicht mehr weh. Aber ich habe angefangen zu glauben, dass die Antwort bei jeglicher Krankheit nicht in physischer Manipulation liegt. Die Antwort liegt nicht in physischer Manipulation. Ich sehe, wie jemandes Infektion sehr schön geheilt wurde, die Infektion ist ganz und gar geheilt, und es geht ihm jetzt gut, oder? Und dann verstreichen fünf Jahre, und diese Sache vervollständigt den Rest des Aktionszyklus. Jawohl. Man kuriert das eiternde Ohr dieses Burschen, und er ist völlig in Ordnung, und sein Ohr ist ganz geheilt und so fort, und dies geschieht in Abwesenheit jeglichen anderen Prozessings, versteht Ihr, sie verabreichen ihm einfach Medikamente und bespritzen ihn und vernichten Bazillen und machen dies und jenes, und er kommt auf der Zeitspur ein Stück voran, und ganz auf einmal hat er diese sonderbare Krankheit, die niemand so recht diagnostizieren kann. Tja, die sonderbare Krankheit, die er hat, die niemand so recht diagnostizieren kann, ist natürlich der verbleibende Rest des Aktionszyklus der Krankheit, die früher begonnen und kuriert wurde. Und das ist es. Und es tritt in vielen merkwürdigen Versionen auf. Und die einzige Antwort liegt ganz und gar nicht im Kurieren.

Die Antwort liegt darin, den Wunsch einer Person, krank zu sein, zu lösen. Und jeder, sogar die Doktoren, würden Euch sagen: "Tja, ich, das ist diesbezüglich offenbar korrekt. Weiß es schon seit Jahren, seit Jahren. Vorbeugende Medizin ist viel besser, das ist sehr gute Medizin. Wusste ich schon seit Jahren." Also, wenn sie es schon seit Jahren gewusst haben, warum haben sie nichts in Bezug darauf unternommen? Denn man kann eine Krankheit, eine physische Krankheit, nicht mit anderen physischen Mitteln verhindern. Versteht Ihr die Idee? Man kann eine physikalische Krankheit nicht verhindern. Denn Krankheit ist im Grunde eine kreative Funktion. Die Person hat selber eine Krankheit aufgemockt. Und Ihr wollt jemandes Mock-Ups kurieren, indem Ihr ihm, Entschuldigung, meine Damen, eine 25-cm-Nadel in den Hintern steckt? Auf diese Weise werdet Ihr keine Mock-Ups kurieren, das kann ich Euch absolut versichern. Ihr werdet ihm ein weiteres Mock-Up geben. Ihr versteht die Idee. Ach, seid doch nicht so geschockt. Auf diese Weise kuriert man keine Mock-Ups.

Tatsächlich kann man mit Hilfe von physiologischen Reaktionen ein paar merkwürdige Sachen mit Mock-Ups anstellen, ich werde Euch nur ganz schnell davon erzählen. Man könnte jemandes Mock-Ups mit Hilfe von physischen Manipulationen achtmal so groß wie lebensgroß machen. Man kann zum Beispiel Sauerstoff nehmen, reinen Sauerstoff, ihn jemandem auf die Nase klatschen und ihn eine Weile lang nichts anderes einatmen lassen. Haltet die Zigaretten von ihm fern, denn wenn er explodiert, dann wird er natürlich wie ein angestochener Luftballon in die Luft gehen. Wenn er ein paar Stahlzähne hat und sie gegeneinander klackern lässt, dann war's das für ihn, nicht wahr. Aber Ihr wärt fasziniert davon, wie viele Bilder er sieht. Seht Ihr, Sauerstoff macht etwas mit Bildern. Gut, das ist schön, das ist schön. CO_2 macht etwas mit Bildern. Wenn man eine furchtbare Menge an CO_2 nimmt, nicht in der gefrorenen Version, und es in jemandes Lungen stopft, dann wird er eine Menge Bilder sehen. Irgend etwas wird mit den Bildern des Falles passieren, das ist sicher. Und wenn man eine Menge Zyanid-Gas nimmt und es in seine Lungen drückt, dann wird er eine Menge Bilder sehen.

