

P.A.B. n° 101
BULLETIN DE L'AUDITEUR PROFESSIONNEL
de L. RON HUBBARD

via le
Hubbard Communications Office
Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, London W.8

Le 1er décembre 1956

LA THÉORIE DES CONDITIONS DE JEUX

Préparé à partir des notes de recherches de L. Ron Hubbard

THÉORIE : les JEUX constituent la réponse la plus adéquate au puzzle de la vie. N'importe qui peut comprendre le concept ordinaire des jeux ou du jeu.

Les jeux comprennent beaucoup de facteurs. Certains marchent dans le processing, d'autres pas, tous expliquent la vie.

Le jeu fondamental d'un thétan est, de toute évidence, rien par opposition à quelque chose, comme dans le procédé "Rends-le solide". Il ne peut jamais vraiment être quelque chose, alors il ne peut jamais vraiment dupliquer un solide. Cependant, il crée des solides dans les espaces, par jeu.

PRATIQUE : auditez toujours en vue d'une condition de jeu. N'auditez jamais en vue d'une condition de non-jeux. Auditez toujours des conditions de jeux. N'auditez jamais de conditions de non-jeux. C'est plus compliqué que vous ne le croyez.

Tous les jeux sont aberrants. Par définition, tous les jeux sont quelque chose de continu. Un jeu qui n'a pas commencé n'est pas un jeu. Un jeu terminé n'est pas un jeu.

La liste qui va suivre nous donne les conditions de jeu les plus auditable et les conditions de non-jeu qu'il faut le plus éviter.

Les colonnes de cette liste pourraient être intitulées CONSCIENT et INCONSCIENT, "condition de jeu consciente" et "condition de jeu inconsciente", "condition de non-jeu consciente" et "condition de non-jeu inconsciente".

Si l'on emploie ces deux listes à un niveau "jeux conscients", on a la santé d'esprit. A un niveau de "jeux inconscients", on a l'aberration, la névrose ou la psychose.

CONDITION DE JEU

(consciente ou inconsciente)

Ne pas savoir

Oublier

Intérêt

Absence d'intérêt

Attention

Autodétermination

Identité

Individualité

Problèmes

Ne peut pas avoir (can't have)

(les jeux ont un certain avoir)

Vivant

Adversaires

Facsimilés

Solidité continue

Adhésion continue

Loyauté, déloyauté

trahison, aide

Mouvement

Emotion

Action continue

Chaud, froid

Pense

Hait

(un peu d'amour)

Doute continuellement du résultat

(S'attend à une révélation)

Pas d'effet sur soi-même

Effet sur d'autres

Stoppe la communication

Change la communication

Dedans

CONDITION DE NON-JEU

(consciente ou inconsciente)

Savoir

Se rappeler

Pas d'attention

Pan-détermination

Sans nom

Solutions

Avoir (have)

Ni vivant ni mort

Seulement des amis

Pas d'images ou d'univers

Pas d'espace ou de solides

Pas d'amis ou d'ennemis

Pas de mouvement

Sérénité

Immobile

Pas de température

Sait

Gagne-perd

Effet sur soi-même

Pas d'effet sur d'autres

Pas d'ARC

Pas de non-ARC

Dehors

Agitation	Calme
Bruit (un peu de silence)	Silence
Contrôle	Pas de contrôle
Mettre en route-changer-arrêter (changer est le plus important)	
Responsabilité	Pas de responsabilité

En observant ces deux listes, nous trouvons tous les procédés, illimités et hautement efficaces dans la rubrique CONDITIONS DE JEUX. Nous trouvons tous les procédés limités et non applicables dans la rubrique CONDITION DE NON JEUX.

Nous auditions le préclair en jouant un jeu comprenant toutes les phases. Nous évitons donc les conditions de non-jeu dans le processing.

Il est vrai que la liste des conditions de jeu contient des conditions inapplicables dans la vie. Elles ne sont pas censées exister dans la vie. Elles sont aberrantes et on ne les audite pas.

Les seuls procédés que nous pouvons auditer, en ce qui concerne les conditions de non-jeu, sont les conséquences (les sanctions qui résultent de) et "Fais le mock-up d'une confusion pour laquelle (la condition de non-jeu) pourrait être une donnée stable".

Eh bien, figurez-vous que la liste des conditions de non-jeu constitue un sommaire de l'ÉTAT NATIF d'un thétan. Cela signifie que non seulement l'état natif ne s'audite pas, mais que si on l'audite, on met le préclair en difficulté.

Si vous voulez établir l'état natif, effacez LES CONDITIONS DE JEUX INCONSCIENTES du préclair.

Apparemment, le thétan descend à partir de l'état natif comme suit :

ÉTAT NATIF	SÉRÉNITÉ	CONDITIONS DE NON- JEUX CONSCIENTES
À	À	À
THÉTAN OPÉRANT	ÉCHELLE DES TONS	CONDITIONS DE JEUX CONSCIENTES
À	À	À
CORPS	ANTAGONISME	CONDITIONS DE JEUX INCONSCIENTES
À	À	À
BANKS RÉACTIFS	ÉCHELLE DES TONS NÉGATIVE	CONDITIONS DE NON- JEUX INCONSCIENTES

Cependant, le processing ne prend pas le chemin inverse. Opérant au niveau des conditions de jeu conscientes, l'auditing convertit les conditions de jeu et de non-jeu

inconscientes du préclair en conditions de jeux conscientes et en nouvelles conditions de jeux conscientes. Il se pourrait très bien que, par la suite, le but de l'auditing soit le non-jeux. Cependant, ce serait un non-jeux conscient, de toute façon, pas un non-jeux inconscient, et en fait, ce ne serait pas une condition.

Une condition de jeux inconsciente serait une mauvaise condition de cas. Une condition de jeux consciente serait une bonne condition de cas. L'état natif serait une absence de condition.

John Sanborn
Tiré des travaux de recherches de
L. RON HUBBARD