

VOTRE PONT

CONFÉRENCE ADMINISTRATIVE N°3 DU 1ER SEPTEMBRE 1988

PAR BILL ROBERTSON

Bonjour, je suis le Capitaine Bill Robertson. Voici la Conférence Administrative n°3. Elle vous parle de Votre Pont.

La Conférence Administrative n°1 concernait Le Pont de Ron's Org.

La Conférence Administrative n°2 concernait Les Faux Ponts qui peuvent vous être proposés.

Voici La Conférence Administrative n°3. Elle concerne Votre Pont.

Vous êtes un être logique et intéressé par l'amélioration, sinon, vous ne seriez pas là pour écouter cette conférence, ou alors, si vous étiez opprimé ou allo-déterminé au point de vous trouver au-dessous des niveaux de conscience besoin de changement, espoir ou aide, vous seriez sans doute incapable de l'écouter.

Dans d'autres conférences, nous regardions vers le haut du Pont pour examiner la prochaine étape. A présent, nous allons regarder vers le bas du Pont, à partir du sommet. Si vous êtes assez logique, vous y parviendrez. Allons-y.

Ron a dit: "La vie est fondamentalement un jeu". Dans la Conférence Administrative n°1, je disais qu'elle pouvait être considérée comme une série de jeux. Je puis maintenant ajouter que la série de jeux remonte dans le temps aussi loin que vous voulez bien confronter. En outre, vous-même et d'autres étiez d'accord pour jouer la majorité de ces jeux, mais certains d'entre eux ont été subrepticement et secrètement introduits dans la série convenue et ils sont à l'origine d'une grande part de la misère, de la souffrance et de l'allo-déterminisme présents dans le jeu actuel et dans la majorité de ceux que vous avez acceptés. Dans le jeu global que vous jouez actuellement, il y a beaucoup de joueurs, un nombre de l'ordre de 10^{40} . Cela signifie un 10 suivi de 40 zéros. C'est un grand jeu et lorsqu'il est opprimé, cela peut créer de gros ennuis.

On pourrait même affirmer que la solidité, la persistance et le mystère de ce jeu, du terrain de jeu et des créations sur ce terrain de jeu que nous appelons univers MEST, sont à la mesure de la quantité d'oppression et de complexité non confrontées par les joueurs dans le jeu et de leurs cycles d'action incomplets.

Je vais maintenant vous poser une question: "Êtes-vous ou n'avez-vous jamais été joueur dans ce jeu ?" Si vous écoutez cette conférence, la réponse est "Oui". Si je vous demande ensuite : "Ce jeu semble-t-il compliqué d'une abondance de cycles incomplets, d'insécurité, d'oppression et d'événements secrets ?" Oui encore. Il suffit en effet d'examiner les Dynamiques de la vie dans ce jeu :

Prenons la première Dynamique. Avez-vous tout l'avoir que vous désirez dans le jeu d'aujourd'hui et pouvez-vous facilement obtenir ce que vous voulez lorsque vous ne l'avez pas ? Réfléchissez à cela.

Ne trouvez-vous pas, à propos de la seconde Dynamique, qu'il y a dans ce jeu une réelle rareté des scènes idéales la concernant ? Référez-vous à votre propre expérience ainsi qu'à celle des autres pour répondre.

Parlons maintenant de la troisième Dynamique. Ne voyez-vous pas des groupes qui trahissent leurs membres ou d'autres personnes et qui travaillent à des objectifs non avoués, oppressifs et nuisibles pour le jeu actuel ? N'avez-vous jamais vu de telles choses ?

Si nous prenons la quatrième Dynamique, n'y a-t-il pas, dans le jeu de la vie, des joueurs qui ont faim, qui sont victimes de la maladie, de la famine, de la guerre ou qui sont simplement tués par "accident", ou par "erreur" ?

Sur la cinquième Dynamique, n'avez-vous pas entendu parler d'espèces animales disparues ou en danger d'extinction, de forêts détruites, de tout ce qui menace la chaîne alimentaire et l'équilibre écologique de cette planète ?