Tatsächlich kann man Leute dazu bringen, eine Menge Bilder zu sehen. Ihr könnt nun jemandem das gute, alte Dianazin geben, das aus enormen Mengen von Kalzium, enormen Mengen von Ascorbinsäure und Vitamin B1 besteht, vielleicht noch ein paar andere kleine Dinge, um die Sache zu verschärfen. Ihr könnt ihm eine Menge davon geben. Stopft ihn einfach voll damit, und Ihr könnt ihn tatsächlich durch ein paar ziemlich fantastische chronische Engramme bewegen. Er bewegt sich einfach zu einer anderen Stelle im Engramm. Es bewirkt etwas – es bewirkt etwas bei Krebs. Ich weiß nicht, was. Ich sage nicht, dass es Krebs heilt. Es bewirkt einfach etwas dabei. Hautkrebs und solche Sachen, ich habe bei einem PC gesehen, wie es sich anstellte, einfach indem ich ihm Dosen von diesem Zeug gab. Und dann läuft es aus. Ein Bursche, der vorher eine einigermaßen schlechte Haut hatte, kam mit einer ziemlich guten Haut daraus hervor. Wenn man es nicht bis zu einem vollständigen Ablauf durchzieht – natürlich ist der andere Faktor, der damit zu tun hat, Nikotinsäure, die dies hauptsächlich bewirkt – wenn man es nicht bis zu einem vollständigen Ablauf durchzieht, dann lässt man ihn inmitten von etwas hängen. Und ein vollständiger Ablauf bedeutet, dass die Nikotinsäure so viele Hitzewallungen anstellt und zusammen damit alle möglichen anderen Sachen, und es ist so verdammt unangenehm, Verzeihung, dass einen Ablauf vollständig zu Ende zu bringen höchst unwahrscheinlich ist. Versteht Ihr die Idee? Gut, soviel zu physischer Manipulation.

In den letzten paar Minuten möchte ich zu Euch über Swami-Aktionen sprechen. Also Mann, da ist nichts dabei, da ist nichts dabei, wenn Ihr wollt, dass jemand Bilder sieht oder die physische Form verändert oder irgend so etwas. Alles, was man macht, um so etwas zu tun, ist die Fremdbestimmung bei dem Fall zu benutzen, sie als stärker als der PC anzusehen und ein Ergebnis mit Hilfe von Hypnose zustande zu bringen. Alles, was Ihr machen müsst, ist die Verantwortung von jemandem bis auf Null zu verringern, und Ihr habt ihn hypnotisiert. Das ist die ganze Aktion von Hypnose. Erklärt jemandem einfach gründlich und über einen langen Zeitraum, inwiefern er für nichts verantwortlich ist, und er wird schließlich zittrig werden, und peng. Das ist der exakte Mechanismus von Hypnose, und natürlich kann man die physische Form des Körpers auf die eine oder andere Weise ändern. Da ist nicht viel dabei. Man könnte hypnotisieren, es ist nicht einmal irgendwelche Zeit erforderlich, um jemanden zu hypnotiseren, und der Grund, dass sie nicht jedermann hypnotisieren, liegt darin, dass Hypnotiseure einfach Hasenfüße sind. Das stimmt. Sie haben Angst. Sie sind Feiglinge. Ihnen ist nicht klar, wie weit man manchmal gehen muss. Und es hat keinen wirklichen Wert. Überhaupt keinen Wert. Es verbessert vielleicht die Kräfte und Massen des Körpers, aber ganz und gar auf Kosten des PCs. Und es gibt da nichts, wenn man keinen PC da hat, also warum sollte man sich die Mühe machen, an der Masse herumzumachen? Versteht Ihr? Ihr könnt ein Mädchen dazu bringen, auf gewisse Weise zweimal so gut auszusehen, auf physische Weise den Körper dieses Thetans dazu bringen, physisch netter auszusehen. Aber Thetan geht danach in einem totalen Nebel umher. Wozu ist ein Körper gut? Versteht Ihr? Oh, wenn Ihr das Universum dekorieren wollt, dann lernt Bildhauerei und formt ein paar Körper, Ihr müsst keinen Thetans zusetzen.

Gut, worum es mir hier geht, ist dass physiologische Veränderungen und der Hokus-Pokus und die Narreteien und das Überwältigen und all dieses Zeug... oh, ich hätte Euch dies schon vor Jahren sagen können, und es wäre zum größten Teil Meinung gewesen, oder Ihr

hättet es meinen eigenen Vorlieben zugeschrieben oder so etwas. Aber heute, heute musste ich dieser ganze Frage ganz von Neuem ins Auge sehen. Und ich stelle fest dass, sicher, wenn jemand sich ein Bein bricht, um Himmels Willen, legt ihm eine Schiene an, und wenn er zu Tode blutet, dann legt ihm einen Druckverband an. Flickt ihn zusammen. Steckt ihn zusammen. Und dann, um Himmels Willen, auditiert es aus, wenn Ihr wollt, dass er irgendwohin kommt, denn er ist derjenige, der das gebrochene Bein hatte. Er ist derjenige, der das gebrochene Bein hatte, und das ist sehr unangenehm. Und Ihr müsst nicht losgehen und dies der Öffentlichkeit erzählen, dass jeder Bursche seinen eigenen selbst gezogenen Keim der Zerstörung mit sich herumträgt. Seht Ihr?

Es ist furchtbar, den Leuten so etwas aufzubürden. Ihr nehmt einfach jemanden her, der kein Scientologe ist und niemals auch nur fünf Zentimeter nach oben gekommen ist und der keine Realität über gar nichts hat, und Ihr sagt: "Also, erinnerst du dich an diese Operation, die du da in 1949 hattest?" Und er sagt: "Oh ja, da war sie, genau." Ihr sagt: "Also, du hast die ganze Sache aufgemockt. Hast es ganz allein gemacht, ausschließlich du selbst. Es warst einfach du, und sonst niemand." Wisst Ihr, dass er es Euch nicht abkaufen wird? Und dennoch ist es tatsächlich der einzige Weg für ihn, um daraus herauszukommen, es aus diesem Blickpunkt zu auditieren. Die alte Dianetik funktionierte, weil die Person auf versteckte Weise Verantwortung dafür übernahm, es getan zu haben. Und ganz zufällig löschte man beim Auslöschen des Engramms auch seine Overts im Engramm selber mit aus, auf irgendeine Weise, und es kam irgendwie richtig heraus und es ging aufwärts. Also, im Vergleich zu dem, was wir jetzt machen, ist das ziemlich ungelenk. Man könnte einen Burschen einfach hinsetzen und zu ihm sagen: "Denke an einen Overt gegen eine Frau. Danke. Denke an einen Overt gegen eine Frau. Danke. Denke an einen Overt gegen eine Frau", nicht wahr. Oder: "Denke an etwas, was du einer Frau getan hast. Denke an etwas, was du einer Frau getan haben könntest", oder irgend so etwas in der Art. Wisst Ihr, irgendein Overt, irgendeine Art, wie Ihr es formulieren wollt, und Ihr sagt es immer und immer und immer wieder, und die Bank wird einfach anfangen, in Fetzen davonzufliegen, auf die eine oder andere Weise, nicht wahr. Da geht sie dahin.

Der Bursche sagt: "Ich habe hier ein großes, dickes, saftiges Engramm, und sie bringen mich um, und sie hängen mich auf, und..." Zur Hölle damit, dass sie ihn umbringen und hängen. Er musste von A bis Z dabei mitarbeiten, damit er umgebracht und gehängt werden konnte. Und er sagt: "Sie bringen mich um und hängen mich auf", und Ihr sagt: "In Ordnung. Also jetzt wollen wir mal einfach" – wenn es ein Scientologe ist, sagt Ihr einfach: "Also, jetzt wollen wir mal deine Overts davon herunterbekommen." Also würde er sie davon herunterschälen, und auf einmal verschwindet das Bild. Er muss nicht das ganze Bild erfahren und noch einmal ganz von vorne gehängt werden, wie er es in der Dianetik tat. Versteht Ihr?

Der Unterschied nun dazwischen, die Verantwortung dafür zu übernehmen, die Ursache von etwas zu sein, und das nicht zu tun, besteht darin, dass man immer wieder durch dasselbe Geschehnis geht, wenn man nicht den Ursachepunkt in Bezug darauf einnimmt. Man muss es wieder-leben und es wieder-erfahren und es wieder-dies und wieder-jenes. Tja, man kann dieser Sache in dem Augenblick Adieu sagen, in dem man einen PC dazu bringen kann, Ursache einzunehmen. Sobald er anfängt, die Ursache einzunehmen, werdet Ihr feststellen, dass er dieses ganze Aufgehängt werden von Anfang bis Ende durchplant. Macht zu dieser

Sache und zu jener Pläne und so weiter. Es ist einfacher, wenn Ihr sagt: "Wo hat dieses Aufhängen stattgefunden?" "Ah, ich weiß nicht, öh." "War es auf diesem Planeten?" "Jawohl, dieser Planet." "Gut, in welchem Land war es?" "Also, das ist ziemlich egal, dieser Planet, dieser Planet. Es war auf diesem Planeten." Ihr sagt: "Gut. In Ordnung, jetzt denke an einen Overt gegen diesen Planeten." Es ist so blödsinnig einfach, versteht Ihr.