A propos de la sixième Dynamique, avez-vous lu les articles sur la pollution et les modifications climatiques dans l'atmosphère de la Terre provoquées par la dégradation de la couche d'ozone et par les décharges de déchets toxiques dans l'air et dans l'eau ?

En ce qui concerne la septième Dynamique, n'avez-vous pas ressenti des pressions, des maux de tête ou des maladies étranges pour lesquelles la science médicale est impuissante ? Avez-vous vu des gens déprimés ou souffrant à en perdre la raison, ou en proie à la folie à cause des effets des drogues et des maladies incurables ?

Examinons maintenant la huitième Dynamique. Avez-vous vu ou entendu parler des batailles et des tueries qui ont cours au nom de la religion en Irlande, au Moyen-orient, en Iran, en Irak, en Extrême-Orient, dans le Golfe Persique, pour n'en citer que quelques-unes, ainsi que de l'allo-déterminisme fanatique pratiqué par ceux qui prétendent avoir une ligne de communication avec "Dieu" ?

Sur la neuvième Dynamique, avez-vous récemment entendu la "musique moderne" ou vu la "peinture moderne", et même une "sculpture moderne" ? Cela ne vous semble-t-il pas confus ? Les hommes rendent-ils leurs cadres de vie agréables à l'oeil et artistiques. L'environnement n'est-il pas délabré et souillé d'ordures et de détritits ?

Dixième Dynamique: Y a-t-il dans votre entourage des gens essayant de se remplir les poches sans délivrer un produit ou un service de qualité ? Avez-vous entendu parler de scandales ou d'escroqueries dans les milieux d'affaire ou gouvernementaux ? Que dire de ces innocents tués ou persécutés pour le simple fait "d'être là" ? Que dire encore de l'empoisonnement de l'environnement dans lequel nous vivons tous ? Ces exemples montrent tout ce qui va mal sur la Dynamique de l'Éthique.

Prenons maintenant la onzième Dynamique. Avez-vous vu la publicité pour une voie rapide vers l'état d'OT 7 ne nécessitant que quelques jours ? Avez-vous vu des groupes techniques faisant faillite ou se trouvant dans l'obligation d'escroquer leur public et de faire la guerre à leurs dissidents ? Eh bien, c'est la Dynamique de la Technique et il est certain qu'elle a besoin de corrections !

Parlons enfin de la douzième Dynamique. N'avez-vous pas l'impression qu'il n'existe ni "règlements", ni "scène idéale" pour cette planète, que bon nombre d'activités sont bourrées de données fausses, omises, d'importance modifiée ou qui n'ont rien à faire là ? Ne trouvez-vous pas qu'il faut une énorme paperasserie et beaucoup trop d'activité administrative, pour simplement survivre, que l'accord sur la valeur d'échange de l'argent est quelque peu fluctuant, faussé et sujet à une continuelle inflation ? N'avez-vous pas remarqué cela ? Voyez-vous la quantité de fausses données circulant dans la société ? Tout cela concerne la douzième Dynamique, celle de l'administration des jeux et lorsque l'admin est absente, ces conditions prédominent.

Bien sûr, tout n'est pas noir. Nombreux sont les joueurs qui essayent de s'améliorer sur une ou plusieurs de ces douze Dynamiques et il existe des domaines où le jeu convenu continue à mettre de l'ordre et du bon sens dans l'univers. Dans les événements d'aujourd'hui, on entrevoit plus fréquemment des lueurs de bon sens ou de logique. L'aide, l'ARC et même un peu de KRC sont appliqués, mais en quantité insuffisante.

Si vous m'avez suivi jusqu'ici, le point de vue à partir duquel nous regardons, c'est le point de vue de la treizième Dynamique, celle des jeux, leur analyse et leur solution. C'est à ce point que commence l'application OT de la logique dans le but d'améliorer la condition actuelle du jeu et le rendre plus viable. Cela signifie un potentiel de vie plus intense, plus d'amusements, de gains et d'acceptation pour vous-même et pour les autres comme joueurs.

Que faut-il manier sur ces Dynamiques pour les améliorer et les conduire vers une scène idéale pour chaque joueur ? Il faut manier ce qu'on appelle un CAS. Cela pourrait également être vu comme une mauvaise ou une absence d'application de la logique pure du thêta dans le jeu.

Pour résumer, nous pouvons dire que nous avons affaire à l'illogique. Si vous voulez définir la plus grande qualité du thétan, vous pouvez dire qu'il est fondamentalement logique. Toute audition restitue sa logique au thétan. Bien sûr, selon LRH, tous les jeux sont aberrants. Nous pourrions dire que tous les jeux sont un tant soit peu illogiques, mais Ron dit aussi que certains sont amusants et ce sont ceux que nous avons consenti à jouer.

Prenons un moment le point de vue suivant: nous avons là un être logique immortel, un thétan doté d'un potentiel sans limite selon les axiomes 1 et 2. A quoi peut-on l'intéresser pour "toujours" ? Qu'est-ce qui peut retenir son intérêt tout en embrassant l'immortalité, qui signifie a toujours été, est toujours, sera toujours là, ou si vous le voyez d'un point de vue individuel, sera toujours ici ?

Réfléchissez, c'est simple. Un thétan possède la qualité de logique. En général, il s'amuse en l'appliquant. A quoi peut-on appliquer la logique ? Vous pouvez l'appliquer à l'illogique : la résolution de l'illogique. Par conséquent, nous avons des jeux et c'est amusant d'appliquer la logique à leur résolution. C'est cela s'amuser, mais il ne s'agit pas d'un seul jeu ou d'un jeu ne comportant qu'un joueur. Non, ce n'est que le début. Vous ne pouvez pas remplir l'éternité et l'infini avec seulement cela. Il doit exister une possibilité infinie de jeux. Par exemple, progressivement, de simple à plus complexe, ce qui nous amène à celui qui est actuellement en cours. Il est très complexe et une interférence dans les accords de base a provoqué une régression et une amnésie chez la majorité des joueurs, oui, une réelle perte de mémoire. La majorité a oublié ses droits - les droits du thétan - leurs dynamiques, dont nous parlions auparavant, leur espoir et leur aptitude à jouer.

Leur attention reste fixée sur des jeux du passé, plus petits, moins complexes et sur les victoires qu'il y ont remporté, ou bien ils essayent de rejouer un jeu déjà joué, tout en notifiant et en évitant de confronter le jeu en cours car il contient trop "d'inconfrontable", ou bien encore, un faux jeu est pris à tort pour le vrai jeu (habituellement fourni gracieusement par les planteurs qui essaient de réduire le joueur logique à l'état de pion ou de pion cassé d'illogisme ou en un morceau de MEST).

Assez d'exemples, je suis persuadé que vous pouvez en trouver bien d'autres.

La question est la suivante: voulez-vous un Pont qui vous sorte de ce pétrin illogique et vous dirige vers des jeux plus viables pour vous-même et toutes vos dynamiques ? Le voulez-vous pour les autres également ?

N'oubliez pas que si ce jeu est aussi complexe, c'est parce que les plus simples ont déjà été joués. Par conséquent, vous étiez certainement prêts pour celui-ci, sinon, vous n'y seriez pas entré. Assumons donc ce grand point de vue et nous pourrions ainsi jouer de meilleurs jeux, plus viables.

Avez-vous toujours l'aptitude d'aider autrui et le désir de savoir comment le faire ou bien allez-vous laisser quelqu'un d'autre mettre un futur là, un futur qui est en fait un vieux jeu raté du passé ? Allez-vous laisser mettre tout cela sur votre piste pour vous plonger encore davantage dans la confusion ?

Voyez-vous, il n'existe pas de futur en dehors de celui que vous mettez là. La seule manière de mettre là un futur meilleur et plus viable, c'est de connaître toutes les scènes, les complexités et les maniements des jeux antérieurs, tous ceux qui sont importants. Il faut non seulement les connaître, mais aussi les évaluer en comparaison avec la scène existante, puis en orienter les vecteurs vers la viabilité, sinon, la scène existante risquerait d'empirer. C'est ce qui arrivera si on ne confronte pas les complexités, les oppressions et les cycles incomplets de ses propres jeux aussi bien que ceux des autres et cela nous conduira dans une spirale qui se rétrécit sans amusement.

Les jeux sont faits pour s'amuser. Ceux auxquels vous avez souscrit étaient en fait très amusants. Tout le monde peut gagner et c'est cela le Pont de Ron's Org, c'est un Pont pour vous.

Vous savez, si vous vous retrouvez dans un jeu aussi complexe, c'est bien parce que vous étiez prêt et vous aviez consenti à le jouer. Alors, vous devriez vraiment être en pleine activité sur les douze dynamiques dans ce jeu et en train de les amener facilement vers des scènes idéales au profit de votre propre avoir, de votre plaisir, de vos gains ainsi que de l'application et l'appréciation des Droits du Thétan.

Cela comprend "faire ou choisir ou non ses propres jeux". C'est un des droits du thétan.

Vous même, évidemment, avez le droit de devenir OT, ou de faire l'expérience des états hors du jeu au-dessus de la 12ème dynamique, que nous appelons les états du Niveau de Source.

Vous avez certainement l'aptitude à appliquer, à l'amélioration de tous les jeux, ce que vous apprenez sur ces niveaux-là.

Il reste une abondance de possibilités. Nous ne sommes pas encore à court d'infini !

Si donc les choses ne vont pas comme vous voulez sur les douze dynamiques de ce jeu, si vous n'êtes pas conscient et capable sans difficulté de faire l'expérience des plus hautes dynamiques lorsque vous le désirez, dans ce cas, le Pont est ici pour vous. C'est un jeu en lui-même, un jeu qui consiste à défaire et as-iser les mauvais jeux et à améliorer et faire des jeux plus viables.

Vous pourriez dire: "C'est tout ? C'est aussi simple que cela ? Vous voulez simplement dire que nous sommes une bande d'immortels qui jouent une suite infinie de jeux et qu'à présent, nous sommes coincés quelque part au milieu de l'infini des possibilités ? Tout ce fatras autour de nous a été créé par des immortels pour faire l'expérience de l'illogique, l'analyser et y trouver une solution ? Certains ont violé les accords en chassant l'esprit du jeu avec l'oppression ? Et maintenant je ne veux pas être ici mais je ne peux pas ne pas être ici parce qu'un immortel a été, est et sera toujours ici ? Et tous les autres trucs dont parlent la philosophie, la théologie, la cosmologie, etc... C'est pour la plupart de la foutaise ? Ou des rappels d'anciens jeux déjà joués dont chacun est gavé ? En est-il vraiment ainsi ? Tout cela a l'air trop simple, trop logique." Eh bien, ma réponse est: "Oui, c'est ainsi."

Certains demanderont: "Vous voulez dire que par le simple fait de monter sur le Pont et de manier ma piste de jeux et les cycles incomplets de libération et d'as-iser sur les dynamiques et de restaurer mes scènes idéales et mes objectifs, je peux atteindre le front de l'application de la logique, et ainsi construire de nouveaux jeux plus viables ?" Eh bien, "Oui, vous le pouvez."

D'autres diront: "Vous autres à Ron's Org, vous êtes vraiment là pour aider, ce n'est point de la duperie, une trahison, une escroquerie ? Vous croyez vraiment pouvoir faire un jeu meilleur et plus viable et manier toutes ces situations sur les dynamiques ? Vous essayez réellement de construire une nouvelle civilisation et de rétablir les droits du thétan ?" Eh bien, "Oui, c'est ce que nous faisons."

Si je puis me permettre d'exprimer ma gratitude, nous ne pouvons le faire que parce que nous avons été mis en route et avons reçu les fondements de la part d'un grand maître de jeux. Voici un petit poème en son honneur :

Merci au
Premier Maître des Jeux
qui le chemin nous a montré
et dont le nom pour l'éternité
se dresse,
Elron Elray.

Voici la fin de la conférence, merci beaucoup.