Und seine Zeitspur hinsichtlich dieses Planeten wird frei. Sein Gedächtnis kehrt zurück. Und er schnellt wieder in Macht zurück, seht Ihr. Jedoch möchte ich Euch darauf aufmerksam machen, dass Ihr mit dieser Sache daran seid, Overts auszulöschen. Ihr löscht Overts aus, Ihr stellt nicht unbedingt das Urteilsvermögen der Person wieder her. Versteht Ihr die Idee? Daher: "Welche Wirkung könntest du oder wärest du bereit, in Bezug auf diesen Planeten zu erschaffen, von der du glaubst, dass du sie in Bezug auf diesen Planeten erschaffen könntest?" Das ist eine sehr lange, schwerfällige Auditinganweisung, es gibt viel bessere, aber ich versuche einfach, Euch den vollständigen, schrecklichen Gehalt davon zu geben, was eine Axiom-10-Anweisung wäre. "Welche Wirkung", nicht war, er hat dieses Aufgehängt werden, und er hat gesagt, es war auf diesem Planeten. "Welche Wirkung wärest du bereit, in Bezug auf diesen Planeten zu erschaffen, die du in Bezug auf diesen Planeten erschaffen könntest?" Das ist keine Auditinganweisung, das ist einfach der Gehalt davon, was Ihr ihn fragen müsstet. Und nach einer Weile sagt er: "Wirkung in Bezug auf den... Oh, Mann. Oh jeh. Oh nein. Also, schauen wir mal. Wenn ich an einem Strand wäre, und da wäre ein Fußabdruck auf dem Strand, dann könnte ich wahrscheinlich ein Sandkorn einen halben Zentimeter über die Fußspur blasen. Ja, ich könnte glaube ich diese Wirkung erschaffen."

Mit diesem Prozess bringt er nun als Endprodukt Urteilsvermögen hervor. Versteht Ihr die Idee? Ihr lasst ihn Urteilsvermögen einüben und so fort, und er fängt an, all die Gesetze loszulassen, die ihn zurückhalten. Daher ist diese Art von Prozess an sich sowohl ein notwendiger Bestandteil davon, OTs zu erschaffen – einfach die Wiederherstellung des Urteilsvermögens, nicht speziell dieser Prozess – die Wiederherstellung des Urteilsvermögens ist ein notwendiger Bestandteil davon, OTs zu erschaffen, und eine Übung darin, Wirkungen neu einzuschätzen. Wir werden dies erreichen. Und jene Dinge, jene Dinge sind in ziemlich hohem Maße erforderlich für das, was Ihr macht. Eine Person muss bis dahin zurückkommen. Das Sonderbare daran ist, dass er diese Gesetze nicht auslöschen wird, bis er glaubt, dass er Urteilsvermögen hat. Er muss ein gewisses Urteilsvermögen haben. Nichts von dem, was ich Euch hier sage, stürzt irgendetwas von dem um, was Ihr macht, ich will Euch bloß sagen, dass es da einen weiteren Bestandteil gibt.

Dies beantwortet das uralte Rätsel davon, wie der PC aberriert wird. Tja, er wird aberriert, indem er es selbst ausheckt, um sich davon abzuhalten, seine eigenen Vorstellungen von ordentlichem moralischem Verhalten zu verletzen. In Ermangelung von Moralkodizes, tja, da stellt er ersatzweise selber ein paar für sich auf. Und obwohl er ganze Leben voller Gesetzlosigkeit leben wird, bringt er sich früher oder später wieder dahin, ein Mönch zu sein. Versteht Ihr die Idee? Und er betreibt verschiedene fehlerhafte Ausgleichsmechanismen für diese Art von Sache, und schließlich gerät er in einen ziemlich aberrierten Zustand. Aber Urteilsvermögen, nicht so sehr Vertrauenswürdigkeit, aber einfach das Urteilsvermögen, in der Lage zu sein, Wirkungen zu erschaffen, die mit einer optimalen Lösung im Einklang stehen, ist für sich genommen eine angemessene Rehabilitation für einen Thetan, und würde ihn ganz allei-

ne für sich genommen wieder hinauf bis OT bringen, egal mit welchem Prozess, welcher Art oder Route es getan würde.

Kapiert?

Publikum: Mm-hmm.

Vielen Dank